



BEKEL JADI GETENGAN: INOVASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MOTORIK ANAK

Safina Azzahra^{1*}

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Korespondensi : zzhnr@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

Getengan is one of Indonesia's traditional children's games that is similar to bekel in terms of how it is played and the tools used. In this game, children use small objects such as flat stones or seeds to throw and catch while picking up the objects in a specific order. The difference lies in the gaco. The bekel ball game uses a rubber ball that is bounced off the floor, while the getengan game uses seeds without bouncing them off the floor. The method used in this community service activity is participatory observation. In this activity, the researcher actively engages with the subjects to identify their level of knowledge and understanding of the getengan game. This community service was carried out on Thursday, May 15, 2025, at Hidayatullah High School in Semarang City. The target of this community service activity was 11th-grade students at Hidayatullah High School in Semarang City. The getengan game teaches children to remember the flow of the game, which is divided into several stages, while devising strategies so that the gaco does not fall before the child successfully picks up the seeds during the game. When children throw and catch the ball, the physical motor skills stimulated are evident in the getengan game. Based on the research findings through participatory observation at SMA Hidayatullah Semarang, the traditional getengan game has benefits in developing children's physical motor skills. Some of the motor skills contained in the getengan game include hand-eye coordination, reaction speed, balance, and accuracy.

Keywords: Traditional Games, Getengan, bekel, Motor Skills

ABSTRAK

Permainan getengan adalah salah satu permainan tradisional anak-anak Indonesia yang mirip atau setara dengan permainan bekel, baik dari segi cara bermain maupun alat yang digunakan. Dalam permainan ini, anak-anak menggunakan benda kecil seperti batu pipih, atau biji-bijian untuk melakukan gerakan lempar-tangkap sambil mengambil benda-benda tersebut sesuai urutan tertentu, perbedaannya terletak pada gaco. Permainan bola bekel menggunakan gaco bola karet dipantulkan ke lantai sedangkan permainan getengan menggunakan biji tanpa memantulkan ke lantai. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah observasi partisipatif. Pada pengabdian ini peneliti terlibat secara aktif kepada subjek untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan pemahaman terhadap permainan getengan. Pengabdian ini dilaksanakan pada Kamis, 15 Mei 2025 di SMA Hidayatullah Kota Semarang. Sasaran kegiatan pengabdian ialah siswa kelas 11 SMA Hidayatullah Kota Semarang. Permainan getengan mengajarkan anak untuk mengingat alur permainan yang terbagi dalam beberapa tahap seraya menyusun strategi supaya gaco tidak jatuh sebelum anak berhasil mengambil biji saat permainan berlangsung. Ketika anak melempar bola dan menangkap bola, aspek fisik motorik yang terstimulus terlihat dalam permainan getengan. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi partisipatif di lembaga SMA Hidayatullah Kota Semarang permainan tradisional getengan memiliki manfaat dalam mengasah keterampilan fisik motorik pada anak, beberapa aspek motorik yang terkandung dalam permainan getengan ialah koordinasi mata tangan (hand-eye coordination), kecepatan reaksi, keseimbangan, dan akurasi.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Gatengan; Bekel; Keterampilan motorik



PENDAHULUAN

Peradaban budaya semakin berubah seiring dengan kemajuan zaman, tidak hanya perkembangan seni, tetapi juga kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi ini mengubah segala aspek mulai dari sosial hingga lingkungan. Perubahan zaman yang memberikan segala kemudahan pada manusia dalam kehidupan sehari-hari sehingga menambah tingkat kemalasan untuk beraktivitas fisik (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Pada hakikatnya aktivitas fisik dapat meningkatkan kesehatan seseorang dan membuat mereka merasa lebih sehat dan bugar, serta mencegah beberapa penyakit. Setiap gerakan tubuh oleh otot rangka yang menghasilkan pengeluaran energi disebut aktivitas fisik. Pengeluaran energi diukur dalam kilokalori (Bustomi et al., 2021). Aktivitas fisik tidak selalu berbentuk olahraga tetapi dapat dimodifikasi dalam berbentuk permainan, salah satunya adalah permainan tradisional. Orang tua, remaja, dan anak-anak mulai meninggalkan dan melupakan permainan tradisional sehingga semakin hilang dari masyarakat (Rahayu & Firmansyah, 2019).

