

## UPAYA PENGALIHAN PERHATIAN ANAK TERHADAP GADGET KE PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA

Anes Chairuni Siregar<sup>a</sup>, Kristin Natalia<sup>b</sup>, Novi Mulyani<sup>c</sup>, Sarma Pratiwi Ondy<sup>d</sup>

Sarjana Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

<sup>1</sup>[laneschairuni31@gmail.com](mailto:laneschairuni31@gmail.com); <sup>2</sup>[kristinnatalia96@gmail.com](mailto:kristinnatalia96@gmail.com);

<sup>3</sup>[novimulyani111@gmail.com](mailto:novimulyani111@gmail.com); <sup>4</sup>[sarmapratiwyondy@gmail.com](mailto:sarmapratiwyondy@gmail.com)

---

### Abstrak

Gadget begitu lekat pada kehidupan di era Modern saat ini dalam tingkatan usia baik bagi orang dewasa, remaja, sampai anak-anak. Saat ini bermunculan permainan modern seperti video game dan virtual game yang mengikis permainan tradisional. Banyak anak-anak yang belajar menggunakan gadget tanpa pengawasan langsung dari orang tua hal ini akan disalahgunakan oleh anak-anak sehingga terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti bermain game dan menonton hal-hal diluar kewajaran pada usia mereka ini akan menimbulkan dampak negatif diantaranya akan mengakibatkan aktifitas menulis dan membacanya turun karena gadget jauh lebih menarik bagi mereka untuk dilihat atau dimainkan selain itu gadget juga akan mengganggu emosi dan kejiwaan anak dalam jangka waktu panjang akan membuat kesehatan tertangu. Kegiatan ini bertujuan untuk (1) memberikan edukasi kepada anak-anak tentang dampak penggunaan gadget (2) memperkenalkan permainan tradisional indonesia. Metode pelaksanaan PKM ini yaitu dengan Metode interaktif secara offline atau tatap muka langsung dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan secara ketat.

**Kata kunci:** pengabdian kepada masyarakat ,edukasi , permainan tradisonal

---

### Abstract

Gadgets are so attached to life in the modern era today at the age level for both adults, teenagers, and children. Currently emerging modern games such as video games and virtual games that erode traditional games. Many children learn use gadgets without direct supervision from their parents, this will be abused by children so that unwanted things happen such as playing games and watching things that are not normal at their age this will have negative impacts including this will result in decreased writing and reading activities because gadget are much more attractive for them to watch or play. Besides that, gadgets will also interfere with children's emotions and psychology in the long term and will disrupt health. This activity aims to (1) provide education to children about the impact of using gadgets (2) introduce traditional Indonesian games. The method of implementing this PKM is the interactive method offline or face-to-face while still paying close attention to health protocols. As a result of this PKM activity, it is hoped that the children at the Kali Adem Muara Angke Reading House Can Apply traditional games to their daily activities.

**Keywords:** Community service, education, traditional games

## PENDAHULUAN

Gadget begitu lekat pada kehidupan di era Modern saat ini dalam tingkatan usia baik bagi orang dewasa, remaja, sampai anak-anak. Saat ini bermunculan permainan modern seperti video game dan virtual game yang mengikis permainan tradisional. Banyak anak-anak yang belajar menggunakan gadget tanpa pengawasan langsung dari orang tua hal ini akan disalahgunakan oleh anak-anak sehingga terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti bermain game dan menonton hal-hal diluar kewajaran pada usia mereka ini akan menimbulkan dampak negatif diantaranya akan mengakibatkan aktifitas menulis dan membacanya turun karena gadget jauh lebih menarik bagi mereka untuk dilihat atau dimainkan selain itu gadget juga akan mengganggu emosi dan kejiwaan anak dalam jangka waktu panjang akan membuat kesehatan tertangu. Salah satu cara agar anak-anak tidak kecanduan dengan gadget yaitu dengan mengalihkan perhatian mereka ke permainan tradisional indonesia.

Permainan modern biasanya dimainkan didalam ruangan yang nyaman seperti, dirumah ,di mall maupun diwarung internet sehingga membuat anak-anak betah berbeda dengan Permainan tradisional umumnya dimainkan diluar

ruangan seperti dilapangan atau di halaman dalam terik matahari.

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya lokal yang dilakukan masyarakat secara turun temurun serta terkandung banyak makna dan nilai didalamnya (Putri et al. 2015; Pratiwi & Kristianto 2014). Beberapa jenis permainan tradisional diantaranya adalah permainan berpasangan (congklak, lompat tali), permainan individu (mobil-mobilan, ayun-ayunan) dan permainan berkelompok (angklong, anjang-anjangan), (Rahmawati 2009 dalam Pratiwi Kristianto 2014) selain itu permainan tradisional dapat menjadi sarana dalam mendidik anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka mengarjakan kebersamaan dan gotong royong ( Putri et al 2015), kecanduan gadget dapat memberikan efek secara fisik dan mental.anak-anak yang memiliki kecanduan terhadap gadget dapat menurunkan fungsi otak kanan, penurunan tersebut pada fungsinya *lobu frontal* di otak yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, menilai dan konsentrasi, sehingga perkembangan otak normal menjadi terhambat (Park & park 2014).

