

# 10.\_Pelestarian\_Dolanan

*by* Taufik Hidayat

---

**Submission date:** 18-Aug-2023 08:50AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2147317437

**File name:** 10.\_Pelestarian\_Dolanan.pdf (424.18K)

**Word count:** 1991

**Character count:** 13124



## **Pelestarian Dolanan Anak Sebagai Upaya Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangmulyo**

**Putri Mahirriya<sup>1</sup>, Taufik Hidayat<sup>2</sup>**

STKIP PGRI Pacitan

E-mail: [etaufik87@gmail.com](mailto:etaufik87@gmail.com)<sup>2</sup>

Received: 5 Februari 2023

Accepted: 20 Maret 2023

Final proof: 1 April 2023

### **Abstrak**

*Program Dolanan Anak menjadi salah satu media alternatif yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget. Disebabkan penggunaan gadget pada anak dapat berdampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan tradisional bertujuan untuk mengasah kemampuan afektif, psikomotorik dan kognitif anak serta pengenalan permainan tradisional dapat mempertahankan eksistensi permainan tradisional di kalangan generasi muda. Sasaran dalam kegiatan ini adalah anak-anak usia sekolah dasar di Desa Karangmulyo. Metode pelaksanaan kegiatan adalah demonstrasi dan praktek. Hasil dari kegiatan ini berjalan dengan lancar, aman dan tertib. Anak-anak sangat semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan bermain permainan tradisional. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan mampu mengurangi kebiasaan anak-anak dalam menghabiskan waktu luangnya untuk bermain gadget, serta dapat tetap terjaga lestariannya permainan tradisional di tengah kehidupan modern.*

**Kata Kunci:** Dolanan Anak, Penggunaan Gadget, Anak Usia Sekolah Dasar

### **Abstract**

*The Children's Dolanan program is an alternative media that can distract children from gadgets. Because the use of gadgets in children can have a negative impact on the growth and development of children. Traditional games aim to hone children's affective, psychomotor and cognitive abilities and the introduction of traditional games can maintain the existence of traditional games among the younger generation. The target in this activity is elementary school age children in Karangmulyo Village. The method of implementing the activity is demonstration and practice. The results of this activity run smoothly, safely and orderly. The children were very enthusiastic and enthusiastic in participating in traditional games. With this activity it is hoped that it will reduce children's habit of spending their free time playing gadgets, and can maintain the sustainability of traditional games in the midst of modern life.*

**Key Words:** Children's Play, Use of Gadgets, Elementary School Children.

### **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak positif pada banyak aspek kehidupan. Pemenuhan kebutuhan dalam segala bidang, mulai dari pekerjaan, pendidikan, dan hiburan dengan lancar didapat karena kemajuan teknologi. Hampir beragai tingkatan usia, dari yang dewasa hingga anak-anak sudah menggunakan dan bahkan mengandalkan gadget tersebut dalam aktivitas keseharian mereka. Meningkatnya kecanduan anak terhadap gadget dikarenakan mudahnya mengakses hiburan berupa game online maupun game offline yang menyenangkan tanpa harus meninggalkan rumah.

Pada dasarnya penggunaan gadget pada anak dapat mengasah kemampuan otak kanan seperti mengatur kecepatan berpikir, dan mengolah strategi. Disamping dampak positif tersebut, gadget yang digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak. Beberapa dampak negatif penggunaan gadget antara lain paparan radiasi dari layar gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak, menurunkan keaktifan anak dan kemampuan komunikasi anak serta membuat membuat anak lebih individual dan kurang memiliki sikap peduli (Chusna, 2017:17).

Melihat kebiasaan negatif anak yang telah terbentuk setelah adanya pengaruh dari penggunaan gadget akan berdampak terhadap fisik dan psikologis pada pertumbuhan dan perkembangan anak, solusi yang baik adalah memperkenalkan kembali dan melestarikan permainan tradisional tempo dulu. Program Dolanan Anak menjadi salah satu media alternatif yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget. Dolanan Anak diciptakan dengan membuat arena bermain yang lengkap dengan perlengkapan permainan di sekitar lokasi tempat tinggal anak.

Permainan yang disediakan merupakan permainan tradisional yang bermanfaat untuk mengasah kemampuan afektif, psikomotorik dan kognitif anak. Sebagaimana dijelaskan oleh Tjahjaningsih E, 2022:96) bahwa permainan tradisional merupakan puncak dari semua produk budaya. Salah satu upaya untuk mempertahankan permainan tradisional generasi muda adalah dengan memberikan edukasi dengan mengenalkan dan memainkan berbagai permainan tradisional, dan karakter berdasarkan keberadaan jenis permainan yang dimainkan. Pendidikan dilakukan dengan cara membina dan melatih masyarakat khususnya generasi muda. Hal ini memungkinkan masyarakat untuk mengeksplorasi permainan sehari-hari yang sebelumnya ada dengan memainkan berbagai permainan tradisional untuk mengurangi ketergantungan pada pengguna gadget dalam bentuk permainan dan permainan modern. Permainan tradisional yang terstruktur sedemikian rupa secara langsung mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak. Permainan tradisional dapat mempengaruhi peningkatan kesenangan dari pemain dan positif mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan (Tatjana Kovacevic and Sinisa Opic, 2014:100).

Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telang menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Jogen Boro dkk, 2015:88). Berdasarkan pernyataan di atas, perlu perhatian lebih akan pentingnya mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada generasi muda saat ini. Jenis dolanan anak tradisional yang bisa dikenalkan kembali dan perlu dilestarikan diantaranya: bakiak, lompat tali, simpai, gedrik atau engklek, kelereng, ular naga, cublak- cublak suweng dan lain sebagainya. Pada kegiatan pengenalan dan pelestarian dolanan anak ini, anak-anak diajak untuk mempraktikkan permainan tradisional tersebut di atas. Perlengkapan untuk menunjang kegiatan bermain tradisional juga telah disiapkan dan anak-anak tinggal memainkannya. Kegiatan dolanan anak ini diikuti oleh anak-anak usia sekolah dasar di Desa Karangmulyo setiap hari minggu selama 3 minggu. Dengan adanya pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat mengurangi bahkan menghilangkan ketergantungan anak-anak terhadap penggunaan gadget.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode pelaksanaan kegiatan adalah demonstrasi dan praktek. Alur pelaksanaan program kerja meliputi observasi dan pelaksanaan kegiatan. Fokus pada kegiatan adalah mengenalkan jenis-jenis permainan tradisional dan mengajak anak untuk mempraktekannya bersama dengan anak-anak lainnya

secara bersama-sama. Dalam observasi partisipan, pelaksana kegiatan masuk dan ikut serta dalam kegiatan yang diamati, yang mana pada kegiatan ini pelaksana kegiatan berperan sebagai pelaksana kegiatan sekaligus menjadi pembimbing praktek anak-anak selama kegiatan bermain berlangsung. Sasaran kegiatan ini adalah anak usia sekolah dasar yang berada di Dusun Ngrumpon, Dusun Krajan dan Dusun Karangsono, Desa Karangmulyo. Kegiatan dilaksanakan setiap hari Minggu tanggal 19 Februari 2022 sampai tanggal 05 Maret 2023 di balai Dusun Ngrumpon dan Balai Desa Karangmulyo.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dalam upaya untuk melestarikan dolanan anak tradisional dengan tujuan mengurangi ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak usia sekolah dasar di Desa Karangmulyo. Kegiatan ini telah dimulai pelaksanaannya pada minggu kedua hingga minggu keempat, pada setiap hari minggu tanggal 19 Februari sampai dengan 05 Maret 2022.

Program pengenalan dolanan anak ini dilaksanakan di Balai Dusun Ngrumpon dan Balai Desa Karangmulyo. Kegiatan dilaksanakan dengan pemberian sedikit materi mengenai dolanan tradisional anak beserta contohnya dan juga menjelaskan kepada anak-anak tentang bagaimana cara bermain permainan tradisional. Selanjutnya, anak-anak diajak untuk mempraktekkan sendiri permainan tradisional bersama dengan temannya. Jenis permainan tradisional yang dikenalkan kepada anak-anak usia sekolah dasar di Desa Karangmulyo adalah bakiak, lompat tali, simpai, gedrik atau engklek, kelereng, ular naga dan cublak-cublak suweng.

Dolanan bakiak merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan cara menaiki bakiak tersebut. Bakiak terbuat dari papan kayu yang dibentuk seperti sandal panjang sehingga dapat digunakan oleh tiga orang secara bersamaan. Permainan bakiak ini memerlukan kekompakan antar anggota kelompok. Semua pemain dalam satu kelompok harus melangkah dengan kecepatan yang sama. Permainan tradisional bakiak ini banyak mengandung nilai luhur yang dapat menumbuhkan karakter anak. Saat memainkan bakiak dapat meningkatkan konsentrasi dan belajar keseimbangan, melatih kehati-hatian dan ketangkasan saat bermain serta melatih kekompakan dan semangat kerja sama kelompok. Lompat tali bisa dimainkan secara individu maupun kelompok. Media yang digunakan yaitu menggunakan tali khusus untuk permainan lompat tali, bisa juga menggunakan karet gelang yang disambung menjadi tali panjang. Simpai merupakan media permainan tradisional berbentuk lingkaran dan terbuat dari rotan. Cara memainkannya dengan cara memutar simpai di pinggang. Permainan Simpai ini dilakukan secara individu dan dibutuhkan keseimbangan agar simpai tetap berputar di pinggang tanpa terjatuh. Permainan tradisional simpai dan lompat tali ini sangat sederhana namun di balik itu banyak manfaat yang diperoleh, diantaranya melatih otot motorik, kelincahan, dan keberanian. Permainan ini juga melatih kedisiplinan ketika anak-anak mengikuti peraturan permainan yang sudah disepakati.



*Gambar 1. Anak-anak bersama memainkan permainan bakiak..*



*Gambar 2. Anak bermain bersama permainan lompat tali..*



Gambar 3. Anak bermain permainan sumpai.

