

Sosialisasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Mengembangkan Karakter Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar

Diterima: Januari 2021

Direview: Februari 2021

Disetujui: 09 Februari 2021

*Singgih Bektiarso¹, *Sudarti², Yushardi³

Universitas Jember, Jl. Kalimantan No. 37, Jember, Indonesia. 68121 ^{1,2,3}

E-mail: singgih.fkip@unej.ac.id

sudarti.fkip@unej.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran berbasis daring selama pandemi Covid-19 menimbulkan berbagai permasalahan bagi anak dan keluarganya, khususnya siswa Sekolah Dasar (SD). Adanya pembatasan sosial menimbulkan rasa jenuh sehingga intensitas penggunaan handphone sebagai media bermain dan hiburan semakin meningkat. Dampak yang dikhawatirkan dari kondisi ini adalah perkembangan karakter sosial anak menjadi terhambat. Anak – anak cenderung bersikap individual, misalnya kurang peduli, kurang sportif, dan kurang bertanggungjawab. Dengan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia sekolah dasar diharapkan menjadi salah satu alternative solusi. Tujuan dari kegiatan ini yaitu mensosialisasikan permainan tradisional kepada para orang tua siswa Sekolah Dasar (SD) dalam upaya mengembangkan karakter sosial bagi anak. Metode kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan penyuluhan dalam bentuk webinar yang diikuti oleh 54 orang tua siswa SD. Pada akhir kegiatan, memberikan kuesioner melalui google form yang berisi 12 pertanyaan atau pernyataan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 7,4 % siswa belum pernah bermain dengan permainan tradisional, 64,8% menyatakan pentingnya permainan tradisional untuk anak usia SD, 63% orang tua yakin bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter sosial anak. Terdapat 3 permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh anak – anak adalah 1) petak umpet (44,4%), 2) layang – layang (27,8%), 3) lompat tali (20,3%). Kesimpulan: bahwa permainan tradisional masih di harapkan bagi orang tua siswa untuk bermain anak – anak yang diyakini mampu mengembangkan karakter sosial anak.

Kata kunci: Respon orang tua, permainan tradisional, dan karakter sosial

ABSTRACT

The online-based learning process during the Covid-19 pandemic caused various problems for children and their families, especially elementary school (SD) students. The existence of social restrictions creates a feeling of saturation so that the intensity of using cellphones as a medium for play and entertainment increases. The worrying impact of this condition is that the development of children's social character is hampered. Children tend to behave individually, for example less caring, less sporting, and less responsible. By introducing traditional games to elementary school age children, it is hoped that it will be an alternative solution. The purpose of this activity is to socialize traditional games to parents of elementary school (SD) students in an effort to develop social character for children. The method of the activity carried out was to provide counseling in the form of a webinar which was attended by 54 parents of elementary school students. At the end of the activity, give a questionnaire via google form which contains 12 questions or statements. The results of the questionnaire showed that 7.4% of students had never played traditional games, 64.8% stated the importance of traditional games for elementary school age children, 63% of parents believed that traditional games could develop children's social character. There are 3 traditional games that have been played by children, namely 1) hide and seek (44.4%), 2) kite (27.8%), 3) jump rope (20.3%). Conclusion: traditional games are still expected for parents to play with children who are believed to be able to develop children's social character.

Keywords: Parental responses, traditional games, and social characters

PENDAHULUAN

Masa pandemic Covid-19 saat ini, perubahan terjadi di semua sektor baik ekonomi maupun pendidikan. Proses pembelajaran daring terbukti menimbulkan berbagai masalah, antara lain: 1) rasa jenuh karena tidak bebas bertemu teman, 2) rasa tertekan karena tidak mampu menyelesaikan tugas sekolah serta sering kena marah orang tua, dan masih banyak permasalahan yang timbul. Bagi anak, umumnya bermain dengan handphone merupakan solusi utama untuk mengatasi permasalahan yang di alami. Namun, pelarian anak pada handphone jika tidak di bimbing orang tua juga akan menimbulkan permasalahan yang dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak yang belum mampu mengontrol dirinya sendiri. Karena terdapat beberapa faktor yang memengaruhi tumbuh kembang anak – anak seperti faktor lingkungan dan genetika [Latifa, 2017]. Sehingga penggunaan handphone pada anak memerlukan pengawasan dari orang tua.

