

PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI TENGAH MARAKNYA *GADGET* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung)

Anggraeni Purnama Dewi, Ooh Hodijah dan Onny Delisma

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran

E-mail: anggraeni.purnama@unpad.ac.id

ABSTRAK. Menghidupkan dan mempraktekkan kembali permainan tradisional sebagai warisan bangsa di tengah kehidupan sehari-hari, merupakan salah satu alasan utama dilaksanakannya kegiatan Pengabdian pada Masyarakat guna meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *gadget*, khususnya bagi anak usia sekolah dasar di SDN 231 Suka Asih, Mandalajati, Bandung. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemaparan materi akan pentingnya dan manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia sekolah dasar, diantaranya adalah dapat merangsang tumbuh kembang anak, khususnya dalam cara berfikir, bersikap, dan berperilaku baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap lingkungannya. Selain itu diberikan pemaparan materi tentang dampak positif dan negatif dari *gadget*, khususnya bagi anak usia sekolah dasar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengingatkan para orang tua dan guru dalam mendampingi dan membatasi penggunaan *gadget* bagi anak usia sekolah dasar yang salah satunya dengan menghidupkan kembali permainan tradisional. Dengan kegiatan ini setidaknya ada solusi dalam mengatasi kejenuhan anak di tengah rutinitas belajar harian dan upaya membatasi penggunaan *gadget* tanpa batas waktu.

Kata kunci: Permainan Tradisional; *Gadget*; Pendidikan Karakter

ABSTRACT. Reviving and re-practicing traditional games as a national heritage in the midst of everyday life is one of the main reasons for holding PPM activities to minimize the negative impact of using gadgets, especially for elementary school-aged children at SDN 231 Suka Asih, Mandalajati, Bandung. The activities carried out include exposing material on the importance and benefits of traditional games in shaping the character of elementary school-age children, including being able to stimulate the growth and development of children, especially in the way of thinking, behaving, and behaving well towards themselves and towards their environment. In addition, material was given about the positive and negative impacts of gadgets, especially for elementary school-age children. The purpose of this activity is to remind parents and teachers to accompany and limit the use of gadgets for elementary school-age children, one of which is by reviving traditional games. With this activity, at least there is a solution to overcome child boredom in the midst of daily study routines and efforts to limit the use of gadgets indefinitely.

Keywords: Traditional Games; Gadgets; Character building

PENDAHULUAN

Pembelajaran Jarak Jauh akibat pandemi Covid 19 yang telah berlangsung sejak awal Maret 2020 hingga akhir 2022, menjadikan siswa sekolah dasar terbiasa dengan penggunaan *gadget* untuk mendukung aktivitas belajarnya. Sejak kegiatan belajar dilangsungkan secara jarak jauh atau yang lebih dikenal dengan istilah belajar daring (dalam jaringan), maka siswa sekolah dasar secara otomatis menjadi mahir dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Jika pada mulanya hanya anak-anak tertentu saja yang sudah dibekali *gadget* oleh orang tuanya, maka pada masa pandemi mau tidak mau para orang tua berupaya untuk mempercayakan anak-anaknya menggunakan *gadget* agar mereka tetap dapat belajar dan mengikuti pelajaran dengan baik.

Situasi tersebut tentu saja memberikan dampak positif dan negatif bagi siswa usia sekolah dasar. Pada usia tersebut biasanya anak-anak gemar bermain bersama temannya dengan beragam permainan, seperti bermain permainan tradisional, bermain peran,

bermain *games*, dan sebagainya yang melibatkan komunikasi dua arah. Namun dengan kebiasaan memegang *gadget*, maka hal tersebut memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap pola pikir, bermain, berkomunikasi, dan cara bersikap siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Contohnya saja, siswa menjadi terbiasa dengan bermain sendiri, tanpa mengindahkan teman-teman di sekitarnya. Adapun jika bermain bersama, maka *gadget* tidak lepas dari keterlibatan permainan mereka. Selain itu, banyak anak yang menjadi tidak terampil berkomunikasi karena mereka lebih sering komunikasi satu arah, artinya mereka hanya mendengar komunikasi dari *gadget* yang dipegangnya.

