

Capacity Building Masyarakat Pandhalungan melalui Permainan Tradisional

Dzarna¹, Ali Usman², Widya Oktarini³

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jember

² Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Jember

³ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Jember

e-mail: dzarna@unmuhjember.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki nilai budaya, karakter serta edukasi di dalamnya. Nilai yang ada dalam permainan tradisional tidak diketahui oleh masyarakat sehingga lebih memilih *gadget* sebagai pilihan untuk permainan anak. Tujuan sosialisasi atau penyuluhan ini untuk *capacity building* masyarakat pandhalungan terutama pada permainan tradisional. Metode yang digunakan dengan cara melakukan penyuluhan atau sosialisasi antara ketua pelaksana dan anggota kepada guru-guru dan wali murid TK Al-Istiqlal Sumbersari Jember. Hasil dan kesimpulan kegiatan ini adalah sikap antusias guru-guru dan wali murid terkait nilai budaya, karakter serta edukasi dalam permainan tradisional. Permainan tradisional terdapat nilai-nilai positif yang dapat membentuk karakter siswa, diantaranya kejujuran, solidaritas, kecakapan, kesatuan dan persatuan, keberanian, dan keterampilan.

Kata kunci: *Capacity Building, Permainan Tradisional.*

Abstract

Traditional games are games that have cultural, character and educational values in them. The public does not know the value of traditional games, so people prefer gadgets as an option for children's games. The aim of this outreach is capacity building for the Pandhalungan community, especially in traditional games. The method used is by providing outreach between the chief executive and members to the teachers and guardians of Al-Istiqlal Kindergarten Sumbersari Jember. The results and conclusions of this activity are the enthusiastic attitude of teachers and parents regarding cultural values, character and education in traditional games. Traditional games contain positive values that can shape students' character, including honesty, solidarity, skill, unity, courage and skill.

Keywords: *Capacity Building, Traditional Games*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimiliki dan dibuat oleh masyarakat. Permainan tersebut memiliki norma dan adat kebiasaan yang diwariskan turun-temurun secara lisan. Karakteristik permainan tradisional menggunakan alat-alat yang berasal dari alam dan barang-barang bekas. Melalui alat-alat dan bahan yang berasal dari alam, permainan tradisional sebenarnya memperkenalkan anak-anak tentang budaya di daerah tersebut sehingga anak mengetahui budaya di masing-masing daerah dan karakter anak terbentuk berdasarkan budaya (Bastian et al., 2019).

Pada zaman dulu permainan tradisional menjadi permainan sehari-hari, namun saat ini permainan tersebut terkikis oleh perkembangan teknologi yang terus berkembang dan berakibat pada anak-anak. Anak-anak zaman sekarang lebih mengenal permainan modern, hal tersebut

menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional di kalangan anak. Menurut Handoko & Gumantan (2021) kehidupan masyarakat saat ini tidak terlepas dari pengaruh teknologi seperti teknologi komunikasi dan transportasi. Pengaruh tersebut menjadikan ciri budaya era milenial dan membawa pola kehidupan dan hiburan yang berdampak pada kehidupan sosial dan budaya, termasuk permainan tradisional. Padahal menurut Jean Piaget permainan membentuk konsep keterampilan dan membantuk kognisi serta mengembangkan kognisi tersebut. Artinya permainan tradisional sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan anak. Permainan tradisional dapat menjadi aktivitas *game* yang mampu menghindari ketergantungan pada *gadget* (Bastian et al., 2019). Selain itu, permainan tradisional merangsang perkembangan anak, karena membutuhkan aktivitas fisik yang akan bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran tubuh anak (Anggita, 2019).