Sebagian besar anak – anak menggunakan handphone untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lain [Sari and Mitsalia, 2016]. Selain itu, survei yang dilakukan oleh Jamun dan Wejang menunjukkan sebanyak 47% siswa menggunakan Gadget tanpa pengawasan orang tua [Jamun and Wejang, 2019]. Hal ini dapat mempengaruhi psikologi dan pertumbuhan anak karena konten yang diterima tidak sesuai dengan usianya. Penggunaan handphone dalam kehidupan sehari – hari pada anak harus mendapat perhatian yang serius, karena akan sangat berdampak terhadap karakter anak sekolah dasar. Penggunaan handphone secara berlebihan dapat menurunkan kualitas interaksi sosial langsung dengan lingkungan sekitar [Jamun and Wejang, 2019]. Selain itu, penggunaan gadget yang kurang bijak juga dapat mengubah suatu pola interaksi sosial seseorang, termasuk pada lingkungan keluarga yang berpotensi memengaruhi peran dan fungsi keluarga secara keseluruhan [Lestari et al., 2015]. Oleh karena itu, orang tua dan guru mempunyai peran penting untuk mengalihkan anak – anak dari permainan gadget ke permainan yang memberi manfaat bagi tumbuh kembang mereka.

Usia sekolah dasar merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan serta perkembangan pada kehidupan. Masa anak-anak akan ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental untuk membangun karakter pada kehidupan anak sampai pada periode akhir perkembangan anak tersebut. Adapun ciri – ciri tumbuh kembang anak usia sekolah dasar diantaranya perkembangan intelektual, fisik motorik, emosi, bahasa, sosial, dan kesadaran beragama [Latifa, 2017]. Bermain merupakan suatu hal yang

tidak dapat dipisahkan dengan dunia anak-anak, aktivitas bermain dapat memberikan keceriaan dan kebebasan dalam berekspresi. Ketika bermain, mereka mencoba bereksperimen dengan hal baru, belajar mengambil risiko dan melakukan interaksi dengan teman sebayanya. Bermain dapat menambah wawasan pengetahuan, meningkatkan konsentrasi, dan daya ingat serta menimbulkan perasaan senang [Suryani and Purwanti, 2019].

Anak – anak dapat belajar melalui permainan untuk menambah pengalaman dengan bahan, benda dan teman sebaya. Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung unsur budaya dan kini mulai ditinggalkan oleh generasinya [Yansaputra and Pangestika, 2020]. Permainan tradisional interaktif menyebabkan terjadinya peningkatan sikap sosial siswa, aktivitas sosial yang terbentuk diantaranya yaitu saling toleransi antar teman, kreatif, komunikatif, peka dengan lingkungan dan solidaritas [Yansaputra and Pangestika, 2020]. Oleh karena itu, sebagai alternative solusi adalah orang tua perlu mengenalkan kembali pada anak- anak usia SD terhadap permainan tradisional dengan harapan mampu mengembangkan sikap sosial.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang dilakukan terbagi menjadi dua bagian yaitu (1) Penyuluhan permainan tradisional dalam upaya mengembangkan karakter sosial anak yang dilakukan secara online dalam bentuk webinar, (2) Memberikan kuesioner kepada orang tua melalui google form. Kuesioner yang diberikan berisi 12 pertanyaan atau pernyataan, digunakan untuk memperoleh gambaran umum kebiasaan siswa dalam menggunakan handphone dan respon orang tua terhadap pentingnya permainan tradisional.

Penyuluhan yang dilakukan kepada 54 orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar, meliputi dampak positif dan negatif penggunaan handphone kepada anak – anak, kegiatan anak selama pandemi covid-19, dampak negatif penggunaan game online di handphone, jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, dan pentingnya permainan tradisional. Kegiatan penyuluhan dan pemberian kuesioner dilaksanakan pada akhir bulan Oktober 2020.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pertama dilakukan kegiatan penyuluhan kepada 54 orang tua terkait permainan tradisional dalam upaya mengembangkan karakter sosial anak sekolah dasar. Kegiatan

penyuluhan ini dilakukan oleh seluruh tim pelaksana. Setiap anggota tim menyajikan materi kemudian dilanjutkan dengan diskusi bersama dengan orang tua siswa sekolah dasar. Isi materi yang disampaikan meliputi:

1. Dampak positif dan negatif penggunaan handphone kepada anak – anak
2. Kegiatan anak selama pandemi covid-19
3. Dampak negatif penggunaan game online di handphone
4. Jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak
5. Pentingnya permainan tradisional.



