



Integrasi Permainan Engklek dalam Kehidupan Kampus untuk Mengenalkan Budaya Bangsa

Integration of Engklek Games in Campus Life to Introduce National Culture

Ayu Anggraeni Dyah Purbasari ^{1*}, Afif Amir Amrullah ²

^{1,2} Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, Indonesia

Jalan RS. Fatmawati Raya, Pondok Labu, Cilandak, South Jakarta City, Jakarta 12450

Korespodensi Penulis : afifaa@upnvj.ac.id

Article History:

Received: November 27, 2024;

Revised: Desember 12, 2024;

Accepted: Desember 28, 2024;

Published: Desember 30, 2024

Keyword : Students, Engklek, Games, Cukture

Abstract. The influence of global development in the field of technology has caused some younger generations to forget local cultural activities such as behavior, language, and traditional games, which ultimately may lead to a loss of love for the nation and the country. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta is an educational institution with the slogan "Campus for the Defense of the Nation," making it highly appropriate to have efforts to introduce and preserve culture within the campus community. One of these efforts is to introduce the traditional game of engklek on campus. This research involves community service activities focused on creating engklek game facilities on campus so that students can recognize and practice it

Abstrak

Pengaruh perkembangan global dalam bidang teknologi, telah menyebabkan sebagian generasi muda terlupakan akan aktifitas budaya lokal seperti perilaku, bahasa dan permainan, yang pada akhirnya dapat menyebabkan hilangnya rasa cinta kepada bangsa dan negara. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta adalah institusi pendidikan mempunyai slogan kampus bela negara, sehingga sangat tepat jika mempunyai upaya untuk mengenalkan dan menjaga budaya dalam kehidupan kampusnya, salah satunya adalah mengenalkan permainan engklek di kampus. Penelitian ini berisi kegiatan pengabdian tentang pembuatan sarana permainan engklek di kampus untuk dapat dikenali dan dipraktekkan oleh mahasiswa.

Kata Kunci : Mahasiswa, Permainan, Budaya, Engklek

1. PENDAHULUAN

Perkembangan globlisasi dalam teknologi telah mempunyai pengaruh signifikan terhadap pengetahuan, pemahaman dan sikap serta perilaku akan budaya lokal. Budaya lokal yang mempunyai banyak makna dan kearifan, saat ini makin tergerus dari aktifitas anak sekolah dan mahasiswa. Berbagai permainan yang berbasis teknologi dan minim aktifitas fisik dan *soliter*, terbukti lebih menarik dibandingkan permainan tradisional yang lebih mengandalkan pada aktifitas fisik, kerja kelompok. Padahal jika dikaji tentang kemanfaatannya secara ilmiah, seperti permainan engklek, permainan tradisional secara umum ini akan mengajarkan tetnang motorik halus, motorik kasar, serta strategi untuk mendapatkan nilai melalui perlombaan diantara peserta, serta kerjasama kelompok, dibandingkan dengan permainan berbasis elektronik seperti Play station, mobil legend, dan lain-lain

Pada kelompok mahasiswa, selain daya tarik yang kurang dibandingkan permainan

berbasis elektronik, maka kesibukan kegiatan perkuliahan di kampus dapat mempengaruhi *mood* seseorang dalam melakukan aktivitas fisik. Padahal aktivitas fisik dapat berpengaruh terhadap prestasi seseorang. Kedua faktor tersebut diduga berkontribusi terhadap hilangnya minat generasi muda khususnya mahasiswa terhadap beberapa jenis permainan tradisional yang asli Indonesia.

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, adalah universitas yang mempunyai motto bela negara, yang berarti akan menjadi perguruan tinggi yang berusaha mempertahankan negara ini dari upaya-upaya yang merusak atau berupaya mempertahankan hal-hal yang berhubungan dengan pisikap dan perilaku cinta tanah air. Salah satu sikap dan perilaku cinta tanah air adalah mempertahankan jenis budaya yang ada di Indonesia agar tidak hilang. Salah satu budaya yang terancam punah adalah permainan engklek. Oleh karena itu abdimas ini bertujuan untuk mengenalkan permainan engklek kepada mahasiswa dan civitas akademik di lingkungan UPN Veteran

2. METODE PENELITIAN

Metode yang kami gunakan adalah dengan melakukan pembuatan /implementasi langsung desain engklek pada beberapa lokasi koridor yang sering dilalui oleh mahasiswa di kampus UPN Veteran Jakarta Limo Depok. Target sasaran atau populasi dalam kegiatan ini adalah mahasiswa, dosen dan tenaga kependidikan yang melalui koridor kampus. Dan tergerak untuk mencoba permainan engklek sesuai desain

Beberapa kegiatan yang telah dilakukan oleh panitia adalah:

- a. Melakukan rapat koordinasi dengan tim mandor dan arsitektur untuk pembuatan model, dan bahan yang diperlukan.
- b. Melakukan survei daring untuk mengetahui model yang tepat dan menarik;
- c. Membuat perencanaan perijinan dengan pimpinan fakultas
- d. Melakukan fasilitasi untuk mendukung pelaksanaan pembuatan desain engklek
- e. Melakukan evaluasi dengan tim untuk melihat partisipatif mahasiswa, dosen dan tendik dalam memanfaatkan model permainan engklek.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan selama 10 hari pada 2- 22 Oktober 2024, dengan lima hari untuk pembuatan desain dan dilanjutkan dengan pengecatan hingga kering dan lima hari berikutnya mempersilahkan mahasiswa dan civitas akademika untuk mencobanya.