Hal ini tentu menjadi keprihatinan bagi banyak pihak, karena para siswa sebagai generasi penerus bangsa, secara umum belum dapat mengelola penggunaan *gadget* dengan tepat. Penggunaan *gadget* yang berlebihan tentu saja menghilangkan fungsi dan tujuan awal dari diberlakukannya perangkat tersebut sebagai media pembelajaran. Kini sudah tampak di banyak tempat betapa anak usia sekolah dasar sudah menggunakan *gadget* dengan tujuan yang tidak

jas. Diberlakukannya kembali pembelajaran tatap muka, sama sekali tidak mengurangi keterlibatan *gadget* dalam aktivitas mereka. Bahkan berdasarkan pengamatan selama ini, banyak anak usia sekolah dasar yang menjadi ketergantungan atas *gadget* dalam kesehariannya. Beragam informasi dan tampilan yang mereka lihat melalui beragam media sosial, turut menjadi faktor yang memengaruhi sikap dan pola pikir mereka dalam aktivitas sehari-hari.

Merujuk pada situasi tersebut, maka kami sebagai tim pelaksana pengabdian pada masyarakat memandang perlu untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di tengah maraknya *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Hal ini ditujukan agar adanya keseimbangan antara usia sekolah dasar dengan cara berkehidupan mereka, baik terkait pola pikir, pola komunikasi, cara bersikap, dan karakter yang muncul sesuai usianya.

Adapun lokasi yang kami sasar adalah lingkungan Sekolah Dasar Negeri 231 Suka Asih, Mandalajati, Bandung. Hal ini menjadi pertimbangan kami karena letak sekolah tersebut yang berada di lingkungan perumahan warga, sehingga anak-anak sekolah dasar yang menjadi subjek pelatihan sangat mungkin berasal dari lingkungan sekitar yang tentu saja nantinya akan memberi dampak bagi anak-anak lain di lingkungan tersebut sesuai kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta penduduk menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas (Juliadi dalam Marpaung, 2018: 56).

Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*, di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda, bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Peminat *gadget* di Indonesia tumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia (Simamora, 2016).

Menurut Osland dalam Juliadi (2018), *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau handphone.

Dengan adanya *gadget*, manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang mereka butuhkan, juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget*, seperti: internet, sms, jejaring sosial, game, dan lain-lain. Meningkatnya penggunaan *gadget* di Indonesia dikarenakan banyaknya *gadget* yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka muncul dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dilakukan dengan cara yang salah atau pun berlebihan, khususnya bagi anak-anak (Simamora, 2016).

Maraknya penggunaan *gadget* di tengah kehidupan masyarakat, telah memberikan warna baru terhadap pola interaksi sosial di masyarakat itu sendiri, tidak terkecuali bagi anak-anak usia sekolah dasar. Kini banyak terlihat bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki pola pikir, pola komunikasi, pola sikap dan perilaku yang dipandang tidak sesuai dengan usianya. Padahal, menurut Jean Piaget dalam artikel yang ditulis oleh Marinda (2020: 116) dikemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar pada satu tahap merupakan lanjutan dari perkembangan kognitif tahap sebelumnya, namun hal tersebut kini menjadi masalah tersendiri di tengah kehidupan modern yang lekat dengan digitalisasi.

Menurut Kamil (2016), ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan *gadget*, yaitu:

1. Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat.
2. Komunikasi dengan *gadget* telah memunculkan praktik ilegal.
3. Penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Seiring perkembangan teknologi, permainan tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti permainan *video game*, *play station*, *game online* yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop, dan permainan modern lainnya (Fauziah, 2015). Pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah.

Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat *games station* dan komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas namun secara sosial kurang terasah (Seriati dan Nur, 2012: 2).

