



## Pembentukan “Kampung Edukasi Jaan” Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional

### *Establishment Of " Kampung Edukasi Jaan " As A Media For Conservation Of Traditional Games*

Hena Elizabet<sup>1</sup>, Lia Nirawati<sup>2</sup>

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur<sup>12</sup>

[henaeliza@gmail.com](mailto:henaeliza@gmail.com)<sup>1</sup>, [lianirawati@ymail.com](mailto:lianirawati@ymail.com)<sup>2</sup>

Korespondensi penulis : [henaeliza@gmail.com](mailto:henaeliza@gmail.com)

---

#### Article History:

Received: 30 Mei 2023

Revised: 30 Juni 2023

Accepted: 20 Juli 2023

**Keywords:** *Educational Tourism; Traditional Games; Community Service; Jaan Village*

**Abstract:** *Tourism is a trip undertaken by a group of people who visit certain places for recreational purposes, or to study the uniqueness of the tourist attractions visited in a temporary period. Jaan Village is one of the villages in Gondang District, which has beautiful and peaceful environmental conditions. Most young children in Jaan Village like to do healthy walks in the morning, especially during school holidays, they also like to play together. In Jaan Village itself, there are no tourist attractions or rides for children to play. So, after direct observation of KKNT MBKM students from UPN "Veteran" Jawa Timur, who carried out community service there, created a jaan education village that focuses on traditional game education, with the aim that the children in Jaan Village have a place to play and participate in preserving traditional games in Indonesia. The result of this community service activity is the existence of a children's playground in Jaan village, which can be enjoyed free of charge.*

---

**Abstrak.** Wisata merupakan perjalanan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Desa Jaan merupakan salah satu desa di Kecamatan Gondang, yang memiliki kondisi lingkungan asri dan tentram, kebanyakan anak kecil di Desa Jaan ini suka melakukan jalan sehat di pagi hari terutama saat libur sekolah, mereka juga suka bermain bersama. Di Desa Jaan sendiri tidak memiliki tempat wisata atau wahana bermain anak. Sehingga, setelah melakukan observasi secara langsung mahasiswa KKNT MBKM dari UPN “Veteran” Jawa Timur, yang melaksanakan pengabdian masyarakat di sana, membuat kampung edukasi jaan yang berfokus pada edukasi permainan tradisional, dengan tujuan agar anak – anak di Desa Jaan ini memiliki tempat untuk bermain dan ikut serta melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu adanya tempat bermain anak – anak di desa jaan, yang bisa dinikmati secara gratis.

**Kata Kunci:** Wisata Edukasi; Permainan Tradisional; Pengabdian Masyarakat; Desa Jaan

## PENDAHULUAN

Pariwisata adalah kegiatan ketika seseorang sedang melakukan perjalanan diluar dari tempat tinggal dan lingkungannya selama tidak lebih dari satu tahun berurutan untuk berwisata, bisnis atau tujuan lain dengan tidak untuk bekerja di tempat yang dikunjungi (UNWTO). Pariwisata merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang dinamis dalam menciptakan perubahan ekonomi, diantaranya : diversifikasi ekonomi dan masalah industrialisasi (Yahya, 2015). Pariwisata menjadi pilar proses pembangunan, karena merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang dominan dalam kerangka pembangunan ekonomi (Wijayanti, 2017). Indonesia sebagai negara yang memiliki berbagai budaya, suku, ras, agama juga memiliki berbagai pesona alam didalamnya, sehingga terdapat banyak wisata yang ada diindonesia, mulai dari wisata budaya, wisata religi, juga wisata alam. Pengembangan pariwisata mulai menjadi salah satu program unggulan dalam pembangunan daerah. Pembangunan pariwisata yang direncanakan dan dikelola secara berkelanjutan dengan berbasis pada masyarakat akan mampu memberikan kontribusi terhadap penerimaan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan menciptakan lapangan kerja (Sosial et al., 2018). Pariwisata dianggap menguntungkan untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang digunakan sebagai sumber yang menjanjikan bagi pemerintah maupun masyarakat sekitar objek wisata. Oleh karena itu, membuat banyak daerah berkenginginan untuk mengadakan pembangunan di bidang pariwisata.(Manshur et al., n.d.). Pariwisata diharapkan dapat terus tumbuh secara signifikan agar mampu meningkatkan perekonomian negara melalui kegiatan pariwisata. Lebih jauh pengelolaan pariwisata yang baik akan memberikan dampak positif bagi berbagai sektor industri lainnya (Priyanto et al., 2018). Sedangkan wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara (*923-Article Text-2335-1-10-20211003*, n.d.)