Gambar 1. Tim Memberikan Materi dalam Sosialisasi Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil diskusi dapat diketahui bahwa sebagian besar orang tua baru menyadari anak – anak membutuhkan jenis permainan yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter sosial mereka. Pengetahuan orang tua tentang pentingnya pemilihan jenis permainan anak – anak semakin bertambah disbanding dengan sebelumnya dan respon mereka terhadap permainan tradisional sangat baik. Kegiatan ini membawa kembali memori orang tua terhadap keseruan dalam bermain permainan tradisional. Kegiatan penyuluhan ini sangat mendapat apresiasi dari orang tua karena sebelumnya para orang tua kurang begitu peduli terhadap jenis permainan yang digunakan oleh anak – anak yang dapat memengaruhi perkembangan mereka.

Setelah kegiatan penyuluhan berakhir, kemudian tim pelaksana memberi pengarahan kepada para orang tua untuk membuka link dan mengisi kuesioner yang tersedia di google form. Terdapat 12

pertanyaan atau pernyataan terkait kebiasaan siswa dalam menggunakan handphone dan pengalaman siswa dalam bermain permainan tradisional. Berikut hasil analisa dari kegiatan kuesioner:

Tabel 1. Intensitas Bermain Game Online

Soal No 1	
Intensitas Bermain Game Online	Presentase
Sering	51,9%
Kadang-Kadang	42,6%
Tidak Pernah	5,5%

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak 51,9% melaporkan bahwa anak usia sekolah dasar sering bermain game online. Sedangkan sebanyak 42% menjawab kadang – kadang dan 5,5% menjawab tidak pernah. Anak – anak yang sering bermain game online akan mengalami kecanduan, malas belajar, menjadi anti sosial dan membuat mereka lupa waktu. Penelitian yang dilakukan oleh [Utami and Hodikoh, 2020] menyebutkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan game online sebesar 56,8% dan 65,8% remaja sulit menyesuaikan diri dengan lingkungannya, keduanya memiliki hubungan yang signifikan.

Tabel 2. Kepemilikan Handphone Siswa

Soal No 2	
Memiliki Fasilitas Handphone Sendiri	Presentase
Iya, Sudah	59,3%
Belum Memiliki	40,7%

Orang tua yang memberikan fasilitas handphone kepada anak – anak lebih dominan yaitu sebanyak 59,3% dibandingkan orang tua yang tidak memberikan fasilitas handphone sendiri yaitu sebanyak 40,7%. Banyaknya orang tua yang memberikan fasilitas handphone kepada anak sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian serius, karena membiarkan anak memegang handphone pada usia terlalu dini dapat membawa dampak buruk bagi perkembangannya. Dimana terjadi pergeseran karakter sosial budaya pada anak - anak. Mereka cenderung menarik diri dari kehidupan sosial yang menyebabkan turunnya kualitas komunikasi dan interaksi dengan mitra bicara.

Tabel 3. Aktivitas Siswa Bermain Handphone

Soal No 3	
-----------	--

Aktivitas Siswa Bermain Handphone	Presentase
Belajar Online dan Bermain Saat Bermain Online Saja	31,5%
	68,5%

Aktivitas anak – anak dalam bermain handphone sudah baik, mayoritas melakukan belajar online dan bermain game sebanyak 68,5%. Akan tetapi, respon orang tua lainnya sebanyak 31,5% menyatakan aktivitas anak – anak bermain handphone saat bermain online saja.

Tabel 4. Pengalaman Siswa dalam Bermain Permainan Tradisional

Soal No 4	
Pengalaman Siswa dalam Bermain Permainan Tradisional	Presentase
Sering	14,8%
Kadang-Kadang	77,8%
Tidak Pernah	7,4%

Jumlah anak usia sekolah dasar yang sering bermain dengan permainan tradisional sangat sedikit yaitu 14,8%. Sedangkan 7,4% menjawab bahwa anak – anak tidak pernah bermain dengan permainan tradisional. Namun, secara keseluruhan 77,8% menyatakan anak mereka kadang – kadang bermain dengan permainan tradisional.