Untuk meminimalisir penggunaan *gadget* di lingkungan anak usia sekolah dasar, maka permainan tradisional merupakan salah satu alternatif untuk membuat anak tidak merasa jenuh dalam aktivitas kesehariannya. Vardani dan Astutik (2020: 1) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang ada di lingkungan sekitar (Suswandari, 2017: 98). Adapun menurut pendapat Haris (2016: 16) permainan tradisional adalah permainan yang baik sekali untuk membuat rangsangan bagi pertumbuhan anak. Selain itu, Diantama (2018: 31) juga berpendapat bahwa permainan tradisional yaitu permainan tradisi rakyat di suatu daerah, permainan ini berfungsi sebagai sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak. Salah satu poin yang paling penting dalam permainan ini adalah adanya nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional, biaya murah dan hasilnya pun sangat memuaskan.

Permainan tradisional tidak semata-mata menyertakan keterampilan fisik, akan tetapi otak dan keterampilan untuk merancang strategi. Permainan tradisional umumnya mengikutsertakan banyak pemain, sehingga unsur kekeluargaan dan kebersamaan menjadi bagian penting dalam permainan. Selain itu, yang tidak kalah pentingnya adalah terbentuknya komunikasi dua arah, sehingga sikap saling menghargai pendapat dapat terwujud.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Kita dapat mengembangkan kecerdasan intelektual anak salah satunya dengan menggunakan permainan congklak atau dakon. Permainan ini dapat melatih otak kiri anak dan melatih anak dalam penggunaan strategi untuk mengumpulkan biji lebih banyak daripada lawannya. Adapun untuk melatih kecerdasan secara mental atau emosional dapat dikembangkan salah satunya dengan bermain layang-layang. Permainan ini membutuhkan kesabaran dari pemainnya sehingga pemain dapat mencari arah angin yang tepat untuk menerbangkan layang-layang. Selain itu, kreativitas anak juga dapat dikembangkan melalui permainan

pesawat-pesawat yang berasal dari kertas bekas atau kertas lipat. Kemampuan bersosialisasi pun dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali, kelereng, dan petak umpet. Selain itu, permainan tradisional seperti egrang juga mampu untuk melatih perkembangan motorik anak. Hal tersebut dikarenakan anak harus meloncat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya. Loncatan tersebut baik bagi metabolisme anak. Permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

a. Aspek motorik.

Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.

b. Aspek kognitif.

Mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

c. Aspek emosi.

Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.

d. Aspek bahasa.

Pemahaman konsep-konsep nilai.

e. Aspek sosial.

Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.

f. Aspek spiritual.

Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).

g. Aspek ekologis.

Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

h. Aspek nilai-nilai/moral.

Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Anak-anak usia sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari kata bermain. Menurut Aristoteles, Plato dan Fröbel (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2007: 2) bermain memiliki nilai praktis artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Selain itu terdapat banyak teori yang menjelaskan tentang kegunaan dari bermain. Artinya, walaupun anak berada pada usia sekolah dasar, namun tidak melulu anak dituntut untuk belajar, melainkan ada peran bermain yang dapat mendukung tumbuh kembang anak.

Menurut teori rekreasi praktis yang diajukan oleh Karl Groos bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat instink yang dibutuhkan guna

kelangsungan hidup di masa mendatang (Mayke S. Tedjasaputra, 2007: 4). Adapun menurut Bruner fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki manfaat bagi perkembangan anak.

Karakter adalah panduan segala tabiat manusia yang bersifat tetap sehingga menjadi tanda khusus antara orang yang satu dengan orang lainnya (Ki Hadjar Dewantara dalam Akbar, 2013:7). *Character education is about helping students grasp what is ethically important in situations and to act for the right reasons, such that they become more autonomous and reflective* (Thompson, 2014:2). Oleh karena itu, untuk membangun karakter pada diri seseorang, ada tiga unsur karakter yang perlu dikembangkan secara bersamaan, yakni ngerti (mengetahui dan memahami), ngroso (merasakan), dan nglakoni (melakukan) (Akbar, 2013:107). Karakter baik yang dimaksud adalah karakter yang mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik melalui kebiasaan dalam berpikir, kebiasaan dalam hati, dan kebiasaan dalam tindakan (Lickona, 2013:82). Pendidikan karakter lebih mengutamakan pertumbuhan moral, baik yang ada dalam lembaga pendidikan sehingga tujuan pendidikan karakter adalah agar setiap pribadi menghayati individualitasnya, mampu menggapai kebebasan yang dimilikinya sehingga ia dapat tumbuh sebagai pribadi, maupun warga negara yang bebas dan bertanggungjawab, bahkan sampai pada tingkat tanggungjawab moral integritas atas kebersamaan hidup dengan yang lainnya di dunia ini (Koesoema, 2011:153).

