BALE RISET RINJANI
JR-PGSD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PGSD

Permainan Tradisional Sebagai Upaya Penanggulangan Bahaya Kecanduan Gadget

Fathurrahman[1], St. Zulaiha Nurhajarurahmah[2], Muh. Apriansyah[3]
[1] Program Studi Teknik Sipil Universitas Muhammadiyah Bima
[2] Program Studi Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Bima
[3] Program Studi Teknik Sipil Universitas Muhammadiyah Bima
Email: [1]fathurrahmanumbima@gmail.com, [2]Zulaiha@umbima.ac.id, [3]Apriansyah@umbima.ac.id

Article history
Received: 08 Juni 2023
Revised: 15 Juni 2023
Accepted: 25 Juli 2023

Keywords:
Gadget, Permainan Tradisional

ABSTRACT

Tujuan dari PKM ini adalah untuk menjadikan permainan tradisional sebagai upaya penanggulangan bahaya kecanduan penggunaan gadget. Berdasarkan hasil kesepatakan bersama dengan pemerintah kelurahan, tokoh agama, masyarakat dan pemuda yang ada di Kelurahan NaE, kegiatan dilaksanakan pada waktu liburan akhir pekan yang bertempat di lingkungan Ranggo. Peserta kegiatan adalah siswa usia sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah non partisipan, yang mana peneliti berperan hanya sebagai pengamat pada saat kegiatan berlangsung dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pada saat kegiatan berlangsung, keterlibatan peserta sangat tinggi, serta partisipasi dan antusias orang tua pun sangat terlihat, sehingga harapannya kegiatan-kegiatan seperti ini bisa dilaksanakan secara rutin karena dapat meminimalisir kecanduan gadget pada anak.

ISSN 2985-3362

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memang sangat membantu dalam kelancaran pemenuhan kebutuhan diberbagai bidang, mulai dari pekerjaan, pendidikan sampai pada pemenuhan kebutuhan sehari-hari (Nisa et al. 2021). Diawal-awal perkembangannya alat komunikasi mulanya didapati dalam bentuk surat dan telepon kabel dan itupun hanya akan didapati ditempat-tempat tertentu seperti, kantor POS serta Warung telegram dan disaat sekarang berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Salah satu contoh teknologi yang sangat popular adalah gadget. Hampir berbagai tingkatan usia baik orang dewasa, remaja sampai dengan anak-anak sudah bergantung pada gadget dalam aktifitas keseharian (Lubis et al., 2022).

Menurut Salis Hijriyani & Astuti (2020) secara umum penggunaan gadget adalah sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan berita, interaksi dengan keluarga, teman, rekan kerja, sosial media, bermain, menonton, mendengarkan musik, belanja, transaksi keuamgan dan lain-lain. Namun tidak sedikit ditemukan ditengah-tengah masyarakat yang memanfaatkan gadget alat dalam mengasuh anak. Hal ini terjadi karena gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang menarik, sehingga dapat digunakan untuk menemani anak agar orang tua dapat melakukan

aktifitas sehari-hari dengan tenang. Tidak heran jika akhir-akhir ini penggunaan gadget ditingkat anak-anak semakin meningkat jumlahnya. Ulya and Saridewi (2022) melaporkan, bahwa penggunaan gadget setiap harinya dari kalanagan anak-anak yang berusia kurang dari delapan tahun di dunia adalah sebanyak 72% setiap harinya.

Melakukan pembiaran penggunaan gadget seperti handphone atau smartphone pada anak dalam waktu yang lama akan dapat mempengaruhi perkembangan fisik dan perilakunya juga lalai dengan waktu belajar dan hilangnya waktu bersosialisasi, selain anak-anak akan sengat rentan terpapar informasi dan tontonan yang negative (Asmawati, 2021). Lebih lanjut lagi dia menjelaskan penggunaan gadget yang berlebihan tanpa ada pengontrolan dari orang tua dapat merusak perkembangan mental pada anak-anak karena mereka belum mampu menyaring informasi, berita dan tontonan yang layak dengan bijak. Untuk itu perlu dilakukan edukasi dan pengalihan perhatian anak agar mereka dapat mengatur waktu antara bermain, belajar dan mengetahui dampak negatif gadget. Sehingga diharapkan gadget dapat dimanfaatkan kepada hal-hal yang positif bagi anak.

