MENGGURANGI PENGGUNAAN GADET PADA ANAK DENGAN PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL

by Journal PDm Bengkulu

Submission date: 11-May-2021 11:35PM (UTC-0700)
Submission ID: 1404681103
File name: 205-713-1-ED_1.docx (557.97K)
Word count: 1495
Character count: 9426

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/13.11114/bima.1.x.x1-x2

MENGGURANGI PENGGUNAAN GADET PADA ANAK DENGAN PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL

Eska Prima Monique Damarsiwi*[1], Nia Indriasari[2], Tito Irwanto[3] , Neri Susanti[4]
[1,2,3,4)]Universitas Dehasen Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: *ds.monique@gmail.com

How to Cite :
Damarsiwi, Eska Prima Monique (2021). Menggurangi Penggunaan Gadet Pada Anak Dengan Pengenalan Permainan Tradisional. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, *3*(1). DOI: https://doi.org/13.11114/IndonesiaRaya.1.x.x1-x2 ***(CLICK CITE)***

ARTICLE HISTORY
Received [xx Month xxxx]
Revised [xx Month xxxx]
Accepted [xx Month xxxx]

This is an open access article under the CC–BY-SA license

ABSTRAK
Pada masa pandemi COVID-19 ini anak melakukan pembelajaran jarak jauh melalui media internet dengan menggunakan zoom ataupun whattsapp, hal ini menyebabkan anak-anak terlalu banyak berinteraksi dengan gadget. Penggunaan gadget hanya memberikan manfaat pada anak sebesar 10%, komunikasi 19%, sebagai sarana pencari informasi 24%, media pembelajaran 30%, sedangkan bermain game 35%. Sehingga dapat di katakan bahwa penggunaan gadet pada anak bisa memberikan sisi positif maupun negatif. Untuk membantu mengurangi pengaruh penggunaan Gadget tersebut Tim melakukan pengenalan permainan Tradisional Provinsi Bengkulu kepada anak-anak Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyup Rukun.

Kata Kunci: *Gadget,Permainan Tradisional*

I. PENDAHULUAN

Pada masa pandemi COVID-19 ini anak melakukan pembelajaran jarak jauh melalui media internet dengan menggunakan zoom ataupun whattsapp, hal ini menyebabkan anak-anak terlalu banyak berinteraksi dengan gadget. Sundus (2018) menjelaskan bahwa gadget hanya memberikan manfaat pada anak sebesar 10%, komunikasi 19%, sebagai sarana pencari informasi 24%, media pembelajaran 30%, sedangkan bermain game 35%. Sehingga dapat di katakan bahwa penggunaan gadet pada anak bisa memberikan sisi positif maupun negatif. Sedangkan menurut Sulyandari (2019) penggunaan gadget yang terlalu lama akan dapat mengiritasi mata dan menyebabkan kebutaan.
Jona. K (2010) menyatakan bahwa permainan dapat menstimulus pertumbuhan anak diantaranya adalah menstimulus koneksi sel-sel syaraf, menstimulus fisik motorik kasar dan fisik motorik halus serta menstimulus perkembangan sosial dan bahasa anak. Dalam bermain anak-anak juga dapat belajar mengomunikasikan emosi, berpikir, kreatif dan mengatasi masalah. Bermain sangat bermanfaat bagi anak, namun kecanggihan teknologi tak dapat dihindari, sehingga orang tua hanya bisa mengawasi serta membatasi penggunaan gadget untuk anak. Permainan tradisional Indonesia khususnya Provinsi Bengkulu sudah mulai banyak dilupakan oleh generasi muda, padahal permainan tradisional ini banyak mengandung nilai-nilai budaya, pembentukan karakter serta kreatifitas anak.
Anak-anak di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun Bengkulu ini masih belum mengetahui bahwa Provinsi Bengkulu memiliki berbagai macam permainan tradisional. Sehingga tim pengabdian berinisiatif untuk mulai mengajarkan dan mengenalkan berbagai permainan tradisional kepada anak-anak sehingga dapat membantu mereka untuk menghilangkan kecanduan penggunaan Gadget dan mengusir kebosanan dari pembelajaran formal secara daring, mengenal kebudayaan daerah

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/13.11114/bima.1.x.x1-x2

dan diharapkan dapat membantu meningkatkan kreatifitas serta kekompakan.Berdasarkan pemaparan diatas maka rumusan masalah dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan penggunaan gadet pada di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun
2. Belum dikenalnya permainan tradisional Provinsi Bengkulu di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun

Kegiatan dalam pengabdian ini diharapkan dapat membantu memberikan pengetahuan serta meningkatkan minat anak-anak agar dapat mulai mengenal dan bermain permainan tradisional Provinsi Bengkulu.Sasaran pengabdian ini adalah Anak-anak yang tinggal di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun yang berada di Provinsi Bengkulu

