



Pelatihan Permainan Tradisional Pada Peserta Didik dalam Upaya Melestarikan Budaya Lokal

Rahmat Ilahi¹, Andi Alif Tunru², Yuni Ika Pratiwi³, Siti Mutmainah⁴, Rachmat Hidayat⁵

¹Universitas Sembilanbelas November, ^{2,3,4}Universitas Widya Gama Mahakam,

⁵Universitas Muhammadiyah Palopo

*Corresponding author

E-mail: mrrahmatilahi31@gmail.com (Rahmat Ilahi)*

Abstrak:

Menurunnya minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap permainan tradisional merupakan salah satu tantangan dalam upaya pelestarian budaya lokal sekaligus peningkatan aktivitas fisik masyarakat. Permainan modern dan aktivitas digital yang semakin dominan berkontribusi terhadap berkurangnya interaksi sosial dan aktivitas fisik berbasis kearifan lokal. Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pengenalan dan implementasi permainan tradisional Gobak Sodor sebagai media edukatif, rekreatif, dan sosial. Tujuan pengabdian dilaksanakan untuk meningkatkan atau memberikan edukasi pada partisipasi dan kepuasan masyarakat dalam aktivitas fisik, memperkuat nilai kebersamaan, serta mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif-edukatif, melalui demonstrasi permainan, pendampingan langsung, dan evaluasi berbasis survei kepuasan peserta. Metode evaluasi menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan instrumen angket kepuasan berskala Likert (1-5) yang melibatkan 10 responden. Data dianalisis secara statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata dan indeks kepuasan peserta. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional Gobak Sodor memperoleh indeks kepuasan sebesar 81,1%, yang termasuk dalam kategori puas. Aspek kesenangan bermain, kerja sama tim, dan manfaat aktivitas fisik memperoleh skor tertinggi, sedangkan aspek fasilitas permainan masih memerlukan peningkatan. Secara keseluruhan, kegiatan ini dinilai berhasil dan berpotensi untuk dikembangkan sebagai model pengabdian masyarakat berbasis permainan tradisional dan kearifan lokal.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Gobak Sodor, Kepuasan Peserta, Aktivitas Fisik

Pendahuluan

Perubahan pola kehidupan masyarakat dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan kecenderungan menurunnya aktivitas fisik berbasis komunitas dan meningkatnya ketergantungan pada aktivitas digital. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, tetapi juga pada melemahnya interaksi sosial, nilai kebersamaan, dan praktik budaya lokal yang sebelumnya tumbuh melalui aktivitas komunal. Permainan tradisional yang dahulu menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat semakin jarang dimainkan dan mulai tergeser oleh permainan modern berbasis teknologi (Anwar & Hidayat, 2023).

Permainan tradisional sejatinya tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial, pembentukan karakter,

serta peningkatan kebugaran jasmani. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar dalam meningkatkan aktivitas fisik, kerja sama, sportivitas, serta keterlibatan emosional peserta (Firmansyah & Putra, 2023; Prasetia & Handoko, 2023). Potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat maupun pendidikan nonformal.

Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal luas di berbagai daerah di Indonesia adalah Gobak Sodor. Permainan ini mengandalkan gerak aktif, strategi, kecepatan, dan kerja sama tim, sehingga sangat relevan untuk dijadikan media aktivitas fisik yang menyenangkan dan inklusif. Studi Arifin dan Nugroho (2023) menegaskan bahwa permainan tradisional seperti Gobak Sodor efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal karena mampu mengintegrasikan unsur budaya, sosial, dan fisik secara simultan.

Di pengabdian kepada masyarakat, pendekatan berbasis permainan tradisional memiliki nilai strategis karena relatif mudah diterapkan, tidak memerlukan sarana yang kompleks, serta dapat menjangkau berbagai kelompok usia. Hasanah dan Mulyono (2023) menyatakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang mengangkat permainan tradisional berkontribusi pada pelestarian budaya sekaligus peningkatan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik. Selain itu, pendekatan ini dinilai mampu membangun suasana partisipatif dan mengurangi sekat sosial antara fasilitator dan masyarakat sasaran.

Meskipun demikian, keberhasilan suatu program pengabdian kepada masyarakat tidak hanya ditentukan oleh pelaksanaan kegiatan, tetapi juga oleh tingkat penerimaan dan kepuasan peserta. Kepuasan peserta menjadi indikator penting untuk menilai efektivitas program, keberlanjutan kegiatan, serta potensi replikasi di lokasi lain (Azizah & Rahman, 2024). Evaluasi kepuasan juga memberikan gambaran empiris mengenai aspek-aspek kegiatan yang telah berjalan baik maupun yang masih memerlukan perbaikan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan olahraga dan permainan berbasis budaya lokal cenderung memperoleh respons positif dari peserta, terutama pada aspek kesenangan, interaksi sosial, dan manfaat fisik (Ismail & Prasetyo, 2024; Wibowo & Santoso, 2024). Penelitian dan kegiatan pengabdian yang secara spesifik mengukur kepuasan peserta terhadap permainan tradisional dalam konteks pengabdian masyarakat masih relatif terbatas, khususnya dengan pendekatan kuantitatif yang terukur.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan fokus pada implementasi permainan tradisional Gobak Sodor sebagai media aktivitas fisik dan sosial, sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya lokal. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif-edukatif, di mana masyarakat tidak hanya menjadi objek kegiatan, tetapi terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian permainan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui survei kepuasan peserta untuk memperoleh

data kuantitatif yang dapat menggambarkan tingkat keberhasilan program secara objektif.