Dolanan tradisional selanjutnya adalah engklek atau gedrik. Permainan ini dilakukan dengan cara melompat menggunakan satu kaki melewati pola petak-petak yang digambar di tanah. Setiap pemain memiliki genco yang biasanya berupa atu, pecahan genting atau koin logam untuk dilempar pada petak gambit sebagai tanda level permainan setiap pemain. Permainan engklek ini banyak memiliki manfaat bagi anak-anak, mereka dapat terlatih kemampuan fisik dengan kegiatan melompat. Ketepatan sasaran saat melempar juga dapat melatih perkembangan saraf motorik. Nilai karakter juga terdapat dalam permainan ini yaitu mengasah kemampuan bersosialisasi dan mengajarkan kebersamaan. Permainan kelereng juga merupakan permainan tradisional yang dapat dimainkan secara bersama-sama. Pemain harus membuat garis lingkaran yang didalamnya diletakkan beberapa kelereng. Setiap pemain akan melemparkan kelereng dengan cara menjentikkan kelereng ke arah lingkaran secara bergantian. Pemain yang dapat mengeluarkan banyak kelereng dari dalam lingkaran itulah pemenangnya. Permainan kelereng memiliki pengajaran karakter pada anak diantaranya melatih kesabaran, kejujuran, persatuan, kerja sama, kebersamaan konsistensi dan sportif.



Gambar 3. Anak-anak memainkan permainan engklek.



Gambar 4. Anak bermain bersama permainan kelereng.

Selanjutnya, permainan ular naga yang dapat dimainkan dengan jumlah anak yang banyak. Permainan dilakukan dengan cara dua anak menjadi induk ular sekaligus menjadi gerbang untuk menangkap calon anak ular. Anak-anak yang lain berbaris sambil bernyanyi melewati gerbang hingga penjaga induk ular menangkap satu persatu anak-anak tersebut. Permainan dilanjutkan dengan kedua induk ular naga saling memperebutkan anak-anak ular yang telah tertangkap. Induk ular yang mendapatkan anak paling banyak ialah pemenangnya. Adapun manfaat positif bagi anak dalam permainan tradisional ular naga yaitu belajar berbagi dan belajar bagaimana mempertahankan teman, belajar menjadi pemimpin yang baik, melatih emosional dan kecakapannya dalam berkomunikasi, mendidik anak akan pentingnya kebersamaan dan sikap menghargai orang lain. Permainan cublak-cublak suweng merupakan permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh banyak anak secara bersama-sama. Salah satu pemain posisi tengkurap menghadap lantai. Para pemain lain memutar benda kecil

berupa kerikil dan menyembunyikannya pada kepalan tangan salah satu pemain diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng. Setelah lagu sekesai dinyanyikan pemain yang tengkuran harus menabak siapa yang membawa kerikil tersebut. Dalam permainan tradisional cublak-cublak suweng ini tentunya terdapat pengajaran karakter anak yaitu dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak karena dilakukan secara berkelompok. Anak akan terlatih untuk dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya secara baik.



Gambar 5. Anak-anak memainkan permainan cublak-cublak suweng.



Gambar 4. Tim pengabdian memberikan contoh cara bermain permainan ular naga.

Berdasarkan rincian hasil kegiatan pengenalan permainan tradisional di atas, kegiatan telah berjalan dengan lancar, tertib dan aman. Pelaksana kegiatan berharap dengan kegiatan pengenalan kembali permainan tradisional ini dapat bermanfaat, terutama pada anak usia sekolah dasar yang kerap mengabdikan waktu istirahatnya untuk bermain *gadget*. Dengan kegiatan bermain tradisional ini juga diharapkan tingkat interaksi sosial anak semakin meningkat.

#### SIMPULAN

Program kegiatan pengenalan dan pelestarian dolanan anak tradisional kepada anak-anak yang sudah dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat STKIP PGRI Pacitan membuat anak-anak semakin bergembira, bersemangat, dan antusias untuk menghidupkan kembali dolanan tradisional anak yang sudah lama tidak dimainkan dikarenakan hadirnya gadget yang membuat anak dapat mengakses game online yang mereka rasa lebih menyenangkan. Dengan demikian program pelestarian dolanan anak tradisional bisa terlaksana dan berhasil mengurangi ketergantungan gadget pada anak-anak di Desa Karangmulyo.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika*. Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan. 17:2.
- Jogen Boro et al. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR- JHSS)*. Volume 20 Issue 3 Ver. VI, March 2015: 87-91.
- Tatjana Kovacevic and Sinisa Opic. *Croatian Journal of Education* Volume 16No. , 2014: 95-112. *Contribution of Traditional Games to The Quality of Student Relation and Frequency of Student Socialization in Primary Education*. Kroasia.
- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., & Radyanto, M. R. (2022). *Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan*. IKRA-ITH Abdimas, 5(2), 96-100.

# 10.\_Pelestarian\_Dolanan

---

## ORIGINALITY REPORT

---

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

1%

★ Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, Erik Aditia  
Ismaya. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap  
Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus",  
EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On