



Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional untuk Mengurangi Intensitas Bermain Game Online Pada Anak-Anak di Desa Genilangit

Slamet Riyanto, Brilian Habib Pipo

Universitas PGRI Madiun, JL. Setiabudi No. 85 Kota Madiun
Email: selamat@unipma.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia memiliki manfaat yang luar biasa terhadap tumbuh kembang anak. Akan tetapi permainan tradisional ini sudah banyak ditinggalkan dan banyak anak-anak yang tidak tahu jenis permainan tradisional tersebut. Adanya fenomena ini, maka perlu adanya kemauan dan kepedulian dari semua pihak untuk kembali mempromosikan, mensosialisasikan, mengajarkan dan mengajak kepada anak-anak dan remaja untuk kembali mencintai permainan tradisional. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak di Desa Genilangit Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan dan anak-anak dapat mengurangi intensitas permainan *game* di *smartphone*. Pemain congklak memiliki manfaat bagi pemainnya, dimana permainan yang menggunakan logika berpikir secara matematis ini mampu memberikan pengalaman kepada anak-anak, bagaimana cara berhitung, membagi dan mengurutkan biji congklak dengan baik dan benar. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak TK dan SD dan mampu memupuk pengetahuan anak terhadap kemampuan berhitung. Sedangkan bagi anak-anak SD yang sudah mahir dalam perhitung, maka permainan ini memberikan pembelajaran bagaimana strategi yang tepat untuk memenangkan permainan ini.

Kata kunci: permainan, tradisional, congkrak

a) Pendahuluan

Permainan atau bermain adalah bagian dari dunia anak-anak, dimana melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan sesuai dengan masanya. Bermain permainan adalah salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak secara fisik maupun mental. Akan tetapi, sejalan dengan kemajuan teknologi informasi maka bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang menunjang tumbuh kembang anak (Anggita, 2019). Bahkan permainan modern yang sekarang ini digemari anak-anak telah menghilangkan permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan mengandung nilai-nilai baik dan luhur serta memberikan manfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2017).

Permainan tradisional sudah jarang ditemukan dan dimainkan oleh anak-anak di desa maupun di kota. Hal ini disebabkan karena anak-anak sekarang sudah mulai beralih pada permainan modern di *smartphone* yang berupa *game offline* maupun *game online*. Permainan *game* pada *smartphone* dapat mendorong anak untuk berperilaku *destruktif* dan kurang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan *game offline* dan *game online* yang ada di *smartphone* yang telah terbukti memiliki dampak negative, seharusnya menjadi perhatian semua pihak untuk dikendalikan dan kembali mengenalkan berbagai bentuk permainan tradisional kepada anak-anak. Mengingat bahwa, bangsa Indonesia memiliki berbagai permainan anak yang mengandung nilai-nilai moral serta dapat menstimulasi tumbuh kembang anak dan tidak sedikit permainan ini dapat digunakan untuk sarana edukasi pada anak (Saputra & Ekawati, 2017).

Tidak populer atau hilangnya permainan tradisional dalam kehidupan anak seharusnya menjadi kekhawatiran semua pihak, dimana pada era 70-90 an, anak-anak masih asik dengan permainan tradisional dan hampir setiap hari bermain dengan permainan tradisional yang ada di tempatnya masing-masing. Bahkan ada beberapa permainan khas dari daerah tertentu dan tidak ditemukan di tempat lain dan ada permainan yang jenisnya sama akan tetapi memiliki nama permainan yang berbeda-beda di setiap daerah. Permainan tradisional yang mulai ditinggalkan dan hanya meninggalkan kenangan bagi yang pernah memainkan di masa lalu. Bahkan pada





saat ini, banyak anak-anak yang tidak tahu/tidak kenal dengan jenis-jenis permainan tradisional. Sedangkan banyak yang lupa bahwa permainan tradisional yang disusun sangat baik dan efektif, sehingga model permainan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan pada anak maupun remaja (Widodo & Lumintuarso, 2017).

Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: psikomotorik, kognitif, sosial-emosional, serta bahasa. Melalui permainan tradisional, maka anak-anak dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal dari setiap jenis permainan (Khasanah et al., 2011). Permainan tradisional memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensi anak, mengembangkan kemampuan kerjasama, penyesuaian diri, berinteraksi secara positif, mengatur dan mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati pada teman, memiliki kemampuan dalam menaati peraturan, serta mampu menghargai orang lain (Wijayanti, 2018).

Banyaknya manfaat positif dari permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia, maka perlu adanya kemauan dan kepedulian dari semua pihak untuk kembali mempromosikan, mensosialisasikan, mengajarkan dan mengajak kepada anak-anak dan remaja untuk kembali mencintai permainan tradisional. Salah satu kepedulian dunia akademik terkait dengan permainan tradisional, maka pada kegiatan KKN Tematik 2021 Universitas PGRI Madiun memiliki program unggulan "Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Desa Genilangit". Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, berusaha untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak. Diharapkan anak-anak kembali mengenal dan mau memainkan permainan tradisional tersebut dan anak-anak dapat mengurangi intensitas permainan *game* di *smartphone*.

1.1 Tujuan Kegiatan

Masa pandemi covid-19 yang belum berlalu, berdampak pada proses belajar mengajar yang di berbagai wilayah, salah satunya di Desa Genilangit Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan Jawa Timur. Proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring, mengharuskan siswa dari berbagai umum untuk mengenal dan menggunakan *smartphone* sebagai salah satu sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran secara daring. Penggunaan *smartphone* untuk kegiatan belajar tentunya salahkan baik, akan tetapi penggunaan *smartphone* juga berpotensi digunakan oleh siswa/anak-anak untuk kegiatan bermain *game offline* maupun *online*. Fenomena ini tentunya akan berdampak kurang baik bagi tumbuh kembang anak dan tidak sedikit anak menjadi kecanduan *smartphone*. Untuk meminimalisasi dampak *smartphone* dan mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*, maka perlu dicarikan solusi untuk mengisi waktu bermain anak, salah satunya dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak di Desa Genilangit Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan dan anak-anak dapat mengurangi intensitas permainan *game* di *smartphone*.

1.2 Manfaat Kegiatan

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Genilangit, diantaranya:

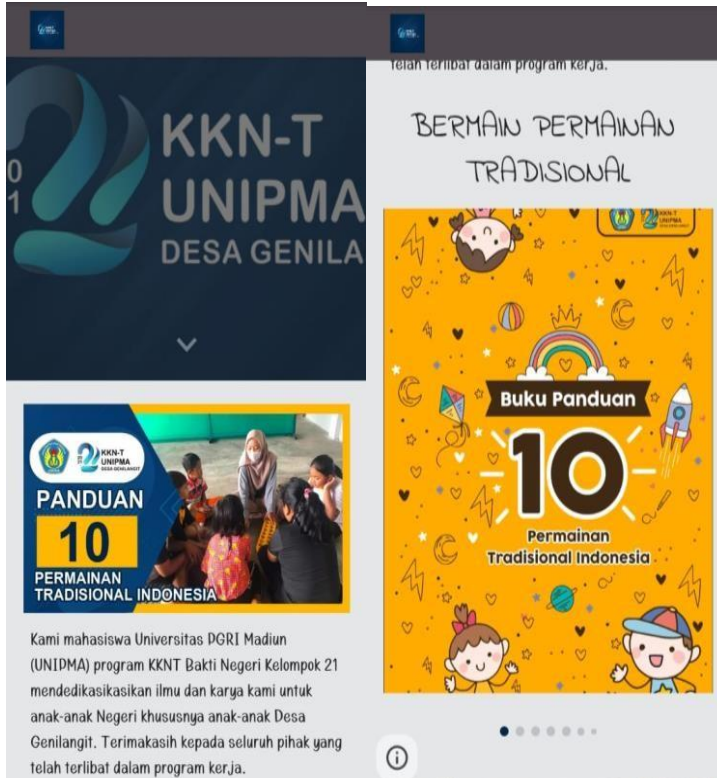
- a) Generasi muda kembali mencintai permainan tradisional yang dimiliki oleh desa setempat.
- b) Generasi muda diharapkan memiliki kepedulian dan minat untuk melestarikan permainan tradisional.
- c) Generasi muda dapat mengurangi kecanduan dari penggunaan *smartphone* dan *game offline* maupun *game online*.
- d) Meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone* yang sudah sulit dikendalikan apalagi di masa pandemi covid-19 saat ini.