Hasil evaluasi kepuasan diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan model pengabdian masyarakat berbasis permainan tradisional, serta menjadi dasar perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Secara akademik, kegiatan ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang permainan tradisional dalam konteks pendidikan jasmani, pemberdayaan masyarakat, dan pelestarian budaya lokal (Dewi & Suryadi, 2023; Lestari & Mahendra, 2024). Pengabdian kepada masyarakat melalui permainan tradisional Gobak Sodor tidak hanya relevan sebagai kegiatan rekreatif, tetapi juga memiliki nilai strategis dalam menjawab tantangan sosial, budaya, dan kesehatan masyarakat secara berkelanjutan.

Pada tahap perkembangan anak, khususnya usia sekolah dasar, terjadi perkembangan signifikan pada aspek motorik kasar dan sosial-emosional. Anak berada pada fase di mana kemampuan koordinasi gerak, kelincahan, kecepatan, dan keseimbangan berkembang pesat melalui aktivitas fisik yang melibatkan gerak lokomotor dan non-lokomotor. Anak juga mulai mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, serta pengendalian emosi dalam interaksi kelompok. Permainan tradisional Gobak Sodor memiliki karakteristik yang sangat relevan dengan kebutuhan perkembangan tersebut karena menuntut gerakan aktif, respons cepat, strategi kelompok, serta interaksi sosial yang intens. Melalui Gobak Sodor, anak tidak hanya distimulasi secara fisik, tetapi juga belajar memahami peran, bekerja sama dalam tim, serta menginternalisasi nilai sportivitas dan kebersamaan, sehingga permainan ini menjadi media yang kontekstual dan efektif untuk mendukung perkembangan motorik dan sosial anak secara holistik.

Kebaruan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terletak pada pendekatan evaluatif kuantitatif berbasis kepuasan peserta dalam implementasi permainan tradisional Gobak Sodor sebagai media aktivitas fisik dan sosial. Berbeda dengan sebagian besar kegiatan pengabdian yang masih berfokus pada aspek pelaksanaan dan deskriptif naratif, kegiatan ini secara eksplisit mengintegrasikan pengukuran indeks kepuasan peserta sebagai indikator keberhasilan program. Pendekatan ini memungkinkan penilaian yang lebih objektif, terukur, dan dapat dibandingkan, sehingga memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pengabdian masyarakat berbasis permainan tradisional yang berorientasi pada kualitas dan keberlanjutan program.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirumuskan secara operasional sebagai berikut: (1) meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif peserta dalam aktivitas fisik melalui penerapan permainan tradisional Gobak Sodor, (2) mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan permainan tradisional Gobak Sodor berdasarkan indikator

kesenangan bermain, kerja sama tim, manfaat aktivitas fisik, keamanan, kejelasan aturan, dan fasilitas permainan; serta, (3) memperoleh data empiris sebagai dasar evaluasi dan pengembangan model pengabdian masyarakat berbasis permainan tradisional dan kearifan lokal yang berkelanjutan.

Metode

Desain metode pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain *one-shot evaluation*, di mana kegiatan pengabdian dilaksanakan satu kali dan diikuti dengan evaluasi pasca kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama pengabdian bukan untuk menguji efektivitas perlakuan secara eksperimental, melainkan untuk menilai tingkat penerimaan dan kepuasan peserta terhadap implementasi permainan tradisional Gobak Sodor sebagai media aktivitas fisik dan sosial.

Tahapan kegiatan pengabdian disusun secara linear dan tidak tumpang tindih, meliputi: (1) tahap persiapan, yang mencakup koordinasi dengan mitra, penyiapan lokasi, dan penyusunan instrumen survei; (2) tahap pelaksanaan, berupa demonstrasi dan pendampingan permainan tradisional Gobak Sodor secara partisipatif; dan (3) tahap evaluasi, yaitu pengumpulan data kepuasan peserta melalui angket setelah kegiatan selesai. Pendekatan partisipatif digunakan pada tahap pelaksanaan, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan pada tahap evaluasi, sehingga masing-masing pendekatan memiliki fungsi yang jelas dan tidak saling tumpang tindih.

Metode evaluasi menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan Penelitian ini melibatkan 10 responden yang mengikuti kegiatan permainan tradisional Gobak Sodor. Seluruh responden berpartisipasi aktif dalam permainan dan mengisi instrumen survei kepuasan setelah kegiatan selesai. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1-5. Survei kepuasan terdiri atas 7 indikator, yaitu: (1) kesenangan saat bermain, (2) kejelasan aturan permainan, (3) keamanan saat bermain, (4) kerja sama tim, (5) manfaat aktivitas fisik, (6) keadilan penilaian permainan, dan (7) kelayakan fasilitas/lapangan. Data dianalisis secara statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata dan indeks kepuasan peserta.

