

Editorial Team

Editor-in-Chief

Sulhani Hermawan, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Editorial Board

Fathurrohman Husen, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Ahmad Saifuddin, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Rhesa Zuhriya Briyan Pratiwi, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Nur Tanfidiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Section Editor

Moh. Taufik, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Angga Dwi Prasetyo, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Venny Kurnia Andika, STIKES Panti Waluyo, Indonesia

Intan Chairun Nisa, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Betty Eliya Rokhmah, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Reviewers

Zainul Abas, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Fathan Dj, UIN Raden Mas Said Surakarta, Surakarta

Khasan Ubaidillah, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Mokhamad Zainal Anwar, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Akhmad Anwar Dani, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

M. Endy Saputro, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Abraham Zakky Zulhazmi, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Nur Rohman, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Ferdi Arifin, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Muhammad Fuad Zain, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin
Zuhri, Indonesia

Ahmad Izudin, UIN Sunan Kalijaga Sunan Kalijaga, Indonesia

Hermawan Seftiono, Universitas Trilogi, Indonesia

Daftar Isi

Pelatihan Metode Bernyanyi untuk Pembelajaran Akidah Akhlak di TPA <i>Amir mukminin, Dedi Rismanto, Yekti Prihatin</i>	117 – 126
Agama, Covid-19, dan Tatahan Budaya Baru: Respons Kalangan Muda NU Soloraya terhadap Pandemi Covid-19 <i>Mibtadin, Ulfa Masamah, Lilis Fatimah</i>	127 – 140
Berkarya Melalui Film: Pendampingan Pembuatan Film Pendek Bagi Siswa Madrasah Aliyah <i>Rhesa Zuhriya Briyan Pratiwi, Eny Susilowati, Muhammad Thoriq Nuraviananda, Icha Imkasari Aulia Rahma, Sayyid Iksanudinooor Abdillah, Wisnu Sadana Nur Utama</i>	141 – 150
Permainan Tradisional untuk Mengatasi Adiktif Gawai pada Anak di Desa Alastuwo <i>Joni Rusdiana, Haura Sabita Putri</i>	151 – 162
Perpustakaan Cinet: Wadah Literasi Anak Usia Dini di Era Digital <i>Khairul Ramdhani, Ronnawan Juniarmoko</i>	163 – 174
Pelatihan Bahan Baku Pangan Halal Bagi Pelaku Usaha Mikro dan Kecil di Solo Raya <i>Sadewa Aziz Diamonda, Nurwulan Purnasari</i>	175 – 184
Peningkatan Religiusitas pada Anak di Masa Pandemi Covid-19 <i>Nur Hidayati</i>	185 – 194

Permainan Tradisional untuk Mengatasi Adiktif Gawai pada Anak di Desa Alastuwo

Joni Rusdiana¹, Haura Sabita Putri ²
UIN Raden Mas Said Surakarta

Abstract

Keywords:

addictive; gadget;
children;
traditional game

The recommendation of the PPPA Ministry is that children should ideally be allowed to use gadgets after they are at least 13 years old. However, the fact is that in Alastuwo Village, Kebakkramat, Karanganyar, many children under the age of 13 are addicted to gadgets. For this reason, the UIN Raden Mas Said Surakarta service team intends to provide a solution to this problem through a traditional game outreach program. The method used is Participatory Action Research (PAR) by actively participating in activities with the subject of Alastuwo Village children who are studying from kindergarten to elementary school. There are three types of games that we socialize. They are jumping rope, marbles, and gobak sodor. This program shows positive results, that are evidenced by the reduced frequency and intensity of using gadgets in children. In addition, this game is also continuously repeated by children in the following days along with peers. We hope that this program can be recommended and carried out in other areas experiencing similar problems, both with the same game and other types of traditional games.

Abstrak

Kata kunci:

adiktif; gawai;
anak;
permainan
tradisional

Himbauan Kementrian PPPA idealnya anak boleh menggunakan gawai setelah berusia minimal 13 tahun. Akan tetapi, fakta yang terjadi di Desa Alastuwo, Kebakkramat, Karanganyar, banyak anak di bawah usia 13 tahun telah kecanduan gawai. Untuk itu, tim pengabdian UIN Raden Mas Said Surakarta bermaksud memberikan solusi permasalahan melalui program sosialisasi permainan tradisional. Metode pengabdