

Implementasi Permainan Tradisional Dalam Mengurangi Kecanduan Gadget dan Bullying Pada Anak

Rasyidah Primadita Anggraini¹, Farhatul Adawi², Adam Rizki Purnawan³, Ammalia Nur Medina Putri Hardandy⁴, Farhan Matluba⁵, Muhammad Miftahul Ulum⁶, Striniricwari Erif Machmud⁷, Aisyah Madu Retno⁸, Qamaruz Zaman⁹, Muhammad Abdullah Ubaidi¹⁰, Dias Fitria¹¹, Alfi Laila¹², Muhammad Syavicky¹³, Nidaaur Rohmawati¹⁴, Sofyan Hadi¹⁵

*1 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, email: ammalianurmedinap@gmail.com

2 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: adam4purnawan@gmail.com

3 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: farhatuladawi673@gmail.com

4 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: primaditarasyidah@gmail.com

5 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: farhanmatluba10@gmail.com

6 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: sfebryan92@gmail.com

7 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: niriswari@gmail.com

8 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: aisyahmadu@gmail.com

9 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: qamaruzzaman813@gmail.com

10 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: abdullahubaid044@gmail.com

11 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: fitriadias10@gmail.com

12 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: alfilailamainun@gmail.com

13 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: muhammadsyavicky@gmail.com

14 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: nidaaurrohrawati@gmail.com

15 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember email: hadisofy2006@gmail.com

*Koresponden penulis

Info Artikel

Diterima: 20 Desember 2024

Direvisi: 15 Januari 2025

Diterbitkan: 2 Februari 2025

Keywords:

Traditional Games, gadget addiction, Bullying

Kata Kunci:

Permainan Tradisional, Kecanduan Gadget, Bullying

Abstract

Reviving traditional games as a national heritage in the midst of daily life. Traditional games were chosen as the main medium because they can encourage social interaction, collaboration, and positive character development among children. The method used was Participatory Action Research (PAR), which was chosen because it actively involves the community in every activity carried out. This activity involves cooperation between the committee and the local community in designing and implementing traditional game festival activities. This activity is designed to increase children's involvement in physical and social activities, as well as educate them about local cultural values. The results of this service activity showed a significant increase in children's participation in traditional games, which had a positive impact on reducing the amount of time spent in front of screens and lowering the incidence of bullying. The results of the implementation of this activity show that this approach is quite effective, it can be seen from children who previously spent more time playing gadgets, after participating in this festival they prefer to play traditional games in their yard with their peers which are more fun than playing gadgets. Thus, this service underscores the importance of applying traditional games as a tool, not only to distract from gadgets, but also to encourage children to play traditional games.

Abstrak

Menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai warisan bangsa di tengah kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional dipilih sebagai media utama karena mampu mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan pengembangan karakter yang positif di kalangan anak-anak. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research (PAR)*, yang dipilih karena melibatkan secara aktif

masyarakat dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan. Kegiatan ini melibatkan kerjasama antara panitia dan masyarakat setempat dalam merancang dan melaksanakan kegiatan festival permainan tradisional. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas yang melibatkan fisik dan sosial, serta mendidik mereka mengenai nilai budaya lokal. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi anak-anak dalam permainan tradisional, yang berdampak positif terhadap pengurangan jumlah waktu yang dihabiskan di depan layar gadget dan menurunkan insiden bullying. Hasil pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan ini cukup efektif, dapat dilihat dari anak-anak yang sebelumnya lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget, setelah mengikuti festival ini mereka lebih memilih bermain permainan tradisional di halaman rumahnya bersama teman sebayanya yang lebih seru dibanding bermain gadget. Dengan demikian, pengabdian ini menggarisbawahi pentingnya penerapan permainan tradisional sebagai alat, tidak hanya untuk mengalihkan perhatian dari gadget, tetapi juga untuk membentuk karakter dan menciptakan lingkungan bermain yang sehat, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas masa kanak-kanak. Dalam hal ini dibuktikan dengan adanya festival yang diadakan mahasiswa KKN juga terlihat perkembangan kreativitas anak yang mulai berkembang seperti dalam halnya bermain dan belajar, anak-anak mulai menyadari senangnya bermain bersama secara langsung dengan teman sebayanya.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kecanduan gadget menjadi salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh anak-anak. Dengan akses yang semakin mudah terhadap teknologi, anak-anak sering kali menghabiskan banyak waktu di depan layar, baik untuk bermain game, menonton video, maupun bersosialisasi di media sosial. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik dan mental mereka, tetapi juga berkontribusi terhadap masalah perilaku sosial, termasuk bullying.