Instrumen survei kepuasan digunakan karena kegiatan pengabdian ini berupa angket tertutup dengan skala Likert lima tingkat, yang mengukur persepsi peserta terhadap pelaksanaan permainan tradisional Gobak Sodor. Instrumen disusun berdasarkan indikator-indikator yang umum digunakan dalam evaluasi kegiatan olahraga dan aktivitas fisik berbasis komunitas, meliputi: kesenangan bermain, kejelasan aturan, keamanan, kerja sama tim, manfaat aktivitas fisik, keadilan permainan, dan fasilitas pendukung.

Validitas instrumen dalam kegiatan pengabdian ini dijamin melalui validitas isi (*content validity*). Validitas isi dilakukan dengan cara menyusun butir-butir

pertanyaan berdasarkan kajian pustaka dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permainan tradisional, pendidikan jasmani, dan kepuasan peserta. Selanjutnya, instrumen dikonsultasikan kepada ahli di bidang pendidikan jasmani dan pengabdian masyarakat untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan telah merepresentasikan konstruk yang diukur serta sesuai dengan konteks kegiatan pengabdian.

Mengingat jumlah responden yang relatif terbatas dan karakter kegiatan yang bersifat pengabdian masyarakat, pengujian validitas statistik dan reliabilitas internal tidak dilakukan secara inferensial. Konsistensi instrumen dijaga melalui perumusan pernyataan yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta, serta melalui keseragaman prosedur pengisian angket. Pendekatan ini sejalan dengan praktik evaluasi kuantitatif deskriptif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menekankan keterukuran dan keterpahaman instrumen.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai *pilot activity* (kegiatan percontohan) yang bertujuan untuk menguji kelayakan awal, penerimaan peserta, serta mekanisme pelaksanaan permainan tradisional Gobak Sodor sebagai model kegiatan pengabdian berbasis aktivitas fisik dan kearifan lokal. Oleh karena itu, fokus utama kegiatan ini adalah pada evaluasi awal (*initial evaluation*) terhadap proses dan respons peserta, bukan pada pengujian efektivitas secara komparatif maupun generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas.

Pendekatan *pilot activity* dipilih untuk memperoleh umpan balik empiris yang dapat digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan model pengabdian, baik dari sisi desain kegiatan, metode pendampingan, maupun aspek evaluasi. Hasil pengukuran kepuasan peserta dalam kegiatan ini dipahami sebagai indikator awal keberterimaan (*acceptability*) dan kelayakan implementasi, bukan sebagai representasi kondisi populasi masyarakat secara umum.

Temuan pengabdian ini bersifat kontekstual dan eksploratif, serta dimaksudkan untuk menjadi pijakan awal dalam pengembangan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis permainan tradisional pada skala yang lebih luas dan berkelanjutan. Penegasan ini sekaligus menunjukkan bahwa keterbatasan jumlah peserta dan cakupan lokasi merupakan bagian dari desain *pilot activity*, bukan kelemahan metodologis penelitian.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dan dilaksanakan dalam beberapa rangkaian kegiatan, kegiatannya mencakup pelatihan-pelatihan terdiri dari ceramah untuk memberikan arahan dan informasi untuk peserta, tanya jawab untuk mencari informasi, diskusi untuk memberikan pemahaman lebih lanjut, bimbingan perorangan untuk memberikan informasi sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, dan penerapan permainan untuk memberikan pengalaman lebih dan pemahaman mengenai permainan gobak sodor.

Pada pertemuan awal, kegiatan ceramah, tanya-jawab, dan diskusi akan dilakukan untuk memberikan dan menyampaikan materi atau informasi tentang

permainan kepada peserta didik. Selanjutnya, kegiatan pemberian tugas untuk peserta dan bimbingan bagi perorangan akan diterapkan pada peserta yang akan mulai melaksanakan permainan. Bimbingan akan dilakukan secara bertahap, dengan memecah komponen permainan menjadi bagian-bagian kecil. Langkah ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menerapkan permainan tersebut.

Setelah peserta didik menunjukkan kemajuan dan keterampilan yang memadai, mereka akan diberikan pertanyaan mengenai manfaat dari permainan yang telah dipelajari. Peserta didik diharapkan dapat mengungkapkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional. Mereka juga akan diminta untuk mempresentasikan hasil pembelajaran di depan pelatih dan teman-teman mereka, supaya dapat menerima masukan dan saran untuk perbaikan dalam kegiatan permainan.

Berikut adalah langkah-langkah yang diambil untuk melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat melalui penggunaan permainan tradisional di Kota Bone: Melakukan analisis kebutuhan antara siswa dan tim pengabdian, mengatur koordinasi dengan guru untuk menyiapkan dua kegiatan, mengajak siswa yang akan berpartisipasi dalam acara permainan. melaksanakan kegiatan yang meliputi: Penyampaian materi permainan oleh tim pengabdian, diikuti dengan sesi tanya jawab, memberikan panduan kepada peserta didik saat bermain. memfasilitasi siswa untuk menyampaikan pesan-pesan yang ada dalam permainan yang telah dilakukan.