Desa Jaan merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk, desa ini memiliki berbagai kebudayaan adat istiadat seperti sedekah bumi dan tayub, mayoritas penduduk didesa jaan sendiri yaitu bermata pencaharian sebagai seorang petani. Sehingga terdapat banyak lahan sawah dan juga kebun, mulai dari semangka, melon, sayuran dan lain – lain. Desa ini memiliki kondisi lingkungan yang asri dan tentram, kebanyakan anak kecil di desa Jaan ini suka melakukan jalan sehat di pagi hari terutama saat libur sekolah, mereka juga suka bermain bersama. Anak – anak di desa Jaan ini memiliki

semangat yang tinggi terhadap hal-hal baru. Namun, kekurangan dari Desa Jaan ini yaitu tidak memiliki fasilitas yang lengkap seperti lapangan ataupun taman bermain, sehingga kebanyakan dari mereka akan berjalan – jalan di tepi jalan raya atau bermain di jalanan, yang seharusnya menjadi tempat yang tidak aman untuk digunakan anak – anak kecil berlalu lalang, letak Desa Jaan juga berada jauh dari taman bermain atau tempat wisata.

Permainan tradisional sendiri lahir dan berkembang di Indonesia dari budaya daerah yang menjadi ciri khas bagi kebudayaan setempat. (Erika Herawati et al., n.d.). Dan permainan tradisional dapat memberikan efek yang positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak (Widodo et al., 2020), dunia anak juga tidak bisa jauh dari yang namanya permainan dan bermain. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Permainan yang banyak melibatkan aktivitas fisik adalah permainan tradisional. (41045-109966-1-PB, n.d.). Sedangkan saat ini, kebanyakan anak – anak lebih suka memainkan game online. Padahal, permainan tradisional lahir sebagai bentuk pewarisan nilai dari para orangtua terhadap generasi muda. Permainan tradisional juga lahir dari kondisi alam dan lingkungan sekitar. Sehingga sangat disayangkan apabila warisan para pendahulu harus hilang seiring berkembangnya zaman (Agung et al., n.d.)

Melihat hal tersebut, mahasiswa dari Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran ” Jawa Timur yang sedang melaksanakan KKNT di Jaan, Membuat konsep Kampung edukasi Jaan yang fokus utamanya yaitu untuk anak – anak, dengan mengambil tema pelestarian permainan tradisional, dengan tujuan agar anak – anak di desa jaan ini memiliki wadah atau tempat bermain, selain itu mereka juga ikut melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia.

## **METODE**

Pengabdian mahasiswa dalam program KKNT-MBKM ini terletak di Desa Jaan, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk, dengan tema desa wisata. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini termasuk pendekatan kualitatif dengan jenis observasi, dokumentasi dan wawancara secara langsung dengan perangkat desa, masyarakat, dan ibu PKK, terkait potensi dari desa Jaan, kendala yang dihadapi, pola hidup masyarakat, dan lain-lain. Setelah dianalisa oleh Kelompok 71 mahasiswa KKNT- MBKM populasi dalam kegiatan ini adalah para warga dari desa Jaan itu sendiri dan sampel yang digunakan adalah anak – anak di desa jaan.

## HASIL

### **Konsep Kampung Edukasi Jaan**

Wisata edukasi adalah suatu program dimana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi (Rodger, 1998). Wisata edukasi adalah aktivitas pariwisata yang dilakukan oleh wisatawan yang mengambil liburan sehari dan mereka melakukan perjalanan untuk pendidikan dan pembelajaran sebagai tujuan utama atau kedua. Wisata edukasi dilihat berdasarkan pengaruh lingkungan eksternal yang mempengaruhi penawaran dan permintaan produk daya tarik wisata edukasi untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda. Dari beberapa pengertian menurut diatas, dapat disimpulkan bahwa wisata edukasi/pendidikan adalah suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran, wawasan yang terkait dengan ilmu pengetahuan tertentu.

