

Implementasi Program Sport Entrepreneurship sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional di SMPN 01 Kota Malang

¹⁾Ririn Dwi Agustin*, ²⁾ Fatih Iqbal Maulana, ³⁾Kenys Fadhilah Zamzam, ⁴⁾Dyah Ayu Sulistyaning Cipta

¹²³⁴⁾Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia

Email Corresponding: ririndwiagustin85@gmail.com*

Received: 11 Desember 2025; Accepted: 13 Desember 2025; Published online: 27 Desember 2025

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Kata Kunci: permainan tradisional olahraga rekreasi sport entrepreneurship pengabdian masyarakat</p>	<p>Abstrak Permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya lokal semakin jarang dimainkan oleh peserta didik akibat dominasi permainan modern dan digital. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai sarana olahraga rekreasi yang edukatif dan berpotensi mendukung kesejahteraan mental peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan program <i>sport entrepreneurship</i> sebagai upaya pelestarian permainan tradisional di SMPN 01 Kota Malang. Metode yang digunakan adalah pendidikan masyarakat melalui sosialisasi dan pendampingan, yang melibatkan 30 peserta didik. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, sosialisasi nilai dan manfaat permainan tradisional, praktik langsung permainan, serta evaluasi kegiatan melalui refleksi dan tanya jawab. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap permainan tradisional, meningkatnya partisipasi aktif dalam kegiatan olahraga rekreasi, serta munculnya sikap kerja sama dan kebersamaan selama pelaksanaan permainan. Program ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dikembangkan sebagai aktivitas olahraga rekreasi yang relevan dengan konteks sekolah. Simpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa program <i>sport entrepreneurship</i> berbasis permainan tradisional berpotensi menjadi alternatif strategis dalam pelestarian budaya sekaligus penguatan karakter dan kesejahteraan mental peserta didik.</p>
ABSTRACT	
<p>Keywords: traditional games recreational sports sport entrepreneurship community service</p>	<p>Traditional games as part of local cultural heritage are increasingly abandoned by students due to the dominance of modern and digital games. This condition reduces the utilization of traditional games as recreational sports activities that are educational and supportive of students' mental well-being. This community service program aims to implement a <i>sport entrepreneurship</i> program as an effort to preserve traditional games at SMPN 01 Kota Malang. The method employed was community education through socialization and mentoring, involving 30 junior high school students. The activities were carried out through several stages, including preparation, socialization of the values and benefits of traditional games, practical implementation of the games, and evaluation through reflection and question-and-answer sessions. The results indicate an increase in students' understanding of traditional games, higher levels of active participation in recreational sports activities, and the development of cooperation and togetherness during the implementation. The program demonstrates that traditional games can be effectively integrated into school-based recreational sports activities. In conclusion, the implementation of a traditional game-based <i>sport entrepreneurship</i> program has the potential to serve as a strategic approach to cultural preservation while strengthening character development and supporting students' mental well-being.</p>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

I. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran strategis dalam pengembangan peserta didik, tidak hanya pada aspek fisik, tetapi juga sosial, emosional, dan budaya. Aktivitas olahraga dan permainan dalam pendidikan jasmani melibatkan interaksi sosial yang memungkinkan peserta didik belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta mengembangkan nilai-nilai sosial melalui aktivitas bermain bersama (Muhtar & Lengkana, 2019). Dalam praktiknya, bentuk permainan yang berkembang di lingkungan pendidikan dapat diklasifikasikan menjadi permainan modern dan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas bermain yang memiliki karakteristik khas, antara lain kepatuhan terhadap aturan yang disepakati bersama, nilai kebersamaan, serta komitmen sosial antar pemain (Muzakki, 2022). Selain itu, permainan tradisional tumbuh dan berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat tertentu dan sarat dengan nilai-nilai budaya serta kearifan lokal (Andriani, 2012). Sebagai bagian dari kebudayaan, olahraga dan permainan tradisional mencerminkan hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat yang diwariskan melalui proses belajar sosial dan budaya (Fillah et al., 2022). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pelestarian budaya.

Dalam konteks keolahragaan nasional, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional mengklasifikasikan olahraga ke dalam tiga ruang lingkup, yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Olahraga rekreasi bertujuan untuk pemulihan kesehatan, peningkatan kebugaran, serta penguatan kualitas hidup masyarakat. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa olahraga rekreasi berkontribusi positif terhadap kesejahteraan mental melalui penurunan tingkat stres, peningkatan suasana hati, kualitas tidur, serta kesempatan untuk bersosialisasi dan membangun rasa percaya diri.

Namun, perkembangan permainan modern dan digital telah menyebabkan permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh peserta didik. Kondisi ini berimplikasi pada berkurangnya ruang bagi internalisasi nilai budaya lokal serta menurunnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai sarana olahraga rekreasi yang menyehatkan secara fisik dan mental. Beberapa penelitian terdahulu lebih banyak menempatkan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani atau kajian budaya, sementara integrasi permainan tradisional dengan pendekatan kewirausahaan olahraga (*sport entrepreneurship*) masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan sekolah menengah pertama.