Tata cara bermain permainan ini adalah sebagai berikut: Permainan Gobak Sodor dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas tiga hingga lima orang pemain. Permainan diawali dengan menggambar garis-garis lapangan berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi beberapa petak menggunakan garis melintang dan membujur. Salah satu regu bertugas sebagai penjaga, sedangkan regu lainnya sebagai penyerang. Regu penjaga menempati garis-garis lapangan dan bertugas menghalangi pergerakan regu penyerang, sementara regu penyerang berusaha melewati setiap petak dari garis awal hingga garis akhir dan kembali ke garis awal tanpa tersentuh oleh penjaga.

Penjaga hanya diperbolehkan bergerak di sepanjang garis yang menjadi tanggung jawabnya, baik secara horizontal maupun vertikal sesuai aturan yang disepakati. Sebaliknya, penyerang bebas bergerak di dalam petak lapangan untuk menghindari sentuhan penjaga. Apabila salah satu anggota regu penyerang tersentuh oleh penjaga, maka peran kedua regu akan berganti. Permainan dinyatakan berhasil bagi regu penyerang apabila seluruh anggotanya mampu melewati garis akhir dan kembali ke garis awal dengan selamat. Gobak Sodor menuntut kecepatan, kelincahan, strategi, serta kerja sama tim, sehingga selain bersifat kompetitif, permainan ini juga mengandung nilai kebersamaan dan sportivitas.

Hasil

Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan tim pengabdian yang mengurus perizinan di kampus dan di sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk menyosialisasikan dan mempraktikkan permainan tradisional gobak sodor. Melalui permainan ini, siswa diharapkan dapat merasakan manfaat yang signifikan serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut.

Sosialisasi dan praktik permainan gobak sodor kepada siswa SD dilaksanakan pada tanggal 11 September 2025. Tim pengabdian berharap dengan adanya sosialisasi ini, siswa dapat memahami apa yang perlu dilakukan maupun apa yang tidak seharusnya dilakukan saat bermain gobak sodor. Setelah sosialisasi, siswa diberikan penjelasan tentang aturan-aturan permainan sehingga mereka dapat memahami cara bermain yang benar.

Setelah memahami peraturan, tim pengabdian membagi para siswa menjadi dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 anggota. Kemudian, mereka diarahkan untuk bermain di area yang telah disediakan oleh tim pengabdian. Aktivitas permainan gobak sodor dilaksanakan di lapangan sekolah dasar selama satu jam, sesuai dengan waktu yang ditetapkan oleh tim pengabdian dan disepakati oleh para siswa. Dalam permainan ini, terbentuk dua tim yang setara, yaitu tim penyerang dan tim bertahan, di mana setiap tim memiliki tugas yang berbeda.

Hasil dari survei kepuasan dapat dilihat dan diamati dari data tabel yang tertera di bawah ini.

Tabel 1. Data Survei Kepuasan

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Kesenangan saat bermain	4,50	Sangat Puas
2	Kejelasan aturan	3,80	Puas
3	Keamanan bermain	4,00	Puas
4	Kerja sama tim	4,40	Sangat Puas
5	Manfaat aktivitas fisik	4,40	Sangat Puas
6	Keadilan penilaian	3,90	Puas
7	Fasilitas/lapangan	3,40	Cukup Puas

Nilai rata-rata keseluruhan dari seluruh indikator adalah:

$$\text{Indeks Kepuasan} = \frac{4,06}{5} \times 100\% = 81,1\%$$

Hasil pengabdian kepada masyarakat dianalisis berdasarkan data survei kepuasan peserta yang diperoleh setelah pelaksanaan permainan tradisional Gobak Sodor. Analisis difokuskan pada capaian setiap indikator kepuasan serta interpretasi makna temuan sebagai dasar evaluasi awal model pengabdian.

Secara keseluruhan, indeks kepuasan peserta mencapai 81,1%, yang termasuk dalam kategori puas. Nilai ini menunjukkan bahwa model pengabdian

yang diterapkan memiliki tingkat penerimaan awal yang baik dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut pada skala yang lebih luas.

Indikator dengan skor rata-rata tertinggi adalah kesenangan bermain (4,50), diikuti oleh kerja sama tim dan manfaat aktivitas fisik (masing-masing 4,40). Tingginya skor pada indikator-indikator ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor secara efektif memenuhi kebutuhan dasar peserta akan aktivitas fisik yang menyenangkan dan interaktif.

Makna dari temuan ini menunjukkan bahwa kekuatan utama Gobak Sodor terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman bermain yang positif, mendorong keterlibatan aktif, serta memperkuat interaksi sosial antar peserta. Permainan ini tidak hanya dipersepsikan sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran sosial yang menuntut koordinasi, komunikasi, dan strategi kelompok. Dengan demikian, indikator tertinggi mencerminkan bahwa desain permainan telah selaras dengan karakteristik kebutuhan peserta, khususnya pada aspek afektif dan sosial.