Sedangkan Rismala et al. (2021) gadget memiliki dampak negative untuk perkembangan anak seperti: (1) sulit konsentrasi pada dunia nyata; (2) terganggunya fungsi PFC *(Pre Frontal Cortex*); (3) *Introvert*. enyatakan bahwa gadget dapat membuat anak menjadi kecanduan, yang dapat mempengaruhi: (a) perilaku emosi, anak akan marah, menangis berlebihan, dan berteriak jika pada saat bermain gadgetnya diambil; (b) perilaku sosial, anak akan lebih asik bermain dengan gadget dibandingkan bersosialisi dengan teman seusianya. Ini menyebabkan menurunnya kemampuan bersosialisasi anak; (c) perilaku kekerasan atau agresif, anak akan cenderung bersifat egois sehingga dapat memicu kekerasan dan tindakan merusak; (d) perilaku malas dan obesitas, anak akan malas bergerak sehingga dapat beresiko anak menjadi obesitas karena kalori di dalam tubuh tidak terbakar.

Melihat kebiasaan yang terbentuk seperti ini jika terus dibiarkan, maka pertumbuhan dan perkembangan anak bisa tergantung baik secara fisik maupun mental. Solusi atau salah satu media alternatif yang dapat ditawarkan pada PKM kali ini adalah menghadirkan permainan tradisional untuk mengalihkan perhatian anak pada penggunaan gadget yang berlebihan (Wahid, 2022). Pengenalan permainan tradisional sejak dini dapat memberikan ruang untuk berinteraksi, bersosialisasi, menggerakkan tubuh diluar rumah (Nurkholishoh & Da'warul Choiro, 2022).

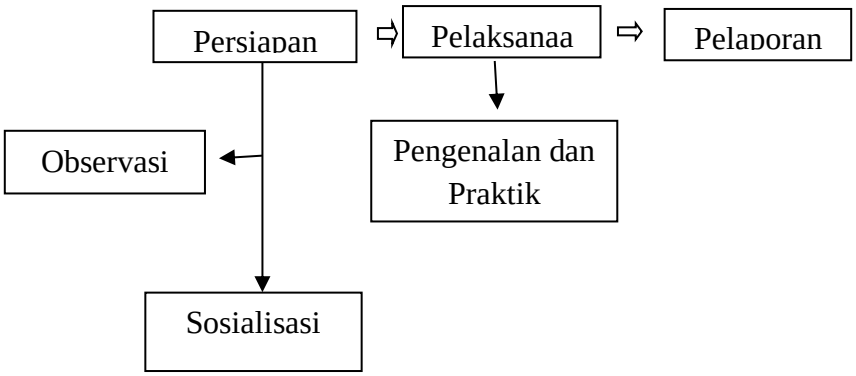
Dalam bersosial permainan tradisional menjadi salah satu kegiatan yang bermanfaat, sesuai dengan hakikat hidup manusia yang merupakan makhluk sosial artinya hidup selalu berdampingan antar sesama dan saling membutuhkan satu sama lain. Sebagaiman yang dikatakan oleh Adi et al. (2022) bahwa permainan tradisional merupakan tempat berinteraksi, berkumpul, berekspresi secara fisik, mental dan emosi, sehingga penggunaan gadget dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak diarahkan untuk lebih kreatif, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa. Anak-anak akan dapat berimajinasi dan lebih tertarik terhadap hal-hal baru dengan memanfaatkan media audio visual.

METODE

Adapun dalam menganalisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dilingkungan Ranggo Kelurahan NaE dengan mengangkat tema "permainan tradisional sebagai upaya penanggulangan bahaya kecanduan gadget". Metode yang digunakan dalam pelasanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan cara sosialisasi, pengenalan permainan tradisional dan selanjutnya praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2023. Subjek sasaran pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak usia sekolah dasar. Berikut ini akan digambarkan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ada lingkungan RT 001 dan RT 002 Ranggo Kelurahan NaE Kota Bima.



belajar, sampai tidak beribadah. Hasil observasi dan wawancara dengan salah seorang ibu rumah tangga menunjukkan bahwa mereka tidak sadar akan dampak negatif teknologi bagi anak-anak mereka.