Pengaruh permainan tradisional yang berdampak positif perlu adanya sosialisasi kepada masyarakat agar mengetahui nilai positif dan elemen-elemen yang ada dalam permainan tradisional. Menurut Wahyuni & Muazimah (2020), perlu adanya pemberian pemahaman sejak dini tentang pentingnya permainan tradisional, sehingga anak tetap menjadi pewaris budaya, memiliki adat istiadat, etika dan adab di daerahnya. Sari (2019) juga menjelaskan bahwa melalui permainan tradisional yang tepat anak dapat bermain sekaligus belajar. Selain itu kegiatan yang berhubungan dengan berhitung misalnya juga diperlukan metode belajar sambil bermain agar belajar terkesan menyenangkan pada anak (Matulesy & Muhid, 2022). Dengan demikian, tim pelaksana dalam kegiatan ini hendak melakukan sosialisasi atau pengabdian kepada masyarakat (guru dan wali murid) mengenai nilai-nilai dan elemen-elemen yang ada dalam permainan tradisional.

Faktor utama yang mendasari pemateri melaksanakan pengabdian ini adalah melihat situasi dan kondisi di Lingkungan Tegalbai Kelurahan Karangrejo dimana ditemukan rata-rata anak usia dini saat ini lebih suka bermain dengan *gadget* dari pada bermain permainan tradisional. Hal ini dikarenakan, 1) lunturnya permainan tradisional, 2) mengikuti zaman milineal, dimana *gadget* saat ini menyebar dikalangan masyarakat, 3) wali murid atau orang tua berpendapat lebih baik main *gadget* di rumah daripada *keluyuran* kemana-mana, artinya orang tua tidak tau pentingnya nilai-nilai permainan tradisioanal. Berangkat dari situasi tersebut maka tim pelaksana hendak melaksanakan pengabdian pada masyarakat yang tersusun secara sistematis mulai dari tahapan persiapan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi. Berikut penjelasannya.

METODE

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan, (3) pemantauan atau evaluasi. Berikut adalah rincian dari tahapan pelaksanaan program Kemitraan:

1. Tahapan persiapan: Tahap ini dilakukan dengan melakukan komunikasi dengan sekolah. Tujuannya untuk menyampaikan rencana kegiatan serta tujuan kegiatan ini kepada kepala sekolah. Kemudian tim pengusul menggali informasi mengenai masalah yang dihadapi guru dan wali murid tentang permainan tradisional. Tujuan dari penggalian informasi agar ketua dan tim dapat merumuskan permasalahan wali murid secara tepat sehingga ditemukan solusi yang ditawarkan.
2. Tahap pelaksanaan: Tahap ini pengusul menyiapkan dan membuat instrumen serta materi yang akan disampaikan. Kemudian kegiatan pelatihan dilaksanakan sesuai dengan waktu yang disepakati antara tim pengusul dengan sekolah dan juga wali murid. Pada tahap pelaksanaan ini tim pengusul berbagi tugas, antara lain: (a) ketua bertugas sebagai pemateri; (b) anggota akan bertugas menyiapkan kelengkapan acara, mencatat, serta melakukan dokumentasi selama kegiatan.
3. Tahapan akhir: Pada tahap ini, ketua dan anggota pengusul menyusun laporan serta menyusun artikel luaran yang hendak di submit pada jurnal nasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilaksanakan pada guru-guru dan wali murid TK Al-Istiqlal Lingkungan Tegalbai Kelurahan Karangrejo Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Dalam penerapan di lapangan pemateri dan tim pelaksana melaksanakan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk penyuluhan dalam hal nilai karakter, elemen-elemen yang ada dalam permainan tradisional serta pengaruh *gadget* bagi anak usia dini. Dipilihnya tema pada pengabdian masyarakat ini dikarenakan hasil observasi awal dan kemudian pengusul melakukan wawancara kepada beberapa wali murid dan hasilnya sama yaitu anak-anak saat ini lebih suka bermain *game* dari pada permainan tradisional. Dari hasil observasi tersebut pemateri sangat tertarik untuk melakukan pengabdian masyarakat di lingkungan tersebut.