METODE

Khalayak sasaran kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 231 Suka Asih, namun guru dan orang tua pun tidak bisa dilepaskan dari kegiatan ini, karena guru dan orang tua merupakan subjek pendidik di lingkungan sekolah dan rumah.

Metode yang digunakan dalam kegiatan PPM ini adalah metode penyuluhan langsung dengan pendekatan kelompok dan individu dengan teknik komunikasi informatif, deskriptif, dan komunikasi persuasif. Ada pun langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:

- 1). Para pelaksana kegiatan PPM yang terdiri dari 3 orang dosen mengamati situasi atau cara anak-anak menggunakan *gadget* dalam kesehariannya, baik ketika digunakan sebagai media pembelajaran maupun ketika digunakan pada saat bermain di luar jam sekolah. Observasi dilakukan terhadap perilaku siswa selama menggunakan *gadget* dan jenis permainan atau aplikasi yang mereka gunakan.
- 2). Menyiapkan bahan-bahan untuk materi penyuluhan berupa pidato dan penampilan *slide* yang di dalamnya berupa deskripsi akan pentingnya pendampingan guru dan orang tua terhadap anak selama menggunakan *gadget*. Selain itu dipaparkan juga pentingnya pendidikan anak yang disertai dengan pemahaman akan kondisi psikologisnya dalam menghadapi model pembelajaran selama masa pandemi. Tidak lupa diberikan contoh-contoh kasus yang terjadi di tanah air sebagai akibat dari penggunaan *gadget* yang melampaui batas dan tanpa pendampingan orang tua. Diberikan contoh kasus yang merupakan tindak kriminal dari siswa usia sekolah dasar sebagai akibat dari tontonan yang tidak bermoral dan merusak mental siswa.
- 3). Membuat kelompok kecil yang terdiri dari beberapa siswa untuk bermain permainan tradisional yang sifatnya keterampilan, seperti membuat layang-layang dan mengepang karet untuk dijadikan sarana bermain lompat tali.
- 4). Memberikan fasilitas bermain kepada anak-anak yaitu berupa congklak, bola bekel, bola sepak, kelereng, tali, dan monopoli.
- 5). Mengadakan perlombaan permainan tradisional seperti lompat tali, sepak bola, balap karung, main kelereng, dan congklak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah, adanya pemahaman siswa terhadap penggunaan *gadget* yang sesuai aturan, baik terkait waktu penggunaan maupun konten yang layak mereka lihat atau terima. Selain itu, pemahaman akan pentingnya permainan tradisional pada usia sekolah dasar, baik yang dilakukan di lingkungan rumah atau pun sekolah, merupakan hasil yang didapat dari kegiatan ini. Pemahaman orang tua akan pentingnya pendampingan anak selama menggunakan *gadget*, merupakan salah satu upaya yang dilakukan guna meminimalisir dampak buruk dari *gadget* terhadap anak usia sekolah dasar.

Tidak semua anak dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungannya. Oleh karena itu, beberapa alat permainan tradisional yang diberikan oleh tim pelaksana PPM kepada pihak sekolah, merupakan salah satu cara untuk memantik

anak-anak gemar bermain bersama di sela waktu belajarnya.