Kebaruan artikel ini terletak pada pengintegrasian permainan tradisional ke dalam program *sport entrepreneurship* sebagai bentuk olahraga rekreasi yang tidak hanya berorientasi pada aktivitas fisik dan pelestarian budaya, tetapi juga pada pengembangan nilai kewirausahaan, kreativitas, dan keberlanjutan program. Pendekatan ini memposisikan permainan tradisional tidak sekadar sebagai aktivitas bermain, melainkan sebagai potensi sosial dan edukatif yang dapat dikembangkan melalui pendampingan berbasis pengabdian masyarakat.

Permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu SMPN 01 Kota Malang, meliputi rendahnya intensitas pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan olahraga rekreasi serta belum optimalnya pengembangan program yang mengaitkan olahraga, pelestarian budaya, dan nilai kewirausahaan secara terpadu. Oleh karena itu, diperlukan suatu program pendampingan yang mampu menghidupkan kembali permainan tradisional melalui pendekatan yang kontekstual dan inovatif.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan artikel pengabdian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi program *sport entrepreneurship* sebagai upaya pelestarian permainan tradisional di SMPN 01 Kota Malang serta mengkaji kontribusinya terhadap penguatan olahraga rekreasi dan kesejahteraan mental peserta didik.

II. MASALAH

Merujuk pada hasil observasi awal di SMPN 01 Kota Malang, permainan tradisional belum dimanfaatkan secara optimal sebagai bagian dari aktivitas olahraga rekreasi peserta didik. Peserta didik cenderung lebih familiar dengan permainan modern dan digital, sehingga pengetahuan dan pengalaman mereka terhadap permainan tradisional sebagai warisan budaya semakin terbatas. Selain itu, belum terdapat program pendampingan yang terstruktur untuk mengintegrasikan permainan tradisional dengan kegiatan olahraga rekreasi yang bersifat edukatif dan berkelanjutan. Kondisi tersebut menyebabkan nilai-nilai karakter, kebersamaan, serta potensi pengembangan kreativitas dan kewirausahaan melalui permainan tradisional belum berkembang secara optimal.

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 01 Kota Malang dengan sasaran peserta didik sekolah menengah pertama. Responden yang terlibat dalam kegiatan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara langsung. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pendidikan masyarakat melalui pendekatan sosialisasi dan pendampingan, sebagaimana dikemukakan oleh Basri et al. (2022) dan Hasanah (2017), yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik terhadap pelestarian permainan tradisional. Sosialisasi dipahami sebagai proses penanaman nilai dan kebiasaan melalui interaksi sosial dalam lingkungan pendidikan (Candra et al., 2021).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan jadwal kegiatan, penyusunan materi sosialisasi, serta pemilihan jenis permainan tradisional yang akan dipraktikkan. Materi sosialisasi difokuskan pada pengenalan permainan tradisional, nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta keterkaitannya dengan olahraga rekreasi dan pengembangan karakter peserta didik. Sosialisasi dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah dengan metode pemaparan materi, diskusi, dan tanya jawab untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Setelah kegiatan sosialisasi, pengabdian dilanjutkan dengan praktik langsung permainan tradisional yang telah ditentukan. Pada tahap ini, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan didampingi oleh tim pengabdian selama pelaksanaan permainan. Pendampingan dilakukan untuk memastikan peserta didik memahami aturan permainan, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menginternalisasi nilai-nilai sportivitas, kebersamaan, dan kreativitas. Bahan dan alat yang digunakan berupa peralatan permainan tradisional sederhana yang diperoleh dari sumber yang mudah dijangkau dan disesuaikan dengan jumlah peserta.

Evaluasi kegiatan dilakukan pada akhir pelaksanaan pengabdian melalui sesi tanya jawab dan refleksi bersama peserta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, pengalaman mereka selama mengikuti praktik permainan tradisional, serta respons terhadap pelaksanaan program pengabdian. Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan merangkum tanggapan peserta didik sebagai dasar untuk menggambarkan ketercapaian tujuan dan efektivitas program.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 01 Kota Malang dengan melibatkan 30 peserta didik sebagai sasaran program. Pelaksanaan kegiatan bertujuan untuk mengoptimalkan pelestarian permainan tradisional melalui pendekatan olahraga rekreasi berbasis *sport entrepreneurship*. Rangkaian kegiatan diawali dengan koordinasi dan diskusi bersama guru pendidikan jasmani sebagai mitra sekolah untuk menyelaraskan kebutuhan sekolah dengan program pengabdian yang akan dilaksanakan. Tahap awal ini penting untuk memastikan bahwa kegiatan yang dirancang relevan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dalam memainkan permainan tradisional, serta lebih dominan terpapar pada permainan modern dan digital. Kondisi ini memperkuat urgensi pelaksanaan program pengabdian sebagai upaya memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai alternatif olahraga rekreasi yang edukatif dan menyenangkan. Observasi dilakukan secara langsung untuk memahami pola interaksi peserta didik, minat bermain, serta potensi keterlibatan mereka dalam kegiatan berbasis permainan tradisional.