Pelaksanaan pengabdian ini telah dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan ini pemateri bertemu dengan kepala sekolah TK Al-Istiqlal (Ibu Ani) untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "*Capacity Building Masyarakat Pandhalungan melalui Mainan Tradisional*". Selain menemui Ibu Kepala Sekolah pemateri juga mewawancacai beberapa wali murid TK Al-Istiqlal terkait permainan yang digunakan putra-putrinya. Beliau menyambut dengan baik atas inisiatif pengabdian berupa pengabdian tersebut dikarenakan dengan adanya penyuluhan ini diharapkan guru-guru dan wali murid memahami tentang nilai karakter dalam permainan tradisional dan bahaya *gadget* bagi perkembangan anak. Setelah perizinan selesai dan didapatkan kepastian pelaksanaan pengabdian ini, maka pemateri merumuskan rencana pelaksanaan penyuluhan yang meliputi jadwal kegiatan, tempat dilaksanakannya kegiatan, dan tata cara pelaksanaan kegiatan penyuluhan ini.

Untuk pelaksanaan ditetapkan pada hari Senin, 20 Mei 2019 di TK Al-Istiqlal. Acara pengabdian ini, diberikan pada kepala sekolah, guru-guru dan walimurid TK Al-Istiqlal khususnya wali murid kelas TK B yang berjumlah 30 orang. Media yang digunakan pemateri yaitu gambar mainan tradisional, seperti bola bekel, lompat tali (dari karet gelang yang disambung-sambung), engrang, engklek, dakon. Selain itu pemateri juga memanfaatkan media papan tulis dan spidol yang ada di kelas TK B TK Al-Istiqlal.

Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakannya yang pertama dilakukan oleh pemateri adalah dengan melakukan penyuluhan, dimana dalam kesempatan tersebut disampaikan secara umum tentang apa itu permainan tradisional, macam-macam permainan tradisional dan nilai karakter yang ada dalam permainan tradisional. Termasuk di dalamnya pemateri jelaskan juga bahaya *gadget* bagi perkembangan anak usia dini.

Agar apa yang pemateri sampaikan mudah dimengerti oleh guru dan wali murid, maka pemateri selain menjelaskan juga menampilkan gambar dari masing-masing permainan, pemateri juga menggambar di papan tulis agar lebih jelas. Hal ini bertujuan agar apa yang disampaikan pemateri mudah dimengerti oleh guru dan wali murid. Disamping upaya penyuluhan yang dilaksanakan, pemateri dalam hal ini tidak hanya berperan sebagai sumber informasi saja akan tetapi turut berperan aktif dalam memberikan pengetahuan tentang nilai karakter pada permainan tradisional dan bahaya *gadget*. Peran aktif tersebut dibuktikan dengan diskusi secara langsung dengan guru dan wali murid. Sehingga hubungan timbal balik berjalan dalam penyuluhan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa respon dari guru dan wali murid sangat antusias untuk mengetahui tentang nilai karakter pada mainan tradisional dan bahasa *gadget*.

Antusias peserta yang sebagian besar adalah wali murid dalam penyuluhan ini sangat besar. Hal ini dapat dilihat dari cukup banyaknya peserta yang bertanya tentang nilai yang terdapat dalam permainan tradisional dan bahaya *gadget*. Bahkan dalam penyuluhan tersebut ada salah satu ibu wali murid yang bertanya tentang pengaruh tv, *youtube* dan bagaimana agar anak tidak kecanduan *gadget*, *youtube* dan tv, serta bagaimana caranya agar permainan tradisional tersebut kembali hidup ditengah masyarakat khususnya di Lingkungan Tegalbai.

Pengaruh teknologi di atas memang berpengaruh besar pada karakter anak. *Gadget* dapat membuat anak kecanduan dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi (Subarkah, 2019). Senada dengan pandangan Rismala (2021) bahwa penggunaan gadget menimbulkan dampak negative pada anak usia dini diantaranya dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik seperti penglihatan, cedera tulang belakang karena posisi duduk, kekakuan, dan akan mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial anak.