Konsep kampung edukasi jaan yaitu fokus mengambil edukasi permainan tradisional, seperti yang dibahas dalam latar belakang bahwa di desa jaan ini tidak mempunyai tempat nyaman yang digunakan anak-anak untuk bermain. Oleh karena itu, dibuatlah kampung edukasi jaan yang digunakan sebagai wadah atau tempat bermain anak-anak desa jaan. Selain itu, dengan adanya permainan tradisional ini, membuat anak-anak secara tidak langsung, mereka ikut melestarikan permainan tradisional yang ada. Permainan tradisional ini banyak melakukan gerak fisik, sehingga akan sangat berguna untuk perkembangan motorik anak. Di dalam permainan tradisional sendiri memiliki berbagai kearifan local, sehingga perlu dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya sebagai salah satu kekayaan budaya tak benda dari Indonesia.

Kampung edukasi jaan, ini terletak di Desa Jaan, lebih tepatnya di Dusun Jaan Lor. Asal mula adanya kampung edukasi jaan ini berasal dari adanya mahasiswa yang sedang melaksanakan kkn di desa jaan dan membuat program kerja mengenai wisata, lebih tepatnya yaitu oleh kelompok kknt 71 dari Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Berikut beberapa jenis permainan tradisional yang ada di kampung edukasi jaan :

## 1. Ular Tangga



**Gambar 1. Ular Tangga**

Ular tangga adalah salah satu permainan yang dimainkan oleh 2 orang bisa juga lebih dengan menggunakan dadu serta terdapat ular dan tangga di dalam permainan tersebut. Pemain yang menang akan ditentukan apabila bidak pemain sudah sampai nomor terakhir. Permainan Ular Tangga dikenal sebagai Gyan Chaupar yang artinya permainan pengetahuan. Permainan ini berasal dari negara India dengan nama Gyan Chaupar. Permainan ini sudah dimainkan di India pada awal abad ke-2 Masehi

## 2. Engklek



**Gambar 2. Engklek**

Permainan engklek adalah sejenis permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ini merupakan permainan khas Indonesia yang sering dimainkan di luar ruangan dan dapat dimainkan oleh semua usia. Selain untuk hiburan dan mengisi waktu luang, permainan engklek juga mempunyai manfaat bagi anak-anak.

### 3. Dakon (Congklak)



**Gambar 3. Dakon (Congklak)**

Congklak adalah permainan tradisional yang berasal dari kebudayaan Timur Tengah di bawah dan diperkenalkan oleh pedagang. Diperkirakan permainan ini sudah ada sejak 7000 – 5000 SM. Congklak dikenal dengan berbagai sebutan seperti di Timur Tengah, permainan ini disebut dengan Mancala yang berarti bergerak. Sedangkan di Indonesia lebih sering disebut dengan Congklak atau Dakon, khususnya bagi masyarakat Jawa. Di Indonesia Permainan congklak telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb) di tahun 2019.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan leluhur yang telah diturunkan dari generasi terdahulu. Permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam etika dan norma yang berlaku dalam memainkan suatu permainan. Permainan tradisional Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan negara lain, sesuai dengan keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia yang memiliki permainan tradisional dari berbagai daerah dengan jumlah yang tidak sedikit. Banyak permainan tradisional yang hampir punah. Padahal permainan tradisional umumnya mengandung kegiatan fisik, kreativitas, sportivitas, interaksi sosial, makna filosofis yang dalam dan masih banyak segudang manfaat lainnya. Oleh karena itu, dalam upaya melestarikan permainan tradisional, mahasiswa kuliah kerja nyata dari Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran” Jawa Timur, membentuk kampung edukasi jaan yang berfokus pada permainan tradisional.

Tujuan dan Manfaat Permainan Tradisional:

1. Menjadi solusi untuk permasalahan bagi anak-anak yang kecanduan gadget, dengan permainan tradisional anak-anak dapat bersosialisasi dan bergotong royong dengan teman sebaya.