Bullying, atau perundungan, merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara berulang oleh individu atau kelompok terhadap orang lain yang dianggap lebih lemah. Anak-anak yang terpapar gadget dalam waktu yang lama cenderung kehilangan kemampuan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Hal ini tidak hanya memperburuk keterampilan sosial mereka, tetapi juga meningkatkan risiko perundungan, baik sebagai pelaku maupun sebagai korban. Dengan meningkatnya penggunaan gadget, masalah bullying di kalangan anak-anak semakin kompleks dan memerlukan penanganan yang tepat.

Sebagai respons terhadap permasalahan ini, pengenalan kembali permainan tradisional sebagai alternatif menarik untuk mengurangi waktu yang dihabiskan di depan gadget muncul sebagai solusi yang menjanjikan. Permainan tradisional tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga memungkinkan anak-anak berinteraksi secara sosial, mengembangkan empati, serta membangun karakter positif. Melalui kegiatan bermain, anak-anak bisa belajar nilai-nilai kolaborasi, kejujuran, dan rasa hormat terhadap sesama, yang pada gilirannya dapat mengurangi perilaku bullying.

Dalam konteks ini, artikel ini akan membahas implementasi permainan tradisional di Desa Sukogidri sebagai upaya mengurangi kecanduan gadget dan kasus bullying. Dengan memanfaatkan metode Participatory Action Research (PAR), pengabdian ini berfokus pada partisipasi aktif masyarakat dalam mempromosikan permainan tradisional sebagai media pendidikan dan sosial. Dengan demikian, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif dalam menciptakan lingkungan yang lebih sehat bagi anak-anak di era digital ini.

METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. Diagram metode PAR

Pada Gambar 1, metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR), yang melibatkan sejumlah tahapan untuk mengatasi masalah kecanduan gadget dan perilaku bullying di kalangan anak-anak di Desa Sukogidri. Pertama, melakukan analisis situasi melalui observasi dan wawancara dengan masyarakat serta anak-anak untuk memahami kondisi yang ada, termasuk tingkat penggunaan gadget dan kejadian bullying. Data awal ini sangat penting untuk mencari Solusi yang tepat. Selanjutnya, keterlibatan masyarakat menjadi fokus utama, di mana masyarakat diajak berdiskusi mengenai permasalahan yang dihadapi serta potensi solusinya. Kolaborasi dengan kepala desa dan perangkat desa juga dilakukan untuk mendapatkan dukungan dalam pelaksanaan program.

Setelah menemukan solusi untuk mengatasi masalah kecanduan gadget dan bullying di Desa Sukogidri, langkah selanjutnya adalah merancang acara festival permainan tradisional dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk kerjasama dengan Kepala Desa dan perangkat desa untuk mendapatkan izin penggunaan lahan dan fasilitas, serta menyebarkan informasi kepada masyarakat. Festival dimulai dengan persiapan lokasi dan