Tabel 5. Aktivitas Siswa Selama Pandemi, Selain Belajar

Soal No 5	
Aktivitas Siswa Selama Pandemi, Selain Belajar	Presentase
Bermain dengan handphone/Laptop/Komputer	42,6%
Bermain dengan permainan yang ada dirumah	31,5%
Bermain dengan saudara	25,9%

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh anak – anak selain belajar online pada saat pandemi yaitu bermain dengan handphone/laptop/komputer sebanyak 42,6%. Sedangkan aktivitas bermain dengan permainan yang ada di rumah, seperti boneka atau mobil – mobilan hanya mendapatkan respon sebanyak 31,5% orang tua dan sangat sedikit aktivitas anak yang bermain dengan saudaranya yaitu 25,9%. Intensitas penggunaan handphone semakin meningkat selama masa pandemi, hal ini juga diikuti dengan meningkatnya penggunaan handphone oleh anak – anak. Mengingat fungsi

handphone bertambah untuk pembelajaran secara daring dari rumah, sehingga waktu anak – anak dihabiskan untuk bermain handphone.

Tabel 6. Jenis Permainan yang Disukai oleh Anak – Anak

Soal No 6	
Jenis Permainan yang Disukai oleh Anak – Anak	Presentase
Game Online	61,1%
Permainan Modern	22,2%
Permainan Tradisional	16,7%

Diketahui bahwa jenis permainan yang paling disukai oleh anak – anak yaitu game online yaitu sebanyak 61,1%. [Novitasari and Khotimah, 2016] menyatakan bahwa anak – anak lebih suka dengan permainan yang terdapat pada handphone dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sedangkan permainan modern hanya mendapat respon sebesar 22,2%. Hasil survei menyatakan bahwa peminat permainan tradisional paling sedikit yaitu sebesar 16,7% yang menjawab demikian.

Tabel 7. Pentingnya Permainan Tradisional Diperkenalkan dengan Anak – Anak

Soal No 7	
Pentingnya Permainan Tradisional Diperkenalkan dengan Anak – Anak	Presentase
Penting Sekali	64,8%
Penting	35,2%
Tidak Penting	0%

Sebagian besar orang tua menganggap sangat penting memperkenalkan permainan tradisional kepada anak – anak, yaitu sebanyak 64,8% menjawab demikian. Sedangkan responden lainnya menjawab penting memperkenalkan permainan tradisional kepada anak yaitu sebesar 35,2%. Dan yang menjawab tidak penting sebanyak 0 responden 0%. Orang tua mempunyai peran penting dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak untuk membentuk dan melestarikan nilai-nilai karakter bangsa [Praja et al., 2018]. Permainan tradisional mengandung unsur tradisi yang sangat kental dan erat kaitannya dengan adat suatu kelompok tertentu [Saputra, 2017]. Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengembangkan karakter sosial anak di sekolah ataupun di masyarakat. Hal ini karena permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis dan nilai-nilai moral [Saputra, 2017].

Tabel 8. Tanggapan Orang Tua terhadap Dampak Handphone pada Karakter Individualis Anak

Soal No 8	
Tanggapan Orang Tua terhadap Dampak Handphone pada Karakter Individualis Anak	Presentase
Sangat Setuju	53,7%
Setuju	44,4%
Tidak Setuju	1,9%

Mayoritas orang tua sangat setuju bahwa handphone berdampak pada karakter individualis anak – anak, dengan jumlah reponden sebanyak 53,7% dan yang menjawab setuju sebanyak 44,4% responden. Sedangkan 1,9% menjawab tidak setuju. Penelitian yang dilakukan oleh [Pebriana, 2017] melaporkan bahwa handphone memengaruhi pergaulan sosial anak dengan lingkungan sekitarnya, mereka akan merasa asing karena kurang interaksi, tidak peka dan kurang peduli terhadap lingkungannya. Hal ini disebabkan karena anak – anak lebih fokus dengan handphone dibandingkan dengan kehadiran orang lain di hadapannya.