Data *unicef* tahun 2011 diketahui masih tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan, khususnya gangguan motorik orang tua dan masyarakat untuk mengembangkan

potensi-potensi yang dimiliki agar tidak berpengaruh oleh kecanggihan teknologi jaman sekarang yang jika tidak diawasi dengan benar akan memberikan dampak negatif bagi aspek-aspek perkembangan anak.

Kegiatan ini dilakukan dengan melaksanakan berbagai jenis permainan tradisional untuk mengasah kemampuan psikomotorik pada anak dan menghadirkan suasana ceria.

Anak-anak dilingkungan Kali Adem Muara Angke merupakan generasi mudah yang memiliki masa depan untuk memajukan Indonesia. dilakukan kegiatan pengalihan perhatian anak terhadap gadget ke permainan tradisional untuk dapat meningkatkan kualitas hidup dengan beraktifitas fisik dari pada hanya bermain gadget.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian mahasiswa ke pada Masyarakat (PmKM) dilakukan dilapangan

Rumah Baca Warna Kali Adem Muara yang beralamat di Muara Angke Rt 01 Rw 01 Pluit Panjaringan Jakarta Utara Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 17 oktober 2021 . sasaran dari program kegiatan ini adalah anak-anak berkisaran usia 5-12 tahun sebanyak 40 (empat puluh) orang.

Pelaksanaan dilakukan secara offline (tatap muka) yang diawali dengan menerapkan protokol kesehatan, menyusun waktu pelaksanaan kegiatan, meminta izin kepada ketua Rt dan Pimpinan Rumah Baca Warna Kali Adem Muara Angke yang telah bersedia menyediakan sarana kegiatan, mempersiapkan daftar anak yang hendak dijadikan sebagai peserta PKM.

Metode kegiatan yang dilakukan dalam rangka menyukseskan kegiatan pengabdian ini yaitu :

1. Persiapan sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan
2. Pembukaan acara dilakukan oleh pimpinan rumah baca dan ketua pkm
3. Menyampaikan materi mengenai dampak dari penggunaan gadget dan memperkenalkan permainan tradisional indonesia
4. Membuka sesi tanya jawab yang berisikan hadiah
5. Mempraktikan permainan tradisional indonesia
6. Kegiatan diakhiri dengan pembacaan Doa dan memberikan hampers

## HASIL DAM PEMBAHSAN

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan di Rumah Baca Warna Kali Adem Muara Angke Rt 01 Rw 01 Pluit Panjaringan Jakarta Utara yang turut hadir dalam pelaksanaan kegiatan Pak Ajid selaku pimpinan Rumah Baca dan Pak Didi selaku Humas dan diikuti oleh adik-adik peserta yang ada pada lingkungan Kali Adem. PKM ini dilaksanakan dengan metode penyuluhan dilakukan dengan pemberian materi tentang dampak penggunaan gadget kepada anak-anak serta mengajak anak-anak untuk mengenal permainan tradisional indonesia. kegiatan sosialisasi kepada anak-anak ini bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional namun juga memberikan contoh dan menjelaskan kepada anak-anak cara bermain permainan tradisional serta membiasakan mereka agar dapat menerapkan permainan-permainan tradisional pada kegiatan mereka sehari-hari.

Kegiatan penyuluhan ini dimulai dengan sambutan dari ketua kelompok yaitu Sarma Pratiwi ondy dan 3 anggota yaitu Anes Cairuni Siregar, Novi Mulyani Dan Kristin Natalia dilanjutkan dengan menjelaskan materi dan diskusi tanya jawab dengan peserta. Tidak hanya materi yang disampaikan tetapi kami juga

langsung mempraktikkan cara bermain permainan tradisional.

Hal-hal yang disampaikan dalam PKM kami mengenai permainan tradisional diantaranya:

### Permainan Congklak

Dengan memberikan permainan congklak dapat melatih saraf motorik . aktivitas ini dapat menstimulasi saraf motorik halus, karena permainan congklak sendiri juga erat kaitannya dengan olah fisik dengan begitu anak-anak akan melupakan gadget. Selain itu congklak juga dapat melatih kejujuran anak. Biji yang dibagikan haruslah satu persatu dalam setiap lubang. Dengan begitu, anak dapat belajar jujur.

### Bermain Bola Bekel

Bola bekel merupakan permainan tradisional yang membutuhkan banyak energi tetapi menyenangkan. Bola bekel dapat bermanfaat bagi anak-anak dalam mengatur waktu pemantulan bola dan mengambil atau membetulkan biji bekel dengan begitu dapat melatih kesabaran anak.