sambutan, sesi edukasi tentang dampak penggunaan gadget, dan dilanjutkan dengan sesi permainan tradisional serta lomba permainan tradisional yang mendidik dan interaktif. Festival ini bukan hanya sekadar acara, tetapi juga merupakan upaya kolaboratif untuk menciptakan kegiatan yang edukatif, menyenangkan, dan mengurangi ketergantungan pada gadget, sekaligus meningkatkan interaksi sosial anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan festival permainan tradisional dibantu oleh berbagai mitra-mitra antara lain seperti yang pertama Tanoker, Tanoker sendiri adalah komunitas belajar yang berfokus pada pengembangan potensi anak-anak. Yang kedua Karang Taruna, ini adalah komunitas anak desa yang berada di desa tempat pengabdian untuk membantu seluruh kegiatan masyarakat disana, yang ketiga FAD (Forum Anak Desa) Komunitas ini tidak jauh beda dengan Karang taruna yang sama-sama memiliki tugas untuk membantu masyarakat yang ada di desa tersebut. Tidak hanya itu juga terdapat beberapa masyarakat serta lembaga pendidikan yang membantu berjalannya kegiatan ini, baik membantu berupa bantuan sarana dan prasarana serta peralatan yang dibutuhkan.

Kegiatan festival permainan tradisional ini berhasil melibatkan sejumlah anak dari berbagai tingkatan sekolah dasar, dengan suasana senang, semangat yang penuh kebersamaan dan keceriaan. Partisipasi anak-anak yang antusias menunjukkan bahwa kegiatan festival ini telah mampu menarik perhatian mereka untuk terlibat dalam aktivitas yang lebih seru daripada bermain gadget. Banyak anak yang awalnya cenderung pasif dan lebih suka menggunakan perangkat elektronik, kini terlihat aktif bergerak dan berinteraksi dengan teman-teman mereka.

Selama melakukan pengabdian di desa sukogidri, informasi dari masyarakat, guru Sekolah dan guru ngaji, bahwasannya anak-anak di desa sukogidri sudah banyak yang menggunakan gadget bahkan sudah memiliki gadget pribadi. Hal ini mendorong untuk membuat program untuk mengurangi kecanduan gadget tersebut, dalam hal ini kecanduan terhadap anak-anak. Selama mengajar di sekolah mahasiswa KKN memberikan edukasi kepada siswa-siswi untuk mengurangi penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, mencakup dampak-dampak yang terjadi jika anak-anak yang bermain hp secara berlebihan. Setelah mengetahui permasalahan yang ada di Desa Sukogidri, mahasiswa KKN membuat program dengan tujuan untuk meminimalisir anak-anak bermain gadget, dengan membuat program festival permainan tradisional agar dapat mengalihkan anak-anak untuk tidak bermain gadget. Mengenalkan permainan-permainan tradisional kepada anak-anak desa merupakan salah satu cara agar mereka bisa merasakan serunya masa kecil dengan bermain bersama, melatih ketangkasan, fokus, dan mempererat pertemanan. Kegiatan festival permainan tradisional yang diadakan oleh mahasiswa KKN memberikan dampak kepada anak-anak di Desa Sukogidri, setelah adanya festival yang diadakan anak-anak cenderung dapat berinteraksi

sosial dengan lingkungan sekitar. Anak-anak yang mulanya bermain membawa gadget sekarang sudah bisa melepaskan gadgetnya dan memilih untuk bermain tanpa gadget. Dengan adanya festival yang diadakan mahasiswa KKN juga terlihat perkembangan kreativitas anak yang mulai berkembang seperti dalam halnya bermain dan belajar, anak-anak mulai menyadari senangnya bermain bersama secara langsung dengan teman sebayanya.

Salah satu hasil signifikan dari kegiatan ini adalah meningkatnya interaksi sosial di antara anak-anak. Lewat permainan tradisional seperti bakiak dan egrang, mereka tidak hanya belajar cara bekerja sama tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mengenali teman-teman baru. Aktivitas ini sangat penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat di kalangan anak-anak, yang dapat mengurangi perasaan kesepian dan meningkatkan rasa kebersamaan. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai jembatan dalam menghubungkan anak-anak, membantu mereka bersosialisasi dengan cara yang positif. Festival permainan tradisional ini mempunyai beragam permainan baik permainan individu maupun kelompok. Keduanya sama-sama memiliki manfaat yang bagus bagi anak, baik itu dalam sosial, psikologi, dan fisik.