Pelaksanaan sosialisasi yang dilaksanakan di aula sekolah berfokus pada pemberian pemahaman mengenai makna permainan tradisional, nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta manfaatnya bagi kesehatan fisik dan kesejahteraan mental. Indikator ketercapaian tujuan pada tahap ini ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi dan sesi tanya jawab, serta kemampuan mereka menyebutkan kembali jenis dan manfaat permainan tradisional setelah sosialisasi berlangsung. Sosialisasi yang dikemas secara interaktif dinilai efektif dalam menarik minat peserta didik dan membangun kesadaran awal terhadap pentingnya pelestarian permainan tradisional, tertera pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pelaksanaan sosialisasi permainan tradisional kepada peserta didik SMPN 01 Kota Malang sebagai tahap awal program pengabdian.

Tahap praktik dan simulasi permainan tradisional yang dilaksanakan di halaman sekolah memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam menerapkan permainan yang telah diperkenalkan. Indikator keberhasilan pada tahap ini meliputi kemampuan peserta didik mengikuti

aturan permainan, keterlibatan aktif dalam kelompok, serta munculnya sikap kerja sama, sportivitas, dan kebersamaan selama kegiatan berlangsung. Praktik langsung ini juga memperlihatkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi sarana olahraga rekreasi yang menyenangkan sekaligus memperkuat interaksi sosial antarpeserta didik.

Secara umum, keunggulan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terletak pada kesesuaian dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah, karena permainan tradisional mudah diterapkan, tidak memerlukan peralatan yang kompleks, serta selaras dengan karakteristik olahraga rekreasi. Selain itu, pendekatan *sport entrepreneurship* membuka peluang bagi pengembangan kreativitas peserta didik dalam memandang permainan tradisional sebagai aktivitas yang bernilai dan berpotensi dikembangkan secara berkelanjutan. Namun demikian, kelemahan yang ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah keterbatasan waktu pendampingan dan belum optimalnya integrasi kegiatan dengan program sekolah jangka panjang, sehingga keberlanjutan kegiatan masih memerlukan dukungan lanjutan dari pihak sekolah.

Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan relatif rendah karena permainan tradisional telah dikenal secara umum, namun tantangan utama terletak pada upaya mempertahankan minat peserta didik di tengah dominasi permainan modern. Peluang pengembangan ke depan dapat dilakukan melalui integrasi permainan tradisional ke dalam kegiatan ekstrakurikuler, pembelajaran pendidikan jasmani, serta pengembangan program *sport entrepreneurship* sederhana yang melibatkan peserta didik dalam perencanaan dan pengelolaan kegiatan permainan tradisional secara mandiri.

Dokumentasi kegiatan praktik permainan tradisional disajikan dalam Gambar 2 sebagai pendukung luaran pengabdian untuk menunjukkan keterlibatan peserta didik dan proses implementasi program di lapangan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti empiris bahwa kegiatan pengabdian telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan metode yang dirancang.



Gambar 2. Praktik permainan tradisional oleh peserta didik SMPN 01 Kota Malang sebagai bagian dari olahraga rekreasi berbasis *sport entrepreneurship*.

V. KESIMPULAN

Pelaksanaan program *sport entrepreneurship* sebagai upaya pelestarian permainan tradisional di SMPN 01 Kota Malang menunjukkan bahwa pendekatan olahraga rekreasi berbasis permainan tradisional dapat diterapkan secara efektif dalam lingkungan sekolah menengah pertama. Program pengabdian ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai budaya lokal serta

mendorong keterlibatan aktif mereka dalam aktivitas olahraga rekreasi yang bersifat edukatif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya relevan sebagai sarana pelestarian budaya, tetapi juga berpotensi mendukung pengembangan karakter, kebersamaan, dan kesejahteraan mental peserta didik.

Selain itu, integrasi permainan tradisional dalam program *sport entrepreneurship* membuka peluang pengembangan kegiatan yang berkelanjutan dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan sekolah. Meskipun pelaksanaan program menghadapi keterbatasan waktu pendampingan, pendekatan ini tetap menunjukkan potensi untuk dikembangkan lebih lanjut melalui integrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler dan pembelajaran pendidikan jasmani. Ke depan, pengembangan program serupa dapat diarahkan pada perluasan jenis permainan tradisional serta pelibatan komunitas sekolah secara lebih luas untuk memperkuat keberlanjutan pelestarian budaya melalui aktivitas olahraga rekreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Basri, M., Rahman, A., & Hidayat, S. (2022). Pendidikan Masyarakat sebagai Pendekatan dalam Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 85–92.
- Candra, R., Putra, D. A., & Lestari, N. (2021). Sosialisasi sebagai Proses Pembentukan Nilai dalam Lingkungan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 45–53.
- Fillah, A. R., Prasetyo, Y., & Wibowo, S. (2022). Kebudayaan dan Olahraga Tradisional sebagai Warisan Sosial Masyarakat. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 21(2), 134–142.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik Observasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 8(1), 21–32.
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). Pendidikan Jasmani dan Pengembangan Interaksi Sosial Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(1), 1–8.
- Muzakki, A. (2022). Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Nilai Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 89–98.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.