Permainan tradisional menggabungkan kemampuan fisik, kecepatan berpikir, dan penerapan nilai sosial dan budaya (Alawiyah, 2014). Selain itu mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik yang bermanfaat bagi perkembangan motorik mereka (Damayanti et al., 2023). Motorik adalah proses mengembangkan gerakan fisik melalui koordinasi otot dan saraf pusat. Perkembangan motorik anak perlu mendapat stimulasi. Distribusi stimulasi dapat divariasikan dalam bentuk permainan tradisional (Yani, 2015). Aktivitas permainan tradisional dapat melatih koordinasi otot kasar anak-anak seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, melempar (Nurwahidah et al., 2021). Anak-anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebayanya saat bermain permainan tradisional, sehingga pengalaman bermain menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan sosial anak selain meningkatkan perkembangan fisik motorik mereka (Wijayanti, 2018).

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai sosial dan edukasi yang lebih tinggi karena mengajarkan ketangkasan tubuh, keseimbangan gerak, kemampuan kognitif dan emosional (Putri & Irawan, 2024). Permainan tradisional adalah jenis permainan dan aktivitas olahraga yang berasal dari kerutinan masyarakat tertentu. Selain itu, permainan tradisional sering dianggap sebagai jenis permainan yang memiliki ciri-ciri unik yang berasal dari tradisi lokal (Latif et al., 2019). Sebelum permainan modern muncul, permainan tradisional telah menjadi bagian dari budaya setiap suku yang sudah ada (Khasanah et al., 2011). Olahraga tradisional dapat didefinisikan sebagai olahraga kompetitif yang melibatkan manusia dalam pertandingan biasanya diatur oleh aturan yang ditetapkan. Permainan sendiri berasal dari kata “main” yang berarti melakukan suatu kegiatan untuk menyenangkan hati baik itu menggunakan alat sebagai medianya maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak dan tidak menutup kemungkinan bagi kalangan remaja juga dewasa (Mudzakir, 2020).

Permainan tradisional memiliki cara yang sederhana dalam memainkannya dan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok (Azahari, 2017). Salah satu permainan tradisional yang telah punah ialah permainan bekelan. Permainan ini dimainkan secara bersamaan oleh sekelompok anak. Permainan ini dimainkan dengan bola karet dan empat hingga enam biji dari timah, kuningan, atau plastik. Seiring berjalannya waktu, bekelan mengalami banyak perubahan, terutama di Jawa. Ini termasuk bagaimana permainan dimainkan dan makna dari setiap unsur permainan, terutama istilahnya. Permainan itu menanamkan makna filosofis yang terkait dengan budaya Jawa (Fatimah et al., 2020). Salah satu modifikasi nama permainan tradisional bekel dengan cara bermain yang hampir sama ialah permainan tradisional getengan. Permainan getengan adalah salah satu permainan tradisional anak-anak Indonesia yang mirip atau setara dengan permainan bekel, baik dari segi cara bermain maupun alat yang digunakan. Dalam permainan ini, anak-anak menggunakan benda kecil seperti batu pipih, atau biji-bijian untuk melakukan gerakan lempar-tangkap sambil mengambil benda-benda tersebut sesuai urutan tertentu.



Ditinjau dari hasil observasi bahwasannya permainan tradisional getengan terdengar asing di kalangan masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut anak SMA Hidayatullah Kota Semarang mengakui bahwa mereka mengenal istilah permainan tradisional getengan dari kegiatan sosialisasi permainan tradisional. Kebanyakan siswa tahu cara bermain tetapi kurang mahir dalam pengaplikasian permainan. Hal tersebut menjadi fokus utama pengabdian, Maka dari itu tujuan dalam penelitian ini ialah mengenalkan permainan tradisional getengan melalui kegiatan "Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila" di SMA Hidayatullah Kota Semarang oleh Komite Permainan Rakyat dan Tradisional Indonesia (KPOTI) Kabupaten Semarang.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah observasi partisipatif. Dengan terlibat langsung dalam proses atau kegiatan yang diamati, pendekatan ini dapat digunakan untuk mempelajari perilaku, kegiatan, dan interaksi di dalam sebuah komunitas atau kelompok (Widitya Qomaro et al., 2024). Pada pengabdian ini peneliti terlibat secara aktif kepada subjek untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan pemahaman terhadap permainan getengan. Pengabdian ini dilaksanakan pada Kamis, 15 Mei 2025 di SMA Hidayatullah Kota Semarang. Sasaran kegiatan pengabdian ialah siswa kelas 11 SMA Hidayatullah Kota Semarang.

Metode observasi partisipatif terdiri dari beberapa tahap. Tahapan pertama adalah observasi awal terhadap kelompok atau komunitas yang akan diteliti untuk mendapatkan pemahaman awal tentang konteks, budaya, dan dinamika kelompok atau komunitas yang akan diteliti. Tahapan kedua adalah partisipasi, yang melibatkan peneliti secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati. Peneliti dapat bergabung dengan kelompok pemberdayaan wanita dan melakukan kegiatan bersama mereka untuk memahami dinamika sosial dan kebutuhan kelompok tersebut. Tahapan ketiga ialah pengamatan. Tahap ini mencakup pengamatan kegiatan yang dilakukan oleh kelompok pengabdian. Pengamatan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti mencatat catatan lapangan, memotret atau merekam kegiatan, dan melakukan wawancara dengan anggota kelompok tersebut. Tahapan keempat yaitu refleksi. Tahap ini melibatkan merenungkan atau mempertimbangkan kembali pengalaman dan data yang dikumpulkan selama observasi partisipatif. Ini dapat dilakukan secara individual atau bersama dengan anggota kelompok pemberdayaan wanita. Tahap terakhir ialah analisis dan interpretasi. Tahap ini melibatkan memeriksa dan memahami data yang dikumpulkan dari observasi partisipatif. Peneliti mempelajari pengaruh permainan getengan terhadap keterampilan motorik anak melalui analisis naratif.

Kegiatan "Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila" di SMA Hidayatullah Kota Semarang bertujuan untuk memberikan kontribusi kepada masyarakat dalam hal adaptasi permainan tradisional bekel pada permainan getengan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak. Kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: Sosialisasi jenis permainan tradisional dan cara bermain permainan tradisional tersebut, dilanjutkan dengan demonstrasi kegiatan terkait permainan tradisional. Terakhir praktik langsung untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan permainan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian ini bermula dengan pemaparan berbagai jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia dengan kegiatan lanjutan demonstrasi aktivitas permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh orang-orang di daerah tertentu dengan aturan dan alat sederhana yang tradisional. Ini adalah jenis permainan yang telah tumbuh dari kultur atau budaya lokal. Permainan ini sangat mudah dimainkan dan tidak membutuhkan biaya. Ada banyak permainan yang disukai anak-anak. Permainan tradisional memiliki nilai sosial yang tinggi dan menyenangkan (Sholikin et al., 2022). Penelitian terdahulu (Perdani, 2018) mengatakan bahwa permainan tradisional dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial anak. Dikatakan dalam penelitian (Prastowo, 2018) permainan tradisional merupakan wadah bagi anak untuk dapat bersosialisasi dengan anak yang lain. Lunturnya demonstrasi permainan tradisional membuat wadah anak untuk bersosialisasi berkurang. Sejalan dengan penelitian (Syamsurrijal, 2020) tentang permainan bekel menstimulus kejujuran dan sportivitas

Permainan bola bekel, yang biasanya dimainkan dalam jumlah kelipatan enam, menggunakan media bola kecil yang terbuat dari karet yang dapat memantul jika dilemparkan. Untuk memainkan permainan, para pemain menambahkan beberapa biji buah tertentu, biji timah, atau biji kwuk sebagai alat. Dalam permainan bola bekel, anak-anak menggunakan daya pikir, daya fokus, dan kemampuan matematika atau membilang mereka untuk mengingat proses dan tahapan permainan. Ini meningkatkan aspek kognitif (Ningsih, 2021). Begitu pula dengan permainan tradisional getengan yang hanya memiliki perbedaan pada gaco yaitu tidak menggunakan bola karet. Dalam pelaksanaannya permainan getengan dapat menggunakan biji berjumlah 5 dan 1 sebagai gaco.



Gambar 1. Getengan Dalam Kegiatan Sosialisasi Permainan Tradisional

Permainan getengan juga terbagi dalam beberapa tahapan identik dengan permainan bekel yaitu Permainan dimulai dengan melemparkan gaco tanpa memantul ke lantai dilanjutkan dengan pengambilan biji yang terbagi dalam beberapa tahap. Anak-anak di tahap satu harus mengambil satu buah biji, anak-anak di tahap dua harus mengambil dua buah biji, anak-anak di tahap tiga harus mengambil tiga biji, dan seterusnya sampai jumlah biji setara. Setelah tahap ini selesai, biji dibalik dan diambil kembali dengan cara yang sama seperti pada tahap pertama. Pada tahap terakhir, biji dibalik dari posisinya yang sebelumnya dan diambil kembali dengan cara yang sama seperti pada tahap pertama.