Gambar 2. Festival permainan tradisional ber kelompok

Pada Gambar 2, bermain permainan tradisional berkelompok memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak. Pertama-tama, aktivitas ini meningkatkan interaksi sosial, mendorong anak-anak untuk berkomunikasi dan berkolaborasi, sehingga mereka dapat membangun hubungan yang kuat dengan teman sebaya. Selanjutnya, permainan yang melibatkan gerakan fisik membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi. Selain itu, melalui permainan kelompok, anak-anak belajar untuk bekerja sama, memahami peran masing-masing, dan mengembangkan rasa tanggung jawab, yang merupakan aspek penting dari kemandirian. Bermain tradisional juga merangsang kreativitas, karena anak-anak perlu berpikir strategis untuk memenangkan permainan. Di sisi lain, permainan ini menanamkan nilai budaya dan tradisi, membantu anak-anak mengenal dan menghargai warisan budaya mereka, serta melestarikan tradisi lokal. Keterlibatan dalam aktivitas fisik ini juga dapat mengurangi stres dan

kecanduan gadget, memberikan pengalihan yang sehat dan mendukung kesehatan mental.



Gambar 3. Permainan permainan tradisional individu

Pada Gambar 3, permainan tradisional individu memberikan berbagai manfaat penting bagi pengembangan anak, termasuk peningkatan konsentrasi dan fokus melalui perhatian pada aturan dan strategi permainan. Selain itu, permainan ini mengasah kemampuan kognitif dan kreativitas anak melalui pemecahan masalah, serta mendukung perkembangan keterampilan motorik halus, seperti koordinasi tangan dan mata. Anak-anak juga belajar untuk mandiri dan membangun rasa percaya diri saat mengatasi tantangan. Melalui permainan ini, mereka dapat mengekspresikan diri, beradaptasi dengan situasi yang berbeda, dan menggantikan waktu layar dengan aktivitas yang lebih sehat, sehingga mendukung kesehatan mental dan fisik serta menjunjung sikap disiplin dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak yang mengikuti festival terlihat lebih fokus dan bersemangat. Mereka yang sebelumnya mungkin menunjukkan tanda-tanda ketidakpedulian dan kecenderungan hiperaktif kini dapat berpartisipasi secara aktif dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang melibatkan permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari gadget. Peningkatan fokus dan keterlibatan dalam permainan dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan konsentrasi yang lebih baik. Setelah festival mengindikasikan bahwa mayoritas anak-anak memiliki perubahan sikap yang positif. Mereka merasa lebih ceria dan memiliki keinginan untuk bermain dengan teman-teman mereka secara langsung. Umpan balik dari orang tua juga menunjukkan bahwa anak-anak mereka lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ini menunjukkan bahwa kegiatan yang mengedepankan interaksi sosial secara langsung memiliki potensi untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

Hasil dari festival ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional masih relevan di era digital saat ini. Dengan maraknya penggunaan gadget, banyak anak yang melupakan permainan tradisional yang kaya nilai budaya dan sosial. Festival ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan-permainan tersebut, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Pembelajaran melalui permainan tradisional sangat penting untuk membangun

kesadaran akan budaya lokal dan mengajarkan nilai-nilai moral. Kegiatan ini dapat menjadi langkah kuratif yang menunjukkan dampak positif terhadap pengurangan kecanduan gadget. Melalui permainan yang melibatkan fisik dan sosial, anak-anak mendapatkan pengalaman baru yang berharga, yang memungkinkan mereka merasakan kebahagiaan masa kecil yang lebih murni. Pengalihan perhatian dari perangkat elektronik ke permainan fisik yang menyenangkan membuktikan bahwa pendekatan ini dapat menjadi strategi yang efektif dalam menghadapi masalah yang muncul akibat kecanduan gadget.