Selama kegiatan PPM, siswa siswi Sekolah Dasar Negeri 231 Suka Asih, khususnya siswa siswi kelas 6, mengikuti berbagai kegiatan yang diberikan oleh tim pelaksana PPM. Kegiatan tersebut adalah:

1. Dengan bimbingan pelaksana PPM, mereka mengisi kuesioner yang di dalamnya berisi tentang pengetahuan mereka terhadap *gadget* dan permainan tradisional.
2. Para siswa menerima penyuluhan tentang *gadget* beserta segala dampak positif dan negatifnya.
3. Para siswa menerima penyuluhan tentang permainan tradisional dan sekaligus bermain permainan tradisional tersebut pada jam istirahat.
4. Melakukan pendokumentasian kegiatan dengan cara foto bersama pada saat pelaksanaan kegiatan dan setelah selesai kegiatan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak sekolah, maka pada waktu selanjutnya anak-anak akan diarahkan untuk bermain permainan tradisional di luar jam pelajaran selama mereka berada di sekolah. Selain itu, pembatasan aktivitas bermain *gadget* atau menggunakan *gadget* pun akan dibatasi sesuai dengan kebutuhan saja. Para siswa diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah untuk kepentingan komunikasi mereka bersama orang tua dalam hal penjemputan sekolah, adapun selain dari hal tersebut maka siswa tidak diperkenankan untuk menggunakan *gadget*.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian pada Masyarakat ini meliputi pelbagai penyuluhan, diskusi, konsultasi dan penyusunan modul yang dapat digunakan sebagai metode penyuluhan bagi siswa siswi sekolah dasar dalam memanfaatkan permainan tradisional di tengah maraknya *gadget* di lingkungan Sekolah Dasar Negeri 231 Suka Asih, Mandalajati, Bandung. Dengan modul sebagai panduan pihak sekolah, maka para siswa dapat diarahkan untuk dapat mengoptimalkan permainan tradisional pada anak usia sekolah dasar agar menjadi pribadi yang memiliki karakter sesuai usianya. Dengan permainan tradisional, selain untuk melestarikan budaya bangsa, juga sangat baik untuk membentuk karakter siswa yang dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungannya.

Adapun hasil dari pengisian kuesioner para siswa didapatkan kesimpulan bahwa pada dasarnya mereka telah mengetahui tentang *gadget*. Sebagian besar siswa mengetahui definisi *gadget* dan memilikinya, baik dalam bentuk telepon genggam atau handphone, laptop, komputer, tablet dan iPad, dan kamera digital. Adapun jenis yang paling

banyak dimiliki adalah dalam bentuk handphone. Berdasarkan jawaban dari kuesioner yang mereka isi, sebagian besar dari mereka menggunakan *gadget* untuk beragam kepentingan, seperti menelpon dan mengirim pesan, belajar atau mencari informasi melalui google, menonton YouTube atau TikTok, dan bermain game. Mereka umumnya dengan mudah menerima dan menggunakan salah satu produk kecanggihan teknologi ini. Namun yang sangat disayangkan adalah, mereka belum dapat dengan bijak menggunakan teknologi ini, mereka masih belum pandai mengatur waktu dalam penggunaannya, karena sebagian besar dari mereka menggunakan *gadget* hingga lebih dari 5 jam per hari. Tentu saja hal ini sangat tidak baik, karena selain berdampak pada kesehatan mata mereka, juga penggunaan *gadget* yang melebihi waktunya dapat memengaruhi pola pikir dan pola hidup mereka sendiri.

Selain terkait waktu atau durasi penggunaan *gadget*, berdasarkan kuesioner yang diisi oleh siswa siswi kelas 6 tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa sebagian besar dari mereka menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orang tua. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang menyatakan bahwa sejak kecil mereka sudah dibekali *gadget* oleh orang tuanya agar mereka dapat bermain sendiri tanpa mengganggu rutinitas atau pekerjaan orang tuanya. Tentu saja hal ini merupakan pemahaman dan penerapan pola asuh yang tidak baik. Demi keberlangsungan pekerjaan orang tua tanpa hambatan atau gangguan dari anak, banyak diantara orang tua yang menerapkan hal tersebut dengan alasan praktis dan efisien, tanpa melihat dampak buruk yang akan muncul di kemudian hari. Terkait hal ini, tim pelaksana PPM memberikan penyuluhan pada anak-anak bahwa hal seperti itu tidaklah tepat dan sangat merugikan masa depan anak-anak dan juga orang tua itu sendiri. Bahkan dengan sangat tegas tim pelaksana PPM menghimbau anak-anak untuk benar-benar mengatur waktunya dalam penggunaan *gadget*.