2. Melestarikan permainan tradisioal, dengan adanya permainan tradisional anak-anak akan tahu banyak hal seru yang bisa dilakukan selain bermain gedit. Selain itu dengan bermain permainan tradisional, dapat meningkatkan kesehatan mental dan fisik.

### **Implementasi Kampung Edukasi Jaan**

Kampung edukasi jaan merupakan kampung edukasi yang dapat dijadikan destinasi wisata edukasi anak – anak, dan terletak di Dusun Jaan, Desa Jaan , Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk. Pembuatan kampung edukasi ini berfokus pada permainan tradisional berupa engklek, ular tanggan dan dakon. Dengan tujuan agar anak – anak di desa Jaan memiliki tempat untuk bermain dan tidak lupa dengan adanya permainan tradisional. Selain itu, ada banyak manfaat lain yang di dapatkan anak – anak dari adanya kampung edukasi jaan ini, tidak hanya permainan tradisional, di kampung edukasi jaan terdapat berbagai spot foto dan seruan edukasi dengan tema lingkungan, sopan santun, kebersihan, kesehatan. Serta terdapat teknologi tepat guna berupa tong sampah yaitu pengelolaan limbah tong bekas yang dijadikan tong sampah baru, dihias dan diberi informasi mengenai pengelompokan jenis – jenis sampah seperti: organik, anorganik dan B3, yang terakhir yaitu adanya modul mengenai permainan tradisional sebagai karya inovatif dari anak kkn kelompok 71, yang nantinya bisa dijadikan literasi bacaan warga jaan.

### **Asal Usul Logo**



Keterangan:

- Kata desa berwarna coklat memiliki makna kehangatan dan sikap kekeluargaan masyarakat desa jaan antar satu sama lain
- Kata kampung edukasi berwarna hitam bermakna kekuatan dalam mempertahankan adat istiadat serta kebudayaan masyarakat desa jaan

Pembentukan “Kampung Edukasi Jaan” Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional

- Huruf J menggambarkan padi yang dimana mayoritas penduduk desa jaan merupakan petani
- Huruf A menggambarkan dari pohon bambu yang sering dimanfaatkan masyarakat desa jaan dalam kehidupan sehari hari
- Huruf A (2) merupakan dakon (congklak) yang menggambarkan salah satu permainan tradisional
- Huruf N menggambarkan dari pohon bambu yang sering dimanfaatkan masyarakat desa jaan dalam kehidupan sehari hari

## **Grand Opening**

Untuk memeriahkan adanya kampung edukasi jaan, kami melakukan pembukaan atau Grand opening kampung edukasi jaan, yang dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 28 Mei. Pada acara ini ada peresmian kampung edukasi jaan oleh Pak Adi Arianto selaku Kepala Desa Jaan. Tujuan dilaksanakannya grand opening dan peresmian kampung edukasi jaan ini adalah agar Masyarakat desa jaan mengetahui bahwa ada kampung edukasi di desa jaan, yang bisa digunakan oleh masyarakat umum. Walaupun fokus kampung edukasi tersebut untuk anak- anak, namun masyarakat umum dari berbagai usia bisa ikut serta melihat dan berpartisipasi, karena tidak hanya permainan tradisional, di kampung edukasi jaan juga terdapat spot foto yang bisa digunakan oleh semua kalangan dari berbagai usia.

Pembukaan kampung edukasi jaan ini tidak hanya terdiri dari peresmian, namun ada acara inti yaitu berisi lomba permainan tradisional khusus anak yang terdiri dari lomba ular tangga, engklek dan dakon. Namun tidak hanya itu, di acara grand opening ini juga terdiri dari berbagai kegiatan pendukung yang ikut memeriahkan acara pembukaan, seperti:

### **1. Stan Bazar**

Stan Bazar merupakan tempat yang disediakan panitia acara untuk penjual yang ingin menampilkan produk – produknya. Di stan bazar ini terdapat beberapa produk UMKM Mulai dari minuman bunga telang, kelor, permen jahe, dan ada juga berbagai makanan ringan lainnya.