Terkait dengan adanya salah satu wali murid yang ingin mengetahui secara detail tentang nilai karakter pada permainan tradisional, maka pemateri memberikan perhatian khusus pada wali murid tersebut. Pemateri menjelaskan secara detail (secara perorangan) apa itu permainan tradisional, macam-macamnya, serta bahaya *gadget* bahkan pemateri meminjamkan modul mata kuliah kearifan lokal pandhalungan sebagai bacaan untuk walimurid tersebut. Dan hasilnya walimurid sangat paham dan menyimpulkan bahwa permainan tradisional terdapat nilai pendidikan karakter dan sangat penting dikenalkan pada anak.



Gambar pelaksanaan penyampaian materi permainan tradisional

Tahap Evaluasi

Setelah diberikan penyuluhan tentang nilai karakter pada permainan tradisional, didapatkan bahwa peserta memahami tentang nilai karakter pada permainan tradisional. Guru dan walimurid sangat antusias bertanya secara detail karena dasarnya mereka tidak mengetahui bahwa permainan tradisional terdapat nilai karakter di dalamnya. Menurut Suryawan (2020) permainan tradisional mengandung unsur budaya dan nilai yang tinggi, seperti kejujuran, solidaritas, kecakapan, kesatuan dan persatuan, keberanian, dan keterampilan. Sedangkan menurut Widyastuti (2020) permainan tradisional berkontribusi besar terhadap pembentukan karakter dengan mengajarkan nilai tanggung jawab, jujur, disiplin, dan saling

menghormati. Pertanyaan mengenai nilai dalam permainan tradisional terus ditanyakan oleh guru dan wali murid sehingga pemateri memberikan perhatian dan penjelasan yang lebih dan detail. Hal ini bertujuan agar pemahaman yang diperoleh sangat luas dan dapat diterapkannya pada putra-putrinya.

SIMPULAN

Setelah diberikan penyuluhan tentang nilai karakter yang ada dalam permainan tradisional dan bahaya *gadget* bagi perkembangan anak, didapatkan bahwa diantara sebelas peserta yang hadir dalam acara pengabdian masyarakat pada Senin, 20 Mei 2019 di sekolah TK Al-Istiqlal, guru dan walimurid memahami tentang nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional. Kepala sekolah, guru dan walimurid yang hadir sangat antusias bertanya secara detail karena memang mereka tidak mengetahui bahwa mainan tradisional terdapat nilai pendidikan karakter dan penting diterapkan pada anak-anak dan bahayanya *gadget* bagi perkembangan anak.

Dengan banyaknya pertanyaan yang ditanyakan oleh guru dan walimurid maka pemateri memberikan perhatian dan penjelasan yang lebih dan detail. Hal ini bertujuan agar pemahaman yang diperoleh sangat luas dan dapat diterapkannya pada putra-putrinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pimpinan Universitas Muhammadiyah Jember, Bapak Rektor dan LPPM yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga kepada Kaprodi PBSI Universitas Muhammadiyah Jember yang telah mendukung dan membantu secara teknis dan terimakasih juga pada tim anggota yang banyak membantu dan bekerja keras sehingga kegiatan ini terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Bastian, A., Suharni, & Novitasari, Y. (2019). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak. *Affalunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 53–56. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i2.974>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan ...*, 13(1), 165–178. <http://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/view/8834%0Ahttp://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/viewFile/8834/5341>
- 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>
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa', E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.55115/gentahredaya.v2i2.432>

- Widyastuti, I., Savitri, A. M., Prastianing Tyas, D. A., Nistiani, S., & Zuliyanti, Z. (2020). Optimalisasi Sekolah Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 2(2), 42–47. <https://doi.org/10.15294/panjar.v2i2.41309>
- Windi Wahyuni, I., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>