Gambar 2. Demonstrasi dan Praktik Langsung Permainan Tradisional Getengan

Banyak jenis permainan tradisional memiliki nilai budaya dan manfaat untuk aspek perkembangan anak. Getengan adalah salah satu permainan tradisional yang dapat membantu perkembangan anak. Semua aspek perkembangan anak dapat dikembangkan melalui permainan getengan, termasuk nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional. Perkembangan nilai agama dan moral dari permainan bola bekel tradisional dapat dilihat ketika anak berdoa sebelum bermain dan bertindak jujur saat bermain. Dalam permainan getengan, anak-anak menggunakan daya pikir, daya fokus, dan kemampuan matematika atau membilang mereka untuk mengingat proses dan tahapan permainan. Permainan melibatkan beberapa tahapan, di mana anak-anak harus mengambil biji sebanyak satu buah, dua buah, tiga buah, dan seterusnya sampai setara. Ini meningkatkan aspek kognitif. Adanya komunikasi antar pemain, seperti berbicara satu sama lain, menyimak aturan permainan, atau berbicara satu sama lain, dapat meningkatkan aspek bahasa.

Permainan getengan mengajarkan anak untuk mengingat alur permainan seraya menyusun strategi supaya gaco tidak jatuh sebelum anak berhasil mengambil biji saat permainan berlangsung. Ketika anak melempar bola dan menangkap bola, aspek fisik motorik yang terstimulus terlihat dalam permainan getengan. Dalam hal ini keterampilan motorik halus dan kasar pada anak terasah. Gerakan melempar gaco dan mengambil biji akan melatih koordinasi mata tangan (*hand-eye coordination*) dan kecepatan reaksi. Gerakan klimaks pada akhir permainan dengan membalik biji akan membantu melatih keseimbangan dan akurasi anak.

SIMPULAN

Permainan getengan merupakan permainan tradisional dengan cara bermain hampir sama dengan permainan tradisional bola bekel, perbedaannya terletak pada gaco. Permainan bola bekel menggunakan gaco bola karet dipantulkan ke lantai sedangkan permainan getengan menggunakan biji tanpa memantulkan ke lantai. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi partisipatif di lembaga SMA Hidayatullah Kota Semarang permainan tradisional getengan memiliki manfaat dalam mengasah keterampilan fisik motorik pada anak, beberapa aspek motorik yang terkandung dalam permainan getengan ialah koordinasi mata tangan (*hand-eye coordination*), kecepatan reaksi, keseimbangan, dan akurasi. Keterebatasan kajian ini terletak pada minimnya literatur terdahulu mengenai permainan tradisional getengan sehingga kajian penelitian pengabdian belum mencakup keseluruhan permainan tradisional getengan. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya agar dapat melakukan kajian lebih



mendalam pada permainan tradisional getengan sehingga menghasilkan instrument yang valid untuk mendapatkan hasil yang signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Komite Permainan Tradisional Rakyat dan dan Tradisional Indonesia (KPOTI) Kabupaten Semarang yang telah menyelenggarakan kegiatan “Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila” dan kepada SMA Hidayatullah Kota Semarang yang bersedia menjadi mitra dalam mendukung pelestarian permainan tradisional

DAFTAR REFERENSI

- Alawiyah, R. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta*, 8, 175–184.
- Azahari, A. R. (2017). Pelestarian Olahraga Tradisional Menyipet Di Kota Palangara. *Mediasosian*, Vo. 1(1), hal. 83-101.
- Bustomi, D. ... Rifai, A. (2021). Olahraga Tradisional Dalam Meningkatkan Kelincahan Siswa. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(2), 137–141. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v2i2.44>
- Damayanti, S. N. ... Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Fatimah, A. ... Astuti, P. (2020). Istilah dalam Permainan Bekelan di Kota Surakarta: Kajian Antropolinguistik. *Nusa*, 15(2), 263–272.
- Khasanah, I. ... Rakhmawati, E. (2011). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. 1(1), 59–74.
- Latif, M. ... Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sman 1 Cikembar. *Physical Activity Journal*, 1(1), 82. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2005>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Ningsih, Y. R. Al. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69–76.
- Nurwahidah ... Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Perdani, P. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 129–136. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Prastowo, A. (2018). Permainan Tradisional Jawa Sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkan Keterampilan Global Di Mi/Sd. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i1.55>



- Putri, W. K., & Irawan, F. A. (2024). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*. 481–490.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Sholikin, M. ... Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Widitya Qomaro, G. ... Dewi Anggraeni, D. A. R. (2024). Observasi Partisipatif dalam Pencegahan Demam Berdarah Dengue di Desa Gili Anyar Bangkalan. *Keris: Journal of Community Engagement*, 4(1), 64–74. <https://doi.org/10.55352/keris.v4i1.890>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Yani, I. (2015). Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD Dan DIKMAS - Vol. 1*, 12(2), 89–98.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.