### **2. Senam**

Sebagai acara pendukung, senam ini dilakukan tepat sebelum peresmian kampung edukasi jaan. Dengan adanya senam bersama di pagi hari ini dimaksudkan agar para warga yang ikut berpartisipasi menjadi lebih semangat. Selain itu, para warga yang

mengikuti senam juga mendapatkan dampak positif untuk kesehatan tubuh masing – masing, dengan menjadi lebih bugar.

### 3. Demo Hijab

Acara pendukung selanjutnya ada Demo hijab atau bisa disebut sebagai kelas hijab, jadi kelas hijab ini terdapat dua narasumber yang memberikan tips and trick untuk berhijab.

### 4. Pentas Mini

Pentas Mini adalah pentas pertunjukkan seni yang dilakukan dalam skala kecil. Pensi kecil ini terdiri dari beberapa penampilan anak – anak seperti tari potong bebek angsa, tari tradisional Chandi ayu dan menthok-menthok serta ada juga penampilan menyanyi lagu daerah cublek-cublek suwung.

Bersamaan dengan pensi dimulai, pada saat acara grand opening kampung edukasi juga melaksanakan lomba anak – anak, berupa lomba ular tagga, engklek dan dakon. Berikut beberapa aturan dari lomba permainan – permainan tersebut:

#### 1. Ular Tangga

Aturan Bermain :

- 1) Terdapat 2 Ronde.
- 2) Dimainkan oleh 5 orang pada setiap ronde.
- 3) Pemain adalah individu.
- 4) Semua pemain harus berdiri di kotak angka 1 atau **Start**.
- 5) Dimulai dengan hompipa, pemenang akan mulai permainan terlebih dahulu.
- 6) Pemain harus melempar sebuah dadu terlebih dahulu, kemudian melangkah sesuai jumlah dadu yang terlihat paling atas setelah dilemparkan.
- 7) Pemain yang mendapati atau berhenti pada sebuah kotak yang terdapat gambar “**mulut ular**” harus turun angka atau kotak sampai dimana ekor ular itu berada.
- 8) Pemain yang mendapati atau berhenti pada sebuah kotak yang terdapat gambar “**tangga**” harus naik angka atau kotak sampai dimana tangga itu berada.
- 9) Pemain yang dapat menyelesaikan misi dan sampai pada angka terakhir 25 atau kotak **Finish** adalah pemenangnya.
- 10) Jika mendapati pemenang, permainan telah berakhir. (BERGANTI RONDE SELANJUTNYA)

## 2. Engklek

Aturan Bermain:

- 1) Terdapat 2 ronde.
- 2) Dimainkan oleh 5 orang di setiap ronde.
- 3) Pemain adalah individu.
- 4) Permainan dilakukan di bidang tanah dengan pola yaitu 9 kotak dan 1 setengah lingkaran di bagian pucuk.
- 5) Setiap pemain memiliki 1 gaco berupa pecahan genteng.
- 6) Permainan ditentukan dengan hompipa, pemenang akan memulai permainan terlebih dahulu.
- 7) Pemain dengan urutan pertama melempar gaco di kotak 1 lalu mulai melompat dengan satu kaki dari kotak 2,3 dan seterusnya sampai ke ujung, lalu Kembali ke kotak 1 untuk mengambil gaco Kembali.
- 8) Selanjutnya melempar gaco ke kotak 2 dan lakukan serupa dengan sebelumnya. Jika gaco meleset ketika dilempar, maka pemain selanjutnya bisa mulai main.
- 9) Pemain boleh menginjak kotak yang ada gaco milik lawan tapi tidak boleh menginjak gaco lawannya, dan tidak boleh pula menginjak garis.
- 10) Pemain yang sampai ke bulan dahulu atau ke gambar setengah lingkaran, maka ia pemenangnya. Pemenang menentukan wilayah dengan membelakangi kotak, ia berdiri di bulan dan melempar gaconya ke arah belakangnya, tempat jatuhnya gaco itu yang menjadi wilayahnya.