Hal selanjutnya yang menjadi perhatian adalah, banyak diantara mereka yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* sangat membantu mereka dalam mencari sumber informasi pembelajaran. Sepintas hal ini sangat menggembirakan kami sebagai tim pelaksana PPM, namun jika ditelaah lebih lanjut, ternyata yang dimaksud oleh mereka adalah, bahwa *gadget* memudahkan mereka dalam mencari jawaban atas pertanyaan atau soal latihan yang diberikan oleh guru. Dengan rasa bangga mereka menyatakan bahwa dengan *gadget* mereka tidak perlu sulit untuk menghafal materi pelajaran. Tentu saja pernyataan seperti itu membuat kami menjadi sangat prihatin,

karena artinya, banyak dari anak-anak di negeri ini yang menjadi malas untuk menghafal pelajaran karena mereka dapat menemukannya hanya dengan mencari jawaban di “google”. Hal ini harus menjadi perhatian banyak pihak, karena terkait kualitas anak bangsa akan dipertaruhkan di masa depan oleh mereka sendiri. Pihak sekolah, pemerintah, dan orang tua harus bekerja sama dalam menyikapi situasi seperti ini agar anak-anak usia sekolah dasar tidak terjerembab dengan kemudahan dari teknologi yang dapat menjerumuskan mereka secara tidak disadari.

Adapun dampak negatif lainnya dari *gadget* dapat kami simpulkan berdasarkan kuesioner yang mereka isi, yaitu terkait jenis tontonan yang mereka lihat di salah satu aplikasi. Mereka gemar menonton tayangan melalui YouTube, namun bukan hanya yang bersifat pendidikan saja. Selain berbagai tutorial pembelajaran yang mereka lihat, juga tayangan-tayangan kekerasan seksual, *bullying*, *games*, dan tontonan dewasa lainnya sering mereka lihat juga. Hal ini tentu merupakan bencana besar bagi mental anak usia sekolah dasar. Tidak heran jika pada akhirnya masyarakat sering mendengar adanya perkelahian antara siswa yang bergabung dalam suatu komunitas dengan usia yang masih sangat dini. Tidak heran jika sering terdengar adanya pelecehan seksual yang dilakukan oleh anak usia sekolah dasar terhadap temannya, dan tidak heran jika banyak terjadi kasus *bullying*, baik verbal maupun nonverbal di kalangan anak usia sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena adanya contoh perilaku buruk tersebut yang sangat dekat dengan mata mereka dan terjadi berulang kali, maka secara tidak disadari hal itu melembaga dan mendarahdaging di hati dan pikiran mereka. Jika banyak pihak tidak peduli dengan alasan perkembangan jaman, maka tidak bisa disalahkan jika di kemudian hari sudah tidak ada anak yang bermoral dan bersikap santun terhadap orang tua dan sesama.

Materi selanjutnya yang diberikan untuk para siswa adalah terkait permainan tradisional yang menjadi fokus dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Berdasarkan kuesioner, didapat kesimpulan bahwa semua siswa mengetahui tentang permainan tradisional dan jenis-jenisnya. Mereka mengatakan bahwa sebagian kecil permainan tradisional tersebut masih sering mereka mainkan, seperti bermain congklak, bekel, lompat tali yang terbuat dari karet, kelereng, dan bermain bola. Adapun seperti ular tangga, ludo, monopoli, sudah jarang mereka mainkan, bahkan ada yang tidak mengetahui dan belum pernah melihatnya. Maka pada kegiatan pengabdian tersebut, tim pelaksana PPM memberikan banyak informasi terkait permainan tradisional dan cara bermainnya.