Sebaliknya, indikator fasilitas/lapangan memperoleh skor rata-rata terendah (3,40), meskipun masih berada pada kategori cukup puas. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor lingkungan fisik dan sarana pendukung belum sepenuhnya optimal dalam mendukung pelaksanaan permainan.

Makna dari indikator terendah ini menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas tidak secara langsung menghambat partisipasi peserta, namun berpotensi memengaruhi kualitas pengalaman bermain secara keseluruhan. Hal ini menjadi sinyal penting bahwa peningkatan sarana pendukung, seperti kejelasan garis lapangan, luas area bermain, dan keamanan lingkungan, dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kepuasan peserta pada pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

Perbedaan capaian antara indikator tertinggi dan terendah menunjukkan bahwa keberhasilan utama kegiatan lebih ditentukan oleh desain aktivitas dan interaksi sosial, dibandingkan oleh ketersediaan fasilitas fisik. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa permainan tradisional memiliki fleksibilitas tinggi untuk diterapkan dalam berbagai kondisi lingkungan, namun tetap memerlukan dukungan sarana minimum agar kualitas pelaksanaan dapat ditingkatkan.

Pada konteks pengabdian yang bersifat *pilot activity*, hasil ini memberikan gambaran awal mengenai aspek-aspek yang telah berfungsi secara optimal serta area yang memerlukan perbaikan. Indikator tertinggi menjadi dasar penguatan model pengabdian, sedangkan indikator terendah menjadi pijakan untuk penyempurnaan desain kegiatan pada tahap pengembangan berikutnya.

Bagian hasil ini tidak hanya menunjukkan tingkat kepuasan peserta, tetapi juga memberikan arah evaluatif yang jelas bagi pengembangan model pengabdian masyarakat berbasis permainan tradisional Gobak Sodor secara berkelanjutan.

Pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat melalui permainan tradisional Gobak Sodor menunjukkan hasil yang positif berdasarkan evaluasi kepuasan peserta. Indeks kepuasan sebesar 81,1 persen menempatkan kegiatan ini dalam kategori puas, yang mengindikasikan bahwa program diterima dengan baik oleh masyarakat sasaran. Temuan ini menguatkan argumen bahwa permainan tradisional masih relevan dan memiliki daya tarik yang tinggi apabila dikemas secara terencana dan partisipatif.

Rendahnya skor pada indikator fasilitas/lapangan (rata-rata 3,40) dapat dipahami sebagai konsekuensi dari kondisi pelaksanaan kegiatan pengabdian yang menggunakan sarana sederhana dan ruang yang tersedia di lingkungan masyarakat, tanpa perlakuan khusus berupa penyediaan fasilitas permainan standar. Permainan Gobak Sodor pada kegiatan ini dilaksanakan dengan memanfaatkan lapangan terbuka yang ada, dengan penandaan garis lapangan yang bersifat sementara serta keterbatasan luas area bermain.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun permainan tradisional memiliki fleksibilitas tinggi dan tidak bergantung pada peralatan khusus, kualitas sarana pendukung tetap berpengaruh terhadap persepsi peserta. Ketidakjelasan batas lapangan, permukaan tanah yang kurang rata, atau keterbatasan ruang gerak dapat memengaruhi kenyamanan dan rasa aman peserta, sehingga tercermin dalam skor kepuasan yang lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini menegaskan bahwa faktor fasilitas berperan sebagai faktor pendukung (*enabling factor*), bukan faktor utama penentu partisipasi, namun tetap memiliki kontribusi terhadap kualitas pengalaman bermain.

Hasil pengabdian ini memberikan implikasi penting bagi perancangan kegiatan pengabdian masyarakat pada tahap berikutnya. Tingginya skor pada indikator kesenangan bermain, kerja sama tim, dan manfaat aktivitas fisik menunjukkan bahwa desain aktivitas permainan Gobak Sodor telah sesuai dengan kebutuhan peserta dan dapat dipertahankan sebagai kekuatan utama model pengabdian. Pengabdian selanjutnya dapat memfokuskan penguatan pada aspek desain permainan dan strategi pendampingan tanpa perlu perubahan mendasar pada bentuk aktivitas.

Sebaliknya, rendahnya indikator fasilitas memberikan arah perbaikan yang jelas, yaitu perlunya optimalisasi sarana pendukung pada pelaksanaan berikutnya. Pengabdian lanjutan dapat mempertimbangkan penyediaan lapangan yang lebih representatif, penandaan garis permainan yang lebih jelas dan permanen, serta pengaturan ruang bermain yang lebih aman. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan terjadi peningkatan kepuasan peserta secara lebih merata pada seluruh indikator, sekaligus meningkatkan kualitas implementasi model pengabdian.