## 3. Dakon

Aturan Bermain:

- 1) Dimainkan oleh dua orang sebagai lawan (Lumbung A dan Lumbung B)
- 2) Dimulai dengan suit, pemenang akan mulai permainan terlebih dahulu.
- 3) Mengambil salah satu isian (batu kecil) di lubang kecil manapun (miliknya) untuk kemudian dimasukkan satu per satu isian ke dalam lubang-lubang selanjutnya se arah jarum jam.
- 4) Pemain harus mengatur strategi untuk mengisi isian sebanyak-banyaknya di lubang besar

Setelah senam, demo hijab, pensi, lomba anak ada juga lomba untuk ibu – ibu yang diadakan untuk memeriahkan acara pembukaan ini, yang terdiri dari lomba sepak bola pare, lomba sungguh tampah dan ular naga. Berikut beberapa aturan main dari permainan – permainan tersebut:

### 1. Sepak Bola Pare

#### Aturan Bermain:

- 1) Terdapat 6 Ronde, setiap ronde dimainkan oleh 3 orang.
- 2) Pemain adalah individu.
- 3) Setiap pemain akan diikatkan pare dan akan diberi satu bola dua langkah dari garis **Start**.
- 4) Permainan berjajar pada garis **Start** dan mulai berjalan dihitungan ke 3 ketika pengawas permainan berhitung,
- 5) Setiap pemain harus menendang bola menggunakan pare dengan mengayunkan pare ke depan sampai menyentuh bola.
- 6) Setiap pemain dilarang menyentuh atau menendang bola menggunakan bagian tubuh seperti tangan dan kaki. Apabila mendapati pemain seperti tertulis diperaturan 6, permainan dianggap tidak sah/gugur.
- 7) Pemain yang sampai garis finish terlebih dahulu adalah pemenangnya.

### 2. Sunggih Tampah

#### Aturan Bermain:

- 1) Terdapat 2 Ronde.
- 2) Dimainkan oleh 3 orang pada setiap ronde.
- 3) Pemain adalah individu.
- 4) Setiap pemain harus berjalan dengan menyunggih tampah dan mangapit balon diantara kedua kaki.
- 5) Permainan berjajar pada garis **Start** dan mulai berjalan dihitungan ke 3 ketika pengawas permainan berhitung.
- 6) Setiap pemain harus mempertahankan tampah agar tidak terjatuh, balon tidak terlepas atau meletus.
- 7) Apabila tampah terjatuh, balon terlepas/meletus harus mengulangi permainan dari garis **Start** atau permainan dianggap tidak sah jika dilanjutkan.
- 8) Pemain yang sampai garis finish terlebih dahulu adalah pemenangnya.

### 3. Ular Naga

#### Aturan Bermain:

- 1) Terdapat 3 Ronde.
- 2) Dimainkan oleh dua tim pada setiap ronde.
- 3) Satu tim terdiri dari 3 orang.

Pembentukan “Kampung Edukasi Jaan” Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional

- 4) Orang paling belakang (ekor) pada setiap tim harus diikatkan balon di belakang punggungnya, dan harus menghindari musuh yang akan menyerang mengikuti kepala atau orang yang terdepan.
- 5) Orang terdepan (kepala) dari setiap tim adalah peletus balon, yang akan diberi tusuk gigi sebagai alat peletusnya dan harus menusuk balon pada ekor tim lawan.
- 6) Setiap tim harus menjaga balonnya agar tidak jatuh, meletus atau tertusuk oleh musuh.
- 7) Barisan setiap tim tidak boleh terlepas atau terputus, saat barisan terlepas atau terputus tim tidak boleh menyerang atau terhitung tidak sah saat dapat meletuskan balon tim lawan.
- 8) Setiap tim harus joget Ketika mendengar musik, dan saat musik berhenti setiap tim baru diperbolehkan menyerang satu sama lain.
- 9) Tim yang bisa menusuk balon lawannya terlebih dahulu adalah tim yang menang.

Kegiatan terakhir yaitu pembagian hadiah untuk setiap lomba yang di adakan, serta reward bagi peserta yang berpartisipasi tampil dalam pentas kecil.

