

SOSIALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DI SDN 024 SAMARINDA UTARA TAHUN 2022

Afdal¹, Tri Cahyo Nugroho², Muhammad Fatir Atfal²

^{1,3}Universitas Widy Gama Mahakam Samarinda

²Universitas Handayani Makassar

Jalan KH. Wahid Hasyim Samarinda

afdalpalaloi@yahoo.com, tri.cahyo@handayani.ac.id, atfal.9200@gmail.com

Abstrak

Tujuannya adalah memperkenalkan dan mengingatkan kembali kepada siswa tentang permainan tradisional sehingga dapat dijadikan permainan di sekolah setiap hari. Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 024 Samarinda Utara ini telah berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang direncanakan dan yang diprogramkan. Meski target waktu yang direncanakan dalam rencana kerja tidak dapat sepenuhnya dijalankan, namun hambatan yang ada tidak merubah esensi pelaksanaan program kegiatan kami. Adapun kesimpulan dari pelaksanaan program pengabdian ini yaitu siswa SDN 024 Samarinda utara sangat antusias dengan adanya kegiatan ini, mereka sangat bahagia serta lupa waktu saat mereka bermain engklek bersama teman-teman mereka.

Kata Kunci: Permainan tradisional, sekolah dasar

Pendahuluan

Pada era globalisasi ini teknologi menjadi semakin maju, secara langsung atau tidak langsung telah mengubah kebiasaan anak – anak dalam berperilaku. Baik dalam cara mereka berperilaku dan bermain. Anak-anak saat ini sudah meninggalkan permainan tradisional yang dianggap sudah tidak menyenangkan lagi untuk dimainkan, padahal jika kita pahami makna dari setiap permainan tradisional yang ada, bisa kita temukan berbagai macam manfaat bagi jasmani dan rohani bagi anak.

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dengan menggunakan alat yang sederhana agar pemain bisa lebih mengenal alam dan lingkungan sekitar. Permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan zaman 90an, pada saat itu anak – anak tumbuh dan berkembang tanpa ada campur tangan teknologi (Anon n.d). Menurut Kurniati permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain (Anon n.d).

Permainan modern saat ini cenderung hanya fokus kepada layar handphone ataupun komputer. Permainan tersebut hanya dimainkan dengan menggunakan jari saja. Tidak ada kegiatan melatih fisik seperti melompat dan berlari. Interaksi sosial hanya bisa dilakukan secara virtual dan tidak bertatap muka secara langsung. Karena itu anak yang lebih sering memainkan permainan online akan cenderung menutup diri dan kurang suka bergaul secara langsung.

Terlalu lamanya siswa belajar online sehingga mereka lupa dengan kegiatan di sekolah, selama pembelajaran online berlangsung siswa lebih banyak menggunakan HP di rumah dan bahkan menggunakan game online. Selama dua tahun siswa kenyang dengan menggunakan HP sebagai teman mereka, permainan yang diajarkan di sekolah seolah-olah mulai terlupakan.

Permainan modern sebenarnya tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, namun yang menjadi masalah adalah jika anak mulai kecanduan dengan

permainan tersebut. Banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya demi menamatkan permainan (Anggraini and Pujiastuti 2020). Kemampuan anak usia SD di bidang matematika, tidak hanya diperoleh anak dari pendidikan formal atau dalam atmosfer kelas, tetapi juga di lingkungan rumah, (Anggraini and Pujiastuti 2020). Melalui permainan yang tepat, guru akan membuat siswa bermain sekaligus belajar, sayangnya di era yang canggih ini jarang selalu di temukan siswa yang masih bermain bersama teman-temannya dengan permainan tradisional, siswa lebih suka bermain permainan di handphone, akibatnya siswa kurang bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya.(Anggraini and Pujiastuti 2020).

Permasalahan yang terjadi pada siswa di SDN 024 Samarinda Utara saat ini adalah mereka kurang diperkenalkan dengan permainan tradisional dalam proses pembelajaran dan siswa lebih memilih HP untuk bermain, sehingga salah satu solusinya adalah melakukan pengabdian dengan mensosialisasikan permainan tradisional kepada siswa agar mereka dapat mengenal kembali permainan tradisional dengan mengangkat judul Sosialisasi Permainan Tradisional di SDN 024 Samarinda Utara Tahun 2022.