Hasil ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan model pengabdian bertahap, di mana tahap awal berfokus pada penerimaan dan kepuasan peserta,

sementara tahap lanjutan diarahkan pada peningkatan kualitas sarana, perluasan sasaran, dan integrasi kegiatan dengan program masyarakat atau sekolah.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati dalam interpretasi hasil. Pertama, jumlah peserta yang relatif terbatas dan cakupan lokasi yang sempit merupakan konsekuensi dari desain kegiatan yang bersifat *pilot activity*. Oleh karena itu, hasil pengabdian ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan ke populasi masyarakat yang lebih luas.

Kedua, evaluasi kegiatan hanya menggunakan survei kepuasan pascakegiatan tanpa pengukuran sebelum dan sesudah (*pre-post*) maupun perbandingan dengan kelompok lain. Hal ini membatasi kemampuan analisis dalam menilai perubahan perilaku atau dampak jangka panjang dari kegiatan pengabdian.

Ketiga, keterbatasan fasilitas dan waktu pelaksanaan juga memengaruhi kedalaman implementasi kegiatan. Beberapa aspek teknis, seperti variasi permainan atau durasi aktivitas, belum dapat dieksplorasi secara optimal. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut sejalan dengan tujuan kegiatan sebagai evaluasi awal model pengabdian dan justru memberikan ruang pengembangan pada tahap berikutnya. Menyadari keterbatasan ini, hasil pengabdian tetap memiliki nilai strategis sebagai dasar perbaikan dan pengembangan model pengabdian masyarakat berbasis permainan tradisional Gobak Sodor secara lebih sistematis dan berkelanjutan.

Salah satu temuan utama dalam kegiatan ini adalah tingginya tingkat kepuasan pada aspek kesenangan bermain dan manfaat aktivitas fisik. Hal ini sejalan dengan temuan Anwar dan Hidayat (2023) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan aktivitas fisik peserta secara alami tanpa tekanan kompetisi formal. Gobak Sodor, dengan karakteristik gerak cepat, kelincahan, dan strategi, mendorong keterlibatan fisik yang aktif sekaligus menyenangkan.

Firmansyah dan Putra (2023) menegaskan bahwa aktivitas fisik berbasis permainan tradisional cenderung lebih mudah diterima oleh masyarakat dibandingkan olahraga konvensional karena tidak membutuhkan keterampilan teknis yang kompleks. Kondisi ini tercermin dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan, di mana seluruh peserta dapat terlibat aktif tanpa hambatan berarti. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap tingginya skor kepuasan pada aspek kesenangan dan partisipasi.

Selain aspek fisik, Gobak Sodor juga berfungsi sebagai media interaksi sosial. Kerja sama tim menjadi elemen kunci dalam permainan ini, baik bagi regu penjaga maupun penyerang. Skor tinggi pada indikator kerja sama tim menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu membangun komunikasi, kepercayaan, dan koordinasi antar peserta. Dewi dan Suryadi (2023) menyatakan bahwa permainan

tradisional memiliki peran strategis dalam meningkatkan interaksi sosial dan rasa kebersamaan karena menuntut kolaborasi dan strategi kelompok.

Hasil pengabdian ini juga memperkuat peran permainan tradisional sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Gobak Sodor tidak hanya dipandang sebagai permainan, tetapi juga sebagai bagian dari identitas budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Arifin dan Nugroho (2023) menekankan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kegiatan edukatif dan sosial dapat memperkuat kesadaran budaya masyarakat, khususnya generasi muda.

Pada konteks pengabdian kepada masyarakat, pendekatan berbasis budaya lokal memiliki keunggulan karena lebih mudah diterima oleh masyarakat sasaran. Hasanah dan Mulyono (2023) menyatakan bahwa kegiatan pengabdian yang mengangkat praktik budaya lokal cenderung menciptakan rasa memiliki (sense of belonging) sehingga meningkatkan partisipasi dan keberlanjutan program. Hal ini tercermin dari antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung dan kesediaan mereka untuk terlibat aktif hingga kegiatan selesai.

Pengabdian masyarakat melalui permainan tradisional tidak hanya berkontribusi pada aspek kesehatan dan sosial, tetapi juga berfungsi sebagai strategi pelestarian budaya yang kontekstual dan aplikatif. Temuan ini relevan dengan upaya penguatan kearifan lokal dalam berbagai program pemberdayaan masyarakat.

Evaluasi kepuasan peserta menjadi aspek penting dalam menilai keberhasilan program pengabdian. Azizah dan Rahman (2024) menyatakan bahwa kepuasan peserta merupakan indikator kunci yang mencerminkan kesesuaian program dengan kebutuhan dan harapan masyarakat. Tingginya indeks kepuasan dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan dan metode yang digunakan telah sesuai dengan karakteristik masyarakat sasaran.

Indikator kejelasan aturan dan keadilan permainan memperoleh skor dalam kategori puas, meskipun belum mencapai kategori sangat puas. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum peserta memahami mekanisme permainan, namun masih terdapat ruang untuk penyempurnaan, misalnya melalui penjelasan aturan yang lebih sistematis atau simulasi awal sebelum permainan dimulai. Ismail dan Prasetyo (2024) menegaskan bahwa kejelasan instruksi dan aturan sangat berpengaruh terhadap pengalaman peserta dalam kegiatan olahraga dan permainan.