Gambar 1. Model Arena Permainan engklek dan antusias mahasiswa untuk mencoba

a. Persiapan

Dalam proses desain, tim yang terdiri dari peneliti, mandor, dan arsitek, mencoba mencari desain engklek yang sesuai serta warna yang menarik dan kemungkinan bisa diaplikasikan di lingkungan outdoor, akhirnya disepakati penggunaan engkel dengan desain delapan kotak serta warna yang menarik serta digunakan cat yang khusus outdoor. Desain dan warna cat tampak ada gambar 1. Adapun alasan menggunakan warna yang cerah hanya didasarkan konsep kekinian, yaitu warna yang cenderung pink dan peach serta terang.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan desain menjadi gambar yang dibuat di atas lantai konblok dilakukan oleh tenaga pelaksana yakni tukang yang sedang terlibat dalam kegiatan renovasi kampus, dan diarahkan oleh mandor serta diawasi oleh tim peneliti.

c. Evaluasi

Adapun jumlah permainan yang dibuat berjumlah dua buah, satu berlokasi depan techno waterpark dan satu lagi di depan laboratorium kesehatan masyarakat. Alasan pemilihan tempat ini adalah karena area tersebut adalah area yang sering dilewati oleh sivitas akademika UPN Veteran Jakarta pada saat istirahat dan kegiatan antar perkuliahan.

Observasi tingkat partisipatif civitas akademika UPN Veteran Jakarta terhadap keinginan untuk mencoba permainan ini yang dilaksanakan selama lima hari dalam jam istirahat selama satu jam dari Senin-Jumat hasilnya hanya diperoleh kurang dari 20 mahasiswa melakukan percobaan permainan engklek, dosen yang mencoba ada 3 dan

tenaga pendidkan adalah 2 orang. Jumlah ini apabila dibandingkan dengan jumlah mahaiswa , dosen dan tenaga pendidikan yang melewati area tersebut, maka masih dikategorikan rendah..

Beberapa analisa yang dilakukan terhadap penyebab rendahnya angka partisipatif dan antusiasme civitas akademika adalah diduga mempunyai alasan yang beragam. Pada tenaga dosen dan tenga pendidikan, renahnya partisipasi mereka adalah karena kemungkinan adanya faktor penyakit seperti asam urat, artitis serta obesitas. Sementara kemungkinan penyebab rendahnya parisipasi dari mahasiswa adalah karena kursng mengenal permainan, kurang pengetahuan kan metode dan cara bermain dari permainan engklek, . Faktor lainnya yang diduga menjadi penyebab rendahnya partisipasi mahaiswa adalah faktor internal seperti sibuknya perkuliahan, kurang fokus, penyakit yang diderita

4. KESIMPULAN

Pembuatan arena permainan engklek telah dilkakukan di kmapuas bela negara UPN Veteran Jakarta dan telah dibuat sebanyak dua buah pada tempat yang strategis dilewati oleh mahasiswa. Dari evaluasi tingkat partisipatif sivitas akademika UPN Vetean Jakarta Kampus limo, dipoleh angka tergolong rendah, sehingga perlu digalakkan agar meningkat partisipasi mahaiswa.



Gambar 2 dan 3. Mahasiswa mencoba permainan Engklek

REFERENSI

- Asteria, P. V. (2017). Pengenalan permainan tradisional Indonesia di kelas BIPA. *Paramasastra*. <https://doi.org/10.26740/parama.v4i1.1490>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Semakin banyak orang dewasa terancam penyakit karena kurang olah raga*. <https://p2ptm.kemkes.go.id/artikel-sehat/semakin->

banyak-orang-dewasa-terancam-penyakit-karena-kurang-olahraga (Diakses pada 12 Oktober 2024, pukul 22.00 WIB)

Mujinem, M. (2018). Nilai-nilai kehidupan sosial dalam permainan tradisional anak di Daerah Istimewa Yogyakarta pada era globalisasi. *Humanika*.
<https://doi.org/10.21831/hum.v10i1.21000>

Syahidah, K. (2023). *Permainan tradisional memiliki peran bela negara*. Kompasiana.
<https://www.kompasiana.com/khansasyahidah7732/6482af8c4d498a3db72716f4/permainan-tradisional-memiliki-nilai-bela-negara> (Diakses pada 12 Oktober 2024, pukul 23.00 WIB)

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. (2024). *Visi dan misi*.
<https://www.upnvj.ac.id/id/tentang-upn/visi-dan-misi.html> (Diakses pada 10 Oktober 2024, pukul 23.00 WIB)

Widodo, A., Tahir, M., Mauliyda, M. A., Sutisna, D., Sobri, M., Syazali, M., & Radiusman, R. (2020). Upaya pelestarian permainan tradisional melalui kegiatan kemah bakti masyarakat. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*.
<https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5810>