## Gambaran IPTEK

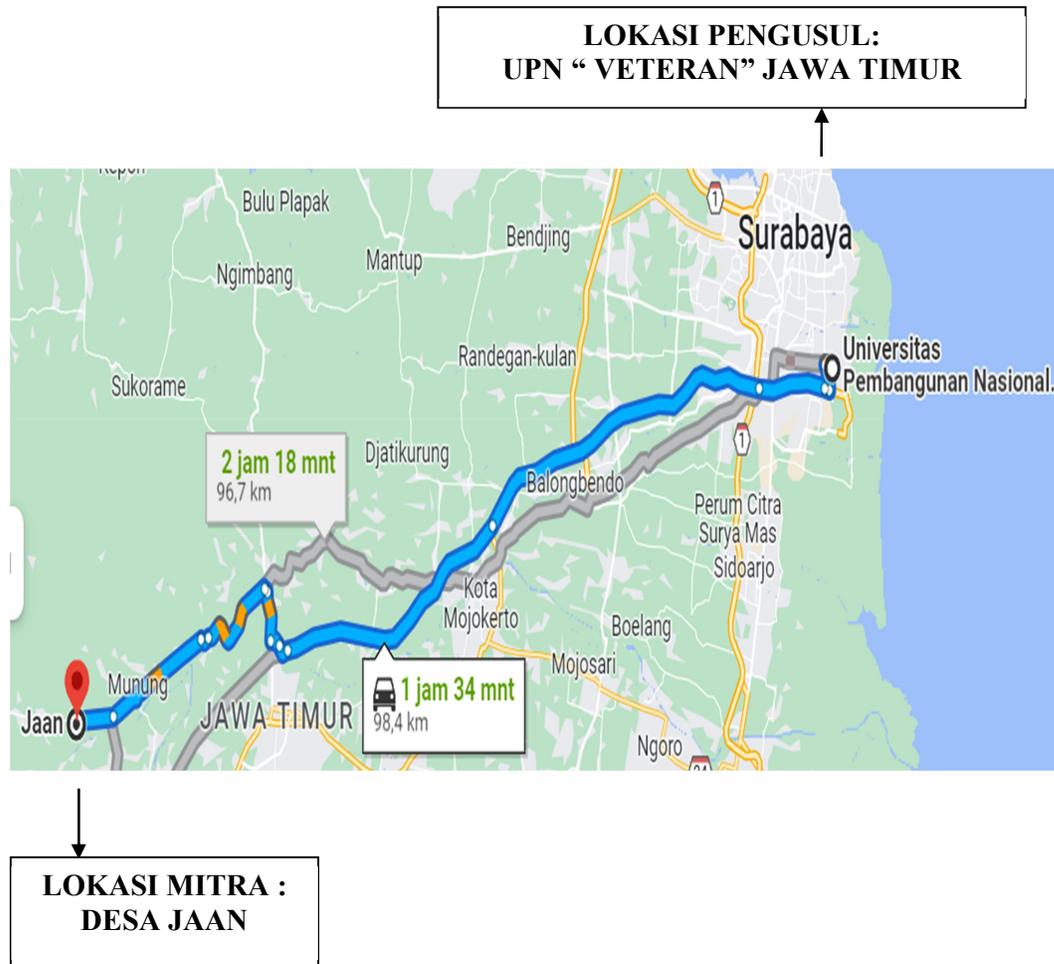
### TIM PENGUSUL - KELOMPOK KKNT 71

TRANSFER

1. Observasi : observasi dalam hal ini yaitu melaksanakan survei tempat, dan bertanya secara langsung dengan perangkat desa, masyarakat, serta ibu PKK, terkait potensi dari desa Jaan, kendala yang dihadapi , pola hidup masyarakat, dan lain-lain.
2. Perancangan : perancangan yaitu mulai Menyusun dan merancang konsep wisata yang akan dibuat.
3. Penyuluhan : Sosialisasi mengenai sadar wisata dan menyampaikan konsep wisata yang sudah dirancang, kepada perangkat desa jaan.
4. Pembuatan : pembuatan ini yaitu berisi pembuatan berbagai atribut yang dibutuhkan dalam kampung edukasi jaan.
5. Pengenalan : pengenalan ini dilakukan dengan melaksanakan pembukaan (grand opening), dimana terdapat peresmian dan berbagai acara pendukung yang bisa dinikmati dan juga masyarakat umum bisa berpartisipasi langsung.
6. Hasil Luaran : Mendirikan Kampung edukasi jaan yang terdiri dari permainan tradisional, spot foto, TTG tong sampah, seruan, dan modul tentang permainan tradisional.