Aspek keamanan juga memperoleh skor yang baik, menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dilaksanakan dengan risiko minimal apabila dirancang dan diawasi dengan baik. Hal ini sejalan dengan temuan Lestari dan Mahendra (2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional relatif aman karena menggunakan gerakan alami dan tidak memerlukan alat berisiko tinggi.

Meskipun secara umum kegiatan memperoleh respons positif, indikator fasilitas atau lapangan mendapatkan skor paling rendah dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa faktor lingkungan fisik turut memengaruhi kepuasan peserta. Wibowo dan Santoso (2024) menyatakan bahwa ketersediaan dan kualitas sarana pendukung menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan olahraga rekreatif berbasis masyarakat.

Keterbatasan fasilitas tidak serta-merta menurunkan keberhasilan program secara keseluruhan, namun menjadi catatan penting untuk pengembangan kegiatan di masa mendatang. Penyediaan lapangan yang lebih representatif, penandaan garis permainan yang lebih jelas, serta pengaturan ruang yang aman dapat meningkatkan kualitas pengalaman peserta. Hal ini sejalan dengan pandangan Prasetia dan Handoko (2023) yang menekankan pentingnya lingkungan pendukung dalam meningkatkan efektivitas aktivitas fisik berbasis permainan.

Temuan dari kegiatan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan model pengabdian masyarakat yang berkelanjutan. Pendekatan partisipatif-edukatif yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kepuasan peserta. Model ini sejalan dengan rekomendasi Hasanah dan Mulyono (2023) yang menyarankan agar pengabdian masyarakat tidak bersifat *top-down*, melainkan melibatkan masyarakat sebagai subjek aktif.

Penggunaan permainan tradisional sebagai media pengabdian memiliki keunggulan dari sisi biaya, aksesibilitas, dan fleksibilitas. Kegiatan dapat direplikasi di berbagai konteks masyarakat dengan penyesuaian minimal. Hal ini membuka peluang bagi pengembangan program serupa di wilayah lain sebagai bagian dari strategi pemberdayaan masyarakat berbasis budaya lokal.

Secara akademik, hasil pengabdian ini memperkaya kajian tentang permainan tradisional dalam konteks pengabdian masyarakat dan pendidikan jasmani. Data kuantitatif mengenai kepuasan peserta memberikan bukti empiris yang dapat menjadi rujukan bagi penelitian dan kegiatan pengabdian selanjutnya. Lestari dan Mahendra (2024) menekankan pentingnya penguatan basis data empiris dalam pengembangan model pembelajaran dan pengabdian berbasis permainan tradisional.

Secara praktis, kegiatan ini memberikan gambaran bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam program pengabdian masyarakat sebagai media edukatif, rekreatif, dan kultural. Dengan perencanaan yang matang dan evaluasi yang sistematis, permainan tradisional dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan aktivitas fisik, memperkuat interaksi sosial, dan melestarikan budaya lokal secara simultan.

Bermain gobak sodor memiliki banyak manfaat, terutama dalam melibatkan berbagai gerakan tubuh yang dapat menjaga kesehatan anak. Aktivitas ini membantu kekuatan otot berkembang secara optimal. Selain itu, semua anggota

tubuh anak mendapatkan kesempatan untuk bergerak. Kegiatan ini juga menjadi sarana bagi anak untuk menyalurkan energi berlebih, sehingga mengurangi rasa gelisah. Melalui permainan, anak dapat membentuk konsep diri yang positif dan mengembangkan kompetensi tertentu.

Nilai dalam permainan gobak sodor mencakup beberapa poin penting, seperti: 1) nilai kejujuran: Dalam permainan gobak sodor, terlihat bahwa anggota kelompok yang sedang bermain harus jujur ketika mereka tersentuh oleh lawan atau melanggar batas mati. Selain itu, anggota kelompok yang menjaga garis juga harus tidak berbuat curang dengan tetap berada di dalam batas penjagaan. 2) Nilai sportivitas: Nilai ini terpancar dari kebiasaan anak dalam mematuhi aturan yang ada saat bermain gobak sodor. Ketika anak terbiasa bermain secara sportif, maka nilai sportivitas tersebut akan muncul secara alami. 3) Nilai kerja sama: Dalam permainan gobak sodor, nilai kerja sama tampak dari kolaborasi antara anggota tim yang menjaga dan yang bermain. Tim yang berjaga berusaha mempertahankan batas agar lawan tidak bisa melintasinya. Di sisi lain, anggota tim yang bermain berupaya agar melewati batas keseluruhan demi mencapai jalur bolak-balik. Tanpa adanya kerja sama di dalam tim, kemenangan tidak akan bisa diraih. 4) Nilai Pengaturan Strategi: Dari permainan gobak sodor, nilai pengaturan strategi dapat dilihat dari dorongan untuk berpikir dan menentukan taktik dalam menerobos garis pertahanan lawan, memahami situasi dan menciptakan peluang, mengecoh lawan, serta mencari cara untuk mencapai tujuan. kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. Dengan strategi yang bagus, kemenangan dalam bermain gobak sodor akan mudah diraih.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat melalui permainan tradisional Gobak Sodor, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah dijalankan dengan sukses dan sejalan dengan sasaran yang telah ditetapkan. Hasil survei kepuasan yang melibatkan 10 responden menunjukkan indeks kepuasan sebesar 81,1%, yang termasuk dalam kategori puas, menandakan bahwa kegiatan diterima secara positif oleh peserta.