II. METODE

Skema kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1. Skema Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada gambar 1dapat di lihat bahwa kegiatan pengabdian akan dilaksakan selama 1 bulan dan pada pertemuan tiap minggu tim akan melakukan 2 tahap kegiatan yaitu memperkenalkan permainan dan praktek bermain. Pada Minggu pertama permainan tradisional tim akan memperkenalkan permainan Bicau ; pada minggu kedua memperkenalkan permainan Lompek Kodok ; pada minggu ketiga memperkenalkan permainan Kucing-kucing; pada minggu ke empat memperkenalkan permainan Cabur atau Totor Gala.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas

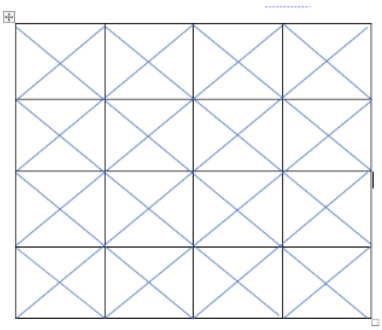
Penyelesaian Masalah

Berdasarkan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya maka. Tim pengabdian mulai melakukan sosialisasi permainan tradisional kepada anak-anak yang tinggal di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun. Adapun Jenis Permainan yang diperkenalkan sebagai berikut:

1. Permainan Bicau

   Permainan ini di mainkan oleh 2 orang, pemain membuat garis pada kertas dan menyiapkan 12 biji buah yg sebesar ujung kelingking. Masing-masing pemain warna bijinya harus dibedakan (Fadjar et al., 1984). Adapun gambar garis nya sebagai berikut :

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/13.11114/bima.1.x.x1-x2



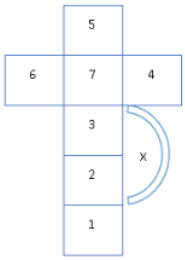
Gambar 2. Garis Permainan Bicau

Pelaksanaan permainan:

a. Pemain menentukan sisi tempatnya masing-masing kemudia meletakkan ke 12 biji buah ke dalam garis permainan
b. Sebelum mulai pemain mengadakan sut, yg menang akan jalan duluan.
c. Pemain bebas menggeser buah ke dalam titik yang kosong. Biji buah yang dilangkahi akan mati dan di ambil pihak lawan yang melangkahi.
d. Pemain yang buahnya habis duluan dianggap kalah

2. Permainan Lompek Kodok

Permainan ini bisa dimainkan 2- 6 orang atau lebih pemain.Pemain diminta untuk menyiapkan gundu masing-masing, gundu yang di pilih biasanya yang berbentuk pipih dan tidak terlalu besar (Lubis & Chalik, 2013). Adapun gambar dena permainan lompek kodok sebagai berikut :



Gambar 3.Dena Permainan Lompek Kodok

Keterangan:

- 1,2,3, anak tangga
- 4,5,6 sayap
- 7 tengah, pijakan dua kaki
- X Serong untuk bantuan

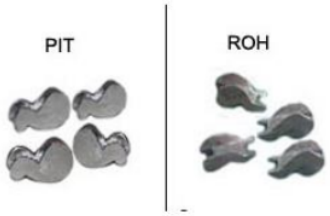
Pelaksanaan Permainan:

a. Permainan dibagi menjadi lima tahap yaitu: melompat dengan satu kaki,Hidup Mati, Keliling Kota, Jual Apam, Tukak Ayam.
b. Pemain yang menang sut akan main duluan, seluruh gundu pemain diletakkan kedalam nomor 1 dengan melompat satu kaki dari nomor 2 sampai nomor 6. Kemudian pada no 7 menggunakan kedua kaki.
c. Setelah dari no 7, pemain melompat satu kaki kembali dari no 3, 2 dan mengambil gundu yang terletak pada no 1.

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/13.11114/bima.1.x.x1-x2

d. Kemudian gundu di lempar ke no 2 dan kembali melalukan seperti tahapan sebelumnya. Bila ada pemain yang masih kecil dan blm bisa melompat jauh bisa menggunakan tangga penolong serong (X)
e. Setelah selesai seluruh tahap permainan tahap pertama maka di lanjutkan ke tahap selanjutnya hingga selesai sampai seluruh tahap dimainkan.

3. Permainan Kucing-Kucing atau Bekel
Permainan ini dimainkan 2-3 orang yang dilakukan secara bergantian. Alat permainan yang dibutuhkan berupa bola bekel dan 6 atau lebih biji buah bekel.(Nn, 2020). Adapun cara permainan nya sebagai berikut :
   a. Pada Stage pertama (MI) pemaian melambungkan bola dan mengambil satu per satu biji bekel yang telah di letakkan di lantai. Posisi MI adalah istilah pengambilan biji bekel tanpa harus mengaturnya terlebih dahulu.
   b. Setelah habis mengambil 6 biji secara satu persatu ,kemudian pemain mengambil dua biji bekel secara berulang hingga habis. Pengambilan biji bekel makin bertambah menjadi 3 hingga 6 buah biji bekel.
   c. Setelah menyelesaikan seluruh stage pertama pemain melanjutkan ke dalam stage selanjutnya yaitu PIT dan ROH
   d. Bila pemain melakukan kesalahan maka pemain digantikan oleh pemain selanjutnya.
   e. Pemain yang menempati level permainan terbanyak merupakan pemenang permainan.