1.1. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan dan mengingatkan kembali kepada siswa tentang permainan tradisional sehingga dapat dijadikan permainan di sekolah setiap hari

1.2. Luaran yang ditargetkan pada pengabdian masyarakat ini adalah siswa dapat membudayakan kembali permainan tradisional di sekolah dan menjadikan pengabdian ini jurnal Nasional.

Pembahasan

A. Program Kerja

Pengabdian masyarakat ini kami laksanakan di SDN 024 Samarinda utara, Adapun program kerja yang sudah dijalankan yaitu setelah mendapatkan persetujuan dari kepala sekolah maka kami diberikan kesempatan untuk menerapkan di setiap kelas yang dibantu oleh guru kelas. Kami lebih focus menerapkan permainan engklek ini ke anak anak sambil menyelipkan pembelajaran di dalamnya. Sehingga anak anak tidak merasa jikapermainan ini menjadi medi untuk memahami pembelajaran. Permainan tradisional ini kami praktekan bersama tim kami secara bergantian di hadapan anak anak sambil memberi kesempatan kepada anak anak untuk mempraktekannya.

B. Tempat Dan Waktu

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama tiga hari di SDN 024 Samarinda Utara, pada tanggal 3 - 5 Oktober 2022.

C. Pelaksanaan Program Kerja

1. Senin, 3 Oktober 2022, Melakukan kunjungan dan izin kepada kepala sekolah
2. Selasa, 4 Oktober 2022, Melakukan kegiatan permainan tradisional di setiap kelas
3. Rabu, 5 Oktober 2022, Evaluasi kegiatan bersama kepala sekolah beserta guru kelas

Pengabdian masyarakat ini dilakukan selama tiga hari yaitu pada hari Senin 3 Oktober 2022, Selasa 4 Oktober 2022 dan Rabu 5 Oktober 2022. Senin 3 Oktober 2022, kegiatan ini dilaksanakan dengan meminta izin kepada Kepala SDN 024 Samarinda Utara yaitu Ibu Liung, S.Pd serta menjelaskan bentukkegiatan yang akan diterapkan dikelas. Selain itu kami minta izin pula kepada kepala Sekolah agar kegiatan kami ini dapat didampingi oleh guru kelas sehingga kegiatan sosialisasi permainan tradisional ini dapat berjalan dengan baik.

Selasa tanggal 3 Oktober 2022, kami tim pengabdi Bersama guru kelas memperkenalkan permainan tradisional kepada siswa salah satunya adalah engklek. Kami memilih engklek karena kamianggap bahwa engklek ini lebih mudah dimainkan dan mudah dijadikan sebagai metode pada pembelajaran. Kami memberikan contoh

permainan ini kepada siswa, lalu kami beri kesempatan kepada siswa untuk melakukannya bersama teman sekelasnya.

Rabu tanggal 4 Oktober 2022 kami membuat evaluasi kegiatan bersama dengan tim kami, guru kelas, dan Kepala Sekolah.



Kesimpulan

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 024 Samarinda Utara telah berjalan lancar sesuai dengan yang direncanakan. Adapun kesimpulan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yaitu siswa SDN 024 Samarinda utara sangat antusias dengan adanya kegiatan ini, mereka sangat bahagia serta lupa waktu saat mereka bermain engklek bersama teman-teman mereka. Guru kelas berinisiatif untuk menjadikan permainan tradisional ini sebagai metode dalam proses pembelajaran, dengan alasan bahwa seperti siswa sangat haus akan permainan di sekolah.

Daftar Pustaka

- Anggraini, Gita, and Heni Pujiastuti. 2020. "Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Di Sekolah Dasar." *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* 6(1):87–101. doi: 10.33222/jumlahku.v6i1.952.
- Anon. n.d. "6 Pengertian Permainan Tradisional Menurut Para Ahli Dan Contohnya." Retrieved February 1, 2022a (<https://www.indonesiastudents.com/pengertian-permainan-tradisional-menurut-para-ahli-dan-contoh-lengkap/>).
- Anonim. 2017. "Pengertian, Manfaat Permainan Tradisional." 10–21.
- Ardini, Pupung, and Anik Lestarinigrum. 2018. "Ardini." 1-undefined.
- Djajadi, Muhammad. 2019. *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*.
- Izzaty, Rita Eka, Budi Astuti, and Nur Cholimah. 1967. "濟無No Title No Title No Title." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 5–24.
- Sudirman, Sudirman, and Rosmini Maru. 2016. *Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*.