Kegiatan ini dilakukan untuk membangun semangat anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Menurut Saragih (2004), lokasi bermain anak hendaknya memiliki syarat berikut mudah dijangkau anak-anak dan mudah diawasi oleh orang tua(*vissual Accesbility*), aman

dan terjamin keselamatan dari kendaraan (*physical Accesibility*), serta bersih dan nyaman. Selain itu menunjang perilaku bermain anak perlu adanya dimensi atau luas arena yang cukup dan *fhinising* yang membantu kenyamanan seperti adanya fasilitas permainan serta lokasi yang teduh, berdasarkan pertimbangan tersebut serta izin rekomendasi dari warga sekitar dipilihlah salah satu lokasi yaitu Rumah Baca Warna Kali Adem RT 01 RW 01 sebagai lokasi kegiatan PKM.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Upaya Pengalihan Perhatian Anak Terhadap Gadget Ke Permainan Tradisional Indonesia” berjalan dengan lancar. suasana selama kegiatan ini berlangsung diikuti oleh peserta dengan sangat antusias sepanjang kegiatan berlangsung. Banyaknya anak-anak sekarang yang terpengaruh dengan gadget sehingga permainan tradisional sudah mulai hilang di kalangan anak-anak. Dengan adanya kegiatan PKM ini anak-anak dapat mengetahui dampak gadget terhadap kesehatan tubuh dan mengenal berbagai macam permainan tradisional Indonesia.

Materi yang disampaikan mudah di pahami oleh anak-anak sesuai tujuan kegiatan disampaikan dengan contoh

mempraktikan permainan tradisional secara langsung kepada anak-anak. Setelah selesai kegiatan, diberikan sesi Tanya jawab untuk para peserta. Mereka sangat puas dengan kegiatan tersebut

Permainan tradisional dapat menjadi solusi untuk permasalahan bagi anak-anak yang kecanduan gadget, dengan permainan tradisional anak-anak dapat bersosialisasi dan bergotong royong dengan teman sebaya.

Saran dari kegiatan PKM “Upaya Pengalihan Perhatian Anak Terhadap Gadget Ke Permainan Tradisional Indonesia” di Lingkungan Muara Angke Rt 01 Rw 01 Panjaringan Jakarta Utara ini adalah

Perlu ditingkatkan kegiatan permainan tradisional pada anak-anak karena dapat membantu anak untuk menghindari kecanduan bermain gadget.

Para adik-adik peserta diharapkan mampu menerapkan permainan tradisional dalam kegiatan sehari-hari agar berkembangnya kembali permainan tradisional Indonesia.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Kami selaku team pelaksanaan kegiatan PKM mengucapkan terimakasih kepada Bapak Ronal selaku ketua Rt01 Rw01 Muara Angke dan Bapak Ajid

selaku pimpinan Rumah Baca. Kepada Bapak Fathudin Ali, S.Ag.,M.M selaku dosen pendamping PKM. Kepada seluruh anak-anak Kali Adem Muara angke yang ikut serta dalam kegiatan PKM dan semua pihak yang telah membantu dalam kegiatan.



Gambar 1

Memberikan sambutan kepada adik-adik peserta.



Gambar 2

Kegiatan bermain bola bekel



Gambar 3

Kegiatan bermain Congklak



Gambar 4

Foto bersama tim PKM dengan  
adik-adik peserta

## REFERENSI

Akilasari, Yekti, et al. "FAKTOR KELUARGA, SEKOLAH DAN TEMAN SEBAYA PENDUKUNG KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI." *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 1, no. 5, Dec. 2015, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/10428>.

Handayani, Putri Puji, et al. "Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta." *Seminar Nasional Informatika 2015*, vol. 1, no. 1, 2017, pp. 1–7, <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/SNI/article/view/232>.

Media, PA Chusna-Dinamika Penelitian:, and undefined 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan

Karakter Anak." *Ejournal.Iain-Tulungagung.Ac.Id*, <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>. Accessed 11 Dec. 2021.

Nur, Haerani. "MEMBANGUN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL." *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 4, no. 1, June 2013, doi:10.21831/JPK.V0I1.1290.

Perkembangan, Meningkatkan, et al. "Model Permainan Tradisional 'Boy-Boyan' Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD." *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 2b, Dec. 2017, doi:10.30651/ELSE.V1I2B.1062.

Saragih, John Fredy Bobby. "Anak Dan Ruang Bermain: Telaah Terhadap Beberapa Penelitian Berbasis Affordances." *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, vol. 2, no. 2, Universitas Bina Nusantara, Dec. 2011, pp. 603–12, doi:10.21512/COMTECH.V2I2.2809.

Wijayanti, Rina. "PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Mar. 2014, doi:10.17509/CD.V5I1.10496.

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR (KESEIMBANGAN TUBUH) ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DI KELOMPOK B TUNAS RIMBA II TAHUN AJARAN 2014/2015. | Pratiwi | *PAUDIA : Jurnal Penelitian*

*Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia  
Dini.*

[http://journal.upgris.ac.id/index.php/p  
audia/article/view/513](http://journal.upgris.ac.id/index.php/p<br/>audia/article/view/513). Accessed 11  
Dec. 2021.