Tabel 9. Tanggapan Orang Tua terhadap Dampak Permainan Tradisional pada Karakter Sosial Anak

Soal No 9	
Tanggapan Orang Tua terhadap Dampak Permainan Tradisional pada Karakter Sosial Anak	Presentase
Ya, Sangat Yakin	63%
Yakin	37%
Tidak Yakin	0%

Sebagian besar orang tua sangat yakin bahwa permainan tradisional dapat membangun karakter sosial pada anak usia sekolah dasar dengan jumlah responden sebanyak 63% dan yang menjawab yakin sebesar 37%. Sedangkan yang tidak yakin sebanyak 0%. Permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai karakter terhadap anak, seperti nilai keagamaan, nasionalis, mandiri dan kerja sama [Saputra and Ekawati, 2017]. Penelitian yang dilakukan [Giwangsa et al., 2016] menyatakan bahwa karakter dan keterampilan sosial anak yang menggunakan metode permainan tradisional lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional.

Tiga permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh anak – anak sekolah dasar, yaitu 1) 44,4% reponden melaporkan permainan petak umpet, 2) 27,8% responden menjawab permainan layang – layang, dan 3) 20,3% orang tua menjawab permainan lompat tali.

Sedangkan, permainan dakon merupakan jenis permainan yang paling banyak dimiliki di rumah anak – anak sebanyak 13% orang tua menjawab demikian. Permainan lainnya yang terdapat di rumah anak – anak diantaranya layang – layang sebanyak 7,4% responden, dan kelereng sebanyak 5,6%. Menurut orang tua, lima permainan tradisional yang cocok untuk siswa sekolah dasar meliputi lompat tali, gobak sodor, bekel, sepak tekong, dan petak umpet. Hasil tersebut berdasarkan jumlah responden terbanyak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional masih di harapkan bagi orang tua untuk bermain anak – anak yang diyakini mampu mengembangkan karakter sosial anak. sebagian besar orang tua menyadari akan pentingnya memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia sekolah dasar. Sebanyak 63% orang tua sangat yakin bahwa permainan tradisional mampu membangun karakter sosial pada anak usia SD. Dengan dilakukan sosialisasi ini, diharapkan muncul kegiatan edukasi yang berkaitan dengan permainan tradisional di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua siswa atas kesediaanya sebagai responden dalam kegiatan sosialisasi dan telah memberikan data untuk mendukung pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Giwangsa SF, Penerapan P, Permainan M, Giwangsa SF, Indonesia UP. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Karakter Anak Dan Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran Ips. *J. Pedagog. Pendidik. Dasar* 4:135–144.
- Jamun YM, Wejang HEA. 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. *J. Inov. Pendidik. Dasar* 3:1–7.
- Latifa U. 2017. Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *J. Multidiscip. Stud.* 1:185–196.
- Lestari I, Riana AW, Taftazani BM. 2015. Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Pros. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.* 2:204–209.
- Novitasari W, Khotimah N. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *J. PAUD teratai* 5:1820186.
- Pebriana PH. 2017. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 1:1.

- Praja AL, Nurfaidah SS, Rahmiati D. 2018. Penggunaan Sarana Belajar Melalui Permainan Tradisional Dalam Membangun Nilai-Nilai Karakter Bangsa Di Sekolah Dasar. *J. Pengabd. Masy.* 1.
- Saputra NE, Ekawati YN. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *J. Psikol. Jambi* 2. <https://www.online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796>.
- Saputra SY. 2017. Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elem. Sch. Educ. Journal* 1:1–7.
- Sari TP, Mitsalia AA. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi* 13:72–78. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>.
- Suryani E, Purwanti KY. 2019. Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak Di Indonesia banyak orang. *Aksiologi* *J. Pengabd. Kpd. Masy.* 3:148–156.
- Utami TW, Hodikoh A. 2020. Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *J. Keperawatan* 12:17–22.
- Yansaputra G, Pangestika RR. 2020. Peningkatan Sikap Sosial Positif melalui Outing Class Permainan Tradisional Interaktif. *Aksiologi* *J. Pengabd. Kpd. Masy.* 4:174–180.