Mereka sangat antusias dan senang dengan ragam permainan tradisional yang dimainkan pada hari tersebut. Tidak sedikit dari mereka yang mengatakan lelah matanya jika hanya bermain lewat *gadget*. Dengan demikian, maka secara jelas dapat dipahami bahwa pada dasarnya anak-anak usia sekolah dasar merupakan subjek pendidikan yang harus diarahkan dengan tegas dan dikontrol dalam menggunakan *gadget*. Meskipun sebagian besar dari mereka mengatakan bahwa bermain *gadget* lebih menyenangkan, karena terdapat banyak pilihan permainan, namun mereka juga menyadari bahwa dengan terus bermain *gadget* dapat menjadikan mereka malas berkomunikasi dengan teman dan seringkali mata mereka terasa lelah.

Untuk menghentikan secara total penggunaan *gadget* pada anak, khususnya anak usia sekolah dasar, bukanlah suatu hal yang mudah. Namun setidaknya, dengan adanya berbagai penyuluhan dari tim pelaksana PPM terhadap para siswa, akan menjadi perhatian bagi pihak sekolah dan para orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Selain itu, dengan dihidupkannya kembali permainan tradisional di tengah kegiatan siswa sehari-hari di lingkungan sekolah, setidaknya menjadi solusi terhadap kejenuhan mereka untuk mengisi waktu kosong mereka dengan bermain bersama permainan tradisional.

SIMPULAN

Permainan tradisional merupakan salah satu cara yang dapat digunakan agar siswa tidak merasa bosan selama melakukan aktivitas belajarnya. Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh siswa, maka dapat diketahui bahwa pada dasarnya mereka senang bermain dan sangat perlu permainan tradisional dalam rangka mengasah kecerdasan, melatih keseimbangan emosional, dan membentuk karakter siswa yang bermoral. Mereka mengetahui bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif dan sangat berguna untuk mereka, hanya saja minimnya edukasi dan pengawasan dari pihak sekolah dan lingkungan rumah, menjadikan mereka lupa batasan dalam menggunakan *gadget*.

Dengan mengusung permainan tradisional dalam keseharian mereka, dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, baik di lingkungan sekolah maupun rumah, maka secara perlahan dapat menumbuhkan minat bermain mereka dan pada akhirnya akan meminimalisir penggunaan *gadget* dalam keseharian mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Bohlin, K. E. (2005). *Teaching Character Education through Literature*. New York: Routledge Falmer.
- Diantama, S. (2017). *Permainan Tradisional Sunda Dalam Membangun Karakter Warga Negara*. Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Vol 6 No 1 April 2018, hal 30-40. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/download/1871/1668>
- Fauziah, D. (2015). *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*. Diakses 25 Juni 2016 dari <http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalam-permainan-tradisional-anak/>
- Haris, I. (2016). *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini*. Jurnal AUDI, Volume 1, Nomor 1, hlm 15 – 20. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaul/article/view/1204>
- Juliadi. (2018). *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Kamil, Muhammad Faris. (2016). *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung.
- Koesoema. A.D. (2011). *Pendidikan Karakter (Strategi mendidik anak di zaman global)*. Jakarta: Grasindo.
- Lickona, Thomas. (2013). *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media.
- Marinda, Leny. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar* dalam Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol.13. No.1. April 2020. (116-152). p-ISSN:2086-0749; e-ISSN:2654-4784.
- Marpaung, Junierissa. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. Jurnal KOPASTA, 5 (2), (2018)55-64
- Mayke Sugianto. 1(995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Misbach, I. H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi/197507292005012-ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_permainan_tradisional_revisi_final_.Pdf
- Robert, Sibarani. (2015). *Pembentukan Karakter langkah-langkah Berbasis Kearifan Lokal*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Seriaty, N. N dan Nur, H. (2012). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Naskah Publikasi, hlm. 2.
- Simamora, Antonius. (2016). *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Suswandari. (2017). *Kearifan Lokal Etnik Betawi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Thompson, Kathleen. (2014). *Character Education Visual Art Kits*. UK: Art Image
- Vardani, Eka Nova Ali., dan Astutik, Indri. (2020). *Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember* dalam Jurnal Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol.4. Agustus 2020 (1-16). ISSN (Cetak) : 2597-4181; ISSN (Online) : 2614-7440