1.3 Luaran dan Publikasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki luaran dalam bentuk berupa e-book Panduan Permainan Tradisional yang bisa diakses dengan mudah secara online dan juga publikasi di media online di Kompasiana pada Minggu 14 Februari 2021. Media dapat diakses melalui tautan berikut:

- a) Tautan e-book:
https://s.id/PermainanTradisional_KKNT21





b) Tautan surat kabar e-media Kompasiana:
<https://www.kompasiana.com/nova51559/6028a145d541df2259> 240f24/
menghidupkan-kembali-permainan-tradisional-pada- anak-anak-oenilangit



2. Realisasi Kegiatan





2.1 Bentuk Kegiatan & Jadwal, Tempat Penelitian

Berdasarkan koordinasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan (Bapak Slamet Riyanto, ST., MM) dan juga Kepala Desa Genilangit (Bapak Pardi) program kerja unggulan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dikemas dalam bentuk kegiatan KKN-T Bakti Negeri 2020 mengambil tema Literasi dan Numerasi dengan program unggulan yaitu "Menghidupkan Kembali Permainan pada Anak-Anak di Desa Genilangit". Permainan tradisional dapat diartikan sebagai salah satu bentuk permainan unik yang diciptakan oleh masyarakat dan diwariskan secara turun temurun. Kegiatan ini bertujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak Desa Genilangit dan mampu mengasah intuisi anak serta terbangunnya berbagai karakter positif.

Pada kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa sebagai fasilitator, dosen pembimbing lapangan sebagai inisiator, dan anak-anak di Desa Genilangit sebagai aktor. Kegiatan ini mengajarkan bagaimana cara memainkan permainan tradisional yang sebagian besar anak-anak belum tahu cara memainkannya. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2021 – 20 Januari 2021 dan kegiatan terlaksana dengan baik. Anak-anak di Desa Genilangit berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan dengan ini mereka memiliki kegiatan untuk mengurangi kecenderungannya bermain gadget juga meningkatkan ketrampilan secara motorik. Macam-macam permainan tradisional yang dikenalkan diantaranya yaitu permainan dakon, bola bekel dan kelereng. Kegiatan permainan dibagi menjadi tiga kelompok. Mahasiswa mempraktekkan mainannya dan anak-anak mengikutidengan senang dan antusias.

Tabel 1.

Program Unggulan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Desa Genilangit

No	Hal	Uraian	Keterangan
1	Tujuan	Melestarikan kebudayaan daerah terutama seni tari mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif.	a. Kegiatan terlaksana dengan benar. b. Faktor penghambat: Terbatasnya properti dalam pementasan tari c. Faktor penunjang: Anak-anak Desa Genilangit berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan serta sarana dan prasarana telah tersedia.
2	Jenis Kegiatan	- Pelatihan tari - Penerapan permainan tradisional	d. Ketercapaian program kerja: Anak-anak Desa Genilangit memperoleh wawasan tentang tari dan permainan tradisional yang mampu mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3	Pelaksanaan Kegiatan	16 Januari – 20 Januari 2020	
4	Personalia	Mahasiswa KKN	
5	Besar Anggaran	Rp. 160.500	
6	Sumber Dana	Mahasiswa	
7	Realisasi	Terlaksana	

2.2 Ringkasan Materi

Salah satu permainan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah permainan tradisional jenis congklak. Permainan ini memiliki banyak nama yang berbeda-beda di setiap daerah, misalnya untuk di Jawa permainan ini disebut dengan *congklak*, *dakon*, *dhakon* atau *dhakonan*. Di daerah Sumatera permainan disebut *congkak*, di daerah Sulawesi disebut *Mokaotan*, *Maggaleceng*, *Aggalacang* dan *Nogarata*, dan di daerah Lampung disebut *dentuman lamban* (Lacksana, 2017).