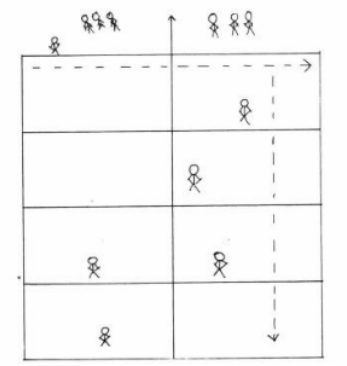


Gambar 4.Posisi Biji Bekel

Gambar 5.Bola dan Biji Bekel

4. Permainan Cabur / Totor Gala
Permainan ini dimainkan oleh 12 orang pemain. Regu dibagi menjadi dua yang mana tiap regu akan terdiri dari 6 orang pemain. Kepala Regu melakukan sut, pihak yang akalah akan masuk kedalam garis, pihak pemenang akan berada di luar garis. Pihak didalam garis berperan sebagai pihak penjaga sedangkan yang di luar garis sebagai pihak penyerbu. (Fadjar et al., 1984). Adapun cara permaianan nya sebagai berikut :
   a. Ketika aba-aba dimulai pihak penyerbu akan melakukan penyerbuat untuk masuk kedalam garis
   b. Pemain yang akan melintasi garis berteriak “Cabur”. Permainan ini mengandalkan kekompakan regu dan kepemimpinan ketua regu
   c. Bila ada 1 saja pemain dari penyerbu yang berhasil melintasi semua garis maka pihak penyerbu di anggap menang dan teman-teman nya yang masih di dalam kotak dapat langsung keluar.

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/13.11114/bima.1.x.x1-x2



Gambar 6.Denah Permainan Cabur

Dalam program Pengabdian Masyarakat ini Tim akan melakukan pendampingan secara berkala dan melakukan evaluasi hasil sosialisasi permainan tradisional kepada anak-anak apakah sudah mampu membuat anak-anak untuk meninggalkan Gadgetnya dan anak-anak lebih mengetahui lagi berbagai macam permainan tradisional. Adpun foto kegiatan Sosialisasi di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 7.Kegiatan Sosialisasi Permainan Tradisional

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Program Pengabdian ini bertujuan untuk melepas ketergantungan anak-anak pada pemakaian Gadget dengan memperkenalkan permainan tradisional di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun.Dengan memperkenalkan berbagai permainan tradisional ini dirasa bahwa anak-anak dapat lebih mengenal budaya bangsa,menjalin rasa kebersamaan, kekompakan, dan dapat menambah wawasan anak-anak tentang permainan tradisional. Dalam kegiatan Pengabdian selanjutnya disarankan untuk dapat menambah berbagai macam permainan daerah yang hampir punah khususnya di Provinsi Bengkulu, serta mulai memperkenalkan permainan tradisional kedalam cakupan yang lebih luas lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu :

1. Universitas Dehasen Bengkulu Khususnya Fakultas Ekonomi
2. Pengelola Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun Provinsi Bengkulu
3. Rekan-rekan donatur kegiatan atau pihak-pihak yang mensponsori
4. Mahasiswa yang ikut serta membantu proses pendamping

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/13.11114/bima.1.x.x1-x2

DAFTAR PUSTAKA

Fadjar, T., Achmaddin, M., & Rani, M. Z. (1984). Permainan Rakyat Daerah Bengkulu. In *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 53, Issue 9). Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Jona. K, A. M. (2010). The Importance of Play in Early Childhood Development. *Family and Human Development*, 1–3.

Lubis, B., & Chalik, A. A. (2013). *Laporan Penelitian Hibah Bersaing Kolaborasi Media Dalam Upaya Pelestarian Permainan Rakyat Di Bengkulu*. *1*, 76.

Nn. (2020). *Main Bola Bekel*. Mbludus : Asah, Asih, Asuh. https://mbludus.com/main-bola-bekel/

Sulyandari, A. K. (2019). Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *THUFULI :Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*.

MENGGURANGI PENGGUNAAN GADET PADA ANAK DENGAN PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL

ORIGINALITY REPORT

16%	16%	2%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.pdmbengkulu.org Internet Source	5%
2	riset.unisma.ac.id Internet Source	4%
3	jurnal.unived.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Fakultas Ekonomi, Bisnis dan Pariwisata Student Paper	1%
5	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
6	journal.stainkudus.ac.id Internet Source	1%
7	repository.unib.ac.id Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%
	ml.scribd.com	

9	Internet Source	<1 %
10	core.ac.uk Internet Source	<1 %
11	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
12	adoc.pub Internet Source	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		

MENGGURANGI PENGGUNAAN GADET PADA ANAK DENGAN PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6