"Sebagai orangtua sangat resah melihat anak main hp terus, awalnya saya membelikan hp agar anak tidak main keluar rumah dan berpikir kedepannya tidak terpengaruh dengan pergaulan bebas, namun lama kelamaan anak menjadi terlalu sering main hp sampai disuruh orangtua tidak mau, bahkan sampai lupa solat, oleh karena itu saya butuh pencerahan bagaimana caranya untuk mengatasi permasalahan anak saya".

Setelah mendengarkan keluhan dari masyarakat tersebut memberikan inspirasi untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk pengabdian dari implementasi keilmuan yang dimiliki. Awalnya pengabdi melakukan perizinan kepada pihak aparatur desa untuk melaksanakan kegiatan pengabdian, meminta izin kepada pihak kampus, dan membentuk koordinasi dengan para dosen. Sebelum diadakan kegiatan sosialisasi akan peran permainan tradisional dalam menanggulangi bahaya kecanduan gatget.

Pada saat sosialisasi kegiatan pengabdian tentang manfaat permainan tradisional dalam menanggulangi bahaya kecanduan gadget ini dibuka secara resmi oleh pemerintah kelurahan NaE dan berjalan dengan lancar, bahkan antusias masyarakat terlihat dari bertambahnya ragam permainan tradisional yang diusulkan hingga ingin dimainkan oleh anak-anaknya, hanya saja

pada saat pelaksanaan yang dapat direalisasikan, hal ini sesuai dengan standar kegiatan yang telah didesign sejak awal dan disesuaikan pula dengan waktu pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat ini didapati bahwa antusias anak-anak sangat tinggi, ini terlihat dari semakin meningkatnya jumlah dan minat peserta mulai dari awal hingga waktu kegiatan berakhir, selain itu tampak juga beberapa dari masyarakat setempat mengenakan seragam muslim untuk anak-anaknya, sehingga kegiatan yang dilaksanakan terlihat berwarna. Diakhir kegiatan masyarakat dan pemerintah kelurahan NaE sepakat bahwa kegiatan-kegiatan seperti ini akan terus diupayakan untuk dilaksanakan, disamping mengurangi resiko penggunaan gadget pada anak, tentu akan menjadi wadah pelestarian budaya yang kian hari kian tergerus oleh jaman.

Gambar 1 antusias bermain anak-anak

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengabdian ini antara lain: Menambah pengetahuan tentang manfaat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, meningkatkan aspek sosial emosional anak seperti memiliki keterampilan dalam bekerja sama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, rasa empati, menaati aturan, dan menghargai orang lain dan Menurunkan aktifitas penggunaan gadget dikalangan anak-anak pada waktu liburan.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, I. N. A. N., Pramita, I., & Vitalistyawati, L. P. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Keseimbangan Statis dan Keseimbangan Dinamis pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Lingkungan Padang Keling Kelurahan Banyuning Buleleng Bali. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, *8*(1), 56–63. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1255

Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 82–96. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170

Lubis, S. P. W., Muzanna, S. R., Yulinar, Y., Samsuar, S., Zaki, A., Fitriani, F., & Askia, D. (2022). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak-Anak Gampong Lambunot

Kabupaten Aceh Besar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *6*(3), 1540. https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10927

Nisa, I. C., Mayangsari, R. D., & Rizani, M. K. (2021). *PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI DESA PENAMBANGAN SIDOARJO anak dibawah dua tahun , disamping itu anak diatas dua tahun dibatasi maksimal dua jam melalui pembekalan kepada orang tua tentang dampak gadget bagi anak . Selain arahan dari gadget adalah melalui* . *04*(03), 233–239.

Nurkholishoh, S., & Da'warul Choiro, U. (2022). Peran Permainan Tradisional Bakiak Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(1), 142–152. https://doi.org/10.32665/abata.v2i1.340

Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, *1*(01), 46–55. https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273

Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *8*(1), 015. https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636

Ulya, H., & Saridewi, S. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-7 Tahun Di Ujung Gading Jalan JawaJorong Brastagi Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*, 12730–12737. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3981%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3981/3732

Wahid, S. M. Al. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Materi Gerak Dasar Berisi Konten Berbasis Permainan Tradisional Kalimantan Utara. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, *10*(1), 52–61.