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang memiliki 14 lubang kecil yang dapat diisi dengan 7 biji congklak dan 2 lubang besar untuk menaruh biji poin tiap pemain. Total biji congklak yang digunakan dalam permainan sebanyak 49 biji. Untuk alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah: papan congklak dan biji kopi atau benda kecil yang memiliki diameter $\pm 0,7$ cm dan berbentuk bulat. Langkah-langkah permainan congklak adalah:

- Pemain pertama mengambil 7 biji congklak dari salah satu lubang kecil itu setelah diambil kemudian bagilah satu persatu secara berurutan searah jarum jam. Apabila biji berhenti di dalam daerahmu, maka kamu boleh melanjutkan membagi kembali.





- b) Jika biji congklak tersebut telah habis pada lubang kecil, maka permainan mengambil biji tersebut lagi lalu memasukkan ke lubang selanjutnya, begitu seterusnya dengan alur searah jarum jam.
- c) Jika sisi lubang lawan kosong dan membuat permainan terhenti, maka giliran lawanlah yang bermain
- d) Permainan tradisional congklak selesai jika sudah tidak ada biji congklak untuk meneruskan permainan pemenang ditentukan dari banyaknya biji congklak yang didapat.

2.3 Masyarakat Sasaran

Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah masyarakat dan anak-anak sekolah dasar yang ada di Desa Genilangit Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan Jawa Timur.

3. Tinjauan Hasil Yang Di Capai

Kegiatan permainan congklak ini berjalan dengan baik, dimana dalam permainan ini membutuhkan konsentrasi dan perhitungan logika yang baik untuk memenangkan permainan. Jenis permainan congklak merupakan permainan kompetisi yang dilakukan secara individu (satu lawan satu) dan membutuhkan strategi perhitungan matematis yang baik agar bisa memenangkan permainan congklak ini. Pemenang akan merasa senang dan bangga dengan permainan ini yang ditunjukkan dengan banyaknya poin biji congklak yang berhasil dikumpulkan dari hasil akhir permainan. Pemain yang memenangkan permainan adalah yang berhasil mendapatkan biji congklak paling banyak.



Gambar 1. Permainan Congklak

Pemain congklak memiliki manfaat bagi pemainnya, dimana permainan yang menggunakan logika berpikir secara matematis ini mampu memberikan pengalaman kepada anak-anak, bagaimana cara berhitung, membagi dan mengurutkan biji congklak dengan baik dan benar. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak TK dan SD dan mampu memupuk pengetahuan anak terhadap kemampuan berhitung. Sedangkan bagi anak-anak SD yang sudah





mahir dalam perhitung, maka permainan ini memberikan pembelajaran bagaimana strategi yang tepat untuk memenangkan permainan ini.

Dari hasil penelitian yang tela dilakukan sebelumnya, maka diketahui bahwa permainan congklak mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berhitung anak, sehingga permainan ini sangat cocok untuk dimainkan pada anak yang sedang belajar berhitung (Santi & Bachtiar, 2020). Permainan congklak dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung, dan permainan congklak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun (Saribu & Simanjuntak, 2018). Hasil penelitian Musdalifah et al, menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini (Musdalifah et al., 2016).

4. 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>
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. UMM Press.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*. 1(1), 59–74.
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Musdalifah, M., Antara, P. A., & Magta, M. (2016). Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B Ra Baitul Mutaallim. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28–38.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>