Permainan tradisional Gobak Sodor terbukti mampu menciptakan suasana kegiatan yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama tim, serta mendorong partisipasi aktif dan aktivitas fisik peserta. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam memperkuat nilai kebersamaan dan pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal.

Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa aspek sarana dan prasarana permainan masih perlu ditingkatkan agar pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang dapat berjalan lebih optimal. Oleh karena itu, perbaikan fasilitas dan pengelolaan lingkungan kegiatan menjadi hal yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

Program pelayanan kepada masyarakat ini dapat dinilai berhasil dan layak untuk dikembangkan sebagai model kegiatan edukatif, rekreatif, dan berbasis kearifan lokal yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan di berbagai konteks masyarakat.

Pengakuan

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya Kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangsih, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam membantu dan memastikan keberhasilan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada: (1) Pimpinan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan dukungan kebijakan, fasilitas, dan arahan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. (2) Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), atas fasilitasi, pendampingan, serta dukungan administratif selama perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan kegiatan. (3) Pemerintah setempat dan mitra kegiatan, yang telah memberikan izin, dukungan, serta partisipasi aktif selama pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat. (4) Tim pelaksana dan mahasiswa, yang telah berperan aktif, bekerja sama, dan menunjukkan dedikasi tinggi dalam setiap tahapan kegiatan. (5) Masyarakat sasaran, yang telah berpartisipasi secara antusias dan kooperatif, sehingga kegiatan dapat berjalan secara interaktif dan memberikan manfaat nyata. Penulis menyadari bahwa keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan hasil dari kolaborasi dan sinergi berbagai pihak. Oleh karena itu, semoga seluruh dukungan dan kontribusi yang telah diberikan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya serta menjadi amal kebajikan yang berkelanjutan.

Daftar Referensi

- Anwar, M., & Hidayat, T. (2023). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan aktivitas fisik siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1), 45–54.
- Arifin, Z., & Nugroho, S. (2023). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan*, 11(2), 101–110.
- Azizah, N., & Rahman, A. (2024). Tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan olahraga berbasis permainan tradisional. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 23(1), 33–42.
- Dewi, L. P., & Suryadi, D. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap kerja sama dan interaksi sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 87–96.

- Fadli, M., & Kurniawan, R. (2024). Evaluasi program pengabdian masyarakat berbasis aktivitas fisik dan budaya lokal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 15–24.
- Firmansyah, A., & Putra, D. A. (2023). Manfaat permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani peserta didik. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 9(1), 55–64.
- Hadi, S., & Wulandari, E. (2024). Permainan tradisional dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(2), 120–129.
- Hasanah, R., & Mulyono. (2023). Pelestarian permainan tradisional melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 7(2), 201–210.
- Ismail, A., & Prasetyo, B. (2024). Kepuasan peserta terhadap model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 11(1), 1–10.
- Kurniawati, D., & Saputra, H. (2023). Permainan tradisional sebagai sarana penguatan karakter dan kebersamaan siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 98–107.
- Lestari, Y., & Mahendra, A. (2024). Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran aktif pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 20(1), 60–69.
- Mulyadi, A., & Pratama, R. (2023). Dampak aktivitas permainan tradisional terhadap kebugaran dan kepuasan peserta. *Jurnal Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan*, 5(2), 75–84.
- Nurhayati, S., & Akbar, F. (2024). Model pengabdian masyarakat berbasis olahraga tradisional di lingkungan sekolah. *Jurnal Abdimas Olahraga*, 4(1), 25–34.
- Praselia, E., & Handoko, T. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap aktivitas fisik dan interaksi sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 18(2), 140–149.
- Putri, R. A., & Yulianto, E. (2024). Analisis kepuasan peserta dalam kegiatan olahraga rekreatif berbasis budaya lokal. *Jurnal Keolahragaan Indonesia*, 10(1), 50–59.
- Rahmawati, D., & Suyanto. (2023). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 3211–3219.
- Sari, M., & Hanafiah. (2024). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktif dan menyenangkan. *Jurnal Educatio*, 10(1), 88–97.
- Setiawan, B., & Lestari, P. (2023). Aktivitas fisik berbasis permainan tradisional dan implikasinya terhadap kebugaran jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 5(2), 66–75.
- Utami, N. P., & Widodo, A. (2024). Evaluasi kepuasan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis olahraga tradisional. *Jurnal Abdimas Nusantara*, 8(1), 40–49.
- Wibowo, A., & Santoso, B. (2024). Pengembangan permainan tradisional sebagai media aktivitas fisik masyarakat. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 24(1), 90–99.