DESJAAN

## PETA LOKASI



## KESIMPULAN

Kampung edukasi jaan merupakan suatu konsep mini pariwisata yang memadukan antara konsep wisata dan edukasi. Tujuan awal dari konsep ini yaitu agar anak – anak di desa jaan mendapatkan wadah atau tempat bermain, selain itu dengan adanya konsep edukasi ini, anak – anak mendapatkan pembelajaran secara langsung, dalam hal ini yaitu memahami mengenai kebersihan, kesehatan, sopan santun dari seruan yang ada, dan memahami perbedaan jenis – jenis sampah, serta ikut melestarikan permainan tradisional, dengan adanya permainan tradisional di kampung edukasi jaan, maka anak- anak akan mengetahui dan ikut melestarikan permainan tradisional sebagai warisan budaya tak benda negara indonesia. Permainan tradisional juga menjadi solusi untuk permasalahan bagi anak-anak yang kecanduan gadget, dengan permainan tradisional anak-anak dapat bersosialisasi dan

bergotong royong dengan teman sebaya. Tidak hanya mengenai edukasi yang dikhususkan untuk anak – anak. Namun, di kampung edukasi jaan juga terdapat beberapa spot foto yang dapat digunakan masyarakat umum dari berbagai usia dan kalangan. Mereka bisa datang ke kampung edukasi jaan secara gratis dan dapat menikmati fasilitas yang ada.

Saran dari adanya kampung edukasi jaan ini yaitu agar perangkat desa, pemuda desa bahkan seluruh masyarakat desa ikut serta menjaga adanya kampung edukasi jaan ini, diharapkan juga para adik-adik mampu menerapkan permainan tradisional dalam kegiatan sehari-hari agar berkembang kembali permainan tradisional di Indonesia. Serta penulis berharap dengan adanya jurnal ini, dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Adi Arianto, Ibu Cintia selaku ketua PKK dan Seluruh Staf Pegawai desa jaan, yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan selama kegiatan KKN berlangsung, serta Keluarga Besar Desa Jaan, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk yang telah memberikan bantuan selama proses pembuatan kampung edukasi jaan. Kemudian, ucapan terima kasih kepada Bapak Hendra Maulana, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Kelompok 71 Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah membimbing dan memberi arahan, sehingga dapat menyelesaikan program kerja kkn ini dengan baik. Dan Penulis mengutarakan kata terima kasih kepada Dosen Pembimbing pembuatan jurnal yaitu Ibu Dra. Lia Nirawati, M.Si, dengan segala bentuk bimbingannya pada penyempurnaan jurnal ini. Serta teman-teman kelompok KKNT-MBKM 71 yang sangat berkontribusi pada kegiatan pengabdian masyarakat tersebut.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Tinggi, S., & Ambarrukmo, P. (2017). *Dasar-Dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata*.
- Agung, I. G., Suryawan, J., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (n.d.). *PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENANAMAN NILAI KARAKTER BANGSA*.
- Cahyani, A. T. (2022). *Program Pasca Sarjana , FEB , Universitas Stikubank Semarang Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank Semarang Fakultas Teknologi Universitas Stikubank Semarang Program Magister Manajemen , FEB , Universitas Diponegoro Semarang*. 5(2), 96–100

- Erika Herawati, I., Ningrat, B., Ratna Puspita, A., Yulia, K., Kintan Marlina, N., Mozza Octora, F., Yundina, K., Daud, N., Farmasi, J., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (n.d.). *Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa* (Vol. 01).
- Manshur, A., Ulama, U. N., & Giri, S. (n.d.). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PENGEMBANGAN WISATA EDUKASI Ahmad Manshur, 2) Sri Minarti, 3) Nilna Indriana. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1). <http://amp-kompas-com.ampproject.org/v/s/amp.kompas.com>,
- Priyanto, R., Syarifuddin, D., & Martina, S. (2018). Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Sosial, J. P., Rusyidi, B., & Fedryansah, M. (2018). *PENGEMBANGAN PARIWISATA BERBASIS MASYARAKAT. 1*(3), 155–165.
- 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*, 8(2). <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5810>
- Permainan, E., Bagi, T., Muda, G., Upaya, D., Permainan, P., Sudah, Y., Radyanto, M. R.,