KESIMPULAN

Pentingnya penerapan permainan tradisional sebagai alat untuk mengatasi tantangan yang dihadapi anak-anak di era digital saat ini, khususnya kecanduan gadget dan perilaku bullying. Melalui kegiatan festival permainan tradisional terlihat bahwa permainan tradisional dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari gadget, tetapi juga membangun karakter positif, meningkatkan keterampilan sosial, dan menciptakan lingkungan bermain yang sehat. Kegiatan festival ini seharusnya terus dilaksanakan, dengan melibatkan masyarakat sekitar dalam menghidupkan kembali warisan budaya serta memberikan pendidikan melalui permainan yang aktif dan interaktif. Sehingga dapat menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan harmonis

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. H. Sofyan Hadi, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berharga selama pelaksanaan pengabdian ini. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Desa Sukogidri dan seluruh perangkat desa yang telah berkontribusi dalam memfasilitasi dan menyukseskan festival permainan tradisional ini.

Selain itu, kami berterima kasih kepada pihak Tanoker dan para guru yang telah berperan aktif dalam mengajak dan memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini. Tidak lupa, kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh masyarakat Desa Sukogidri yang telah berpartisipasi dan meramaikan festival ini, menjadikannya sebuah acara yang penuh kegembiraan dan kehangatan. Dukungan semua pihak telah memungkinkan kegiatan ini berjalan dengan lancar dan

DAFTAR RUJUKAN

- Asnani, F. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Menurunkan Intensitas Penggunaan Gadget Di Rumah Pada Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 1dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus.
- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (2023). Pemanfaatan Permainan Tradisional Di Tengah Maraknya Gadget Pada Anak Usia Sekolah

- Dasar (Studi Kasus Terhadap Siswa Di Sdn 231 Suka Asih Mandalajati Bandung). Midang, 1(2), 75.
<https://doi.org/10.24198/Midang.V1i2.47025>
- Fu'ad Fatoni, M. R. (2020). Upaya Menurunkan Kecanduan Gadget Melalui Permainan Tradisional Pada Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah "Hayya Alal Falah" Garu Baron Nganjuk.
- Iin Safitri, R. (2020). Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional Di Kalangan Anak Gang Kazoku, Cugung Lalang. *Jurnal Narasi*, Vol. 1.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2).
<https://doi.org/10.33373/Kop.V5i2.1521>
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. 6(02).
- Muslihin, H. Y., & Respati, R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. *Semdikjar*.
- Nur, M., Yasriuddin, Y., & Azijah, N. (2022). Identifikasi Perilaku Bullying Di Sekolah (Sebuah Upaya Preventif). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 685. <https://doi.org/10.35931/Am.V6i3.1054>
- Permata, J. T., & Nasution, F. Z. (2022). Perilaku Bullying Terhadap Teman Sebaya Pada Remaja. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 614–620.
<https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i2.83>
- Pratiwi, I., & Bachri, S. (2023). Pengenalan Kembali Permainan Tradisional Untuk Mengalihkan Ketergantungan Anak Pada Gadget.
- Rosyada, A., & Syah, Z. (2023). Gadget Dan Perkembangan Karakter Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1094–1107.
<https://doi.org/10.38048/Jcp.V3i3.1956>
- Sari, D. K., Dwipurra, P. H., Rizky, S. N., & Masrifah, L. D. (2022). Pendampingan Permainan Tradisional Dalam Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah Di Paud Cahaya Hati Kota Kediri. *Journal Of Community Engagement In Health*, 5(1), 51–63.
<https://doi.org/10.30994/Jceh.V5i1.339>
- Usman, I. (T.T.). Perilaku Bullying Ditinjau Dari Peran Kelompok Teman Sebaya Dan Iklim Sekolah Pada Siswa Sma Di Kota Gorontalo.
- Yaqin, M. A., Sumartha, A. R., Syifa, A. A., & Falahul, A. N. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Anak-Anak. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 561. <https://doi.org/10.33633/Ja.V6i2.1192>
- Yuanda, N. (2022). Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V Sdn.No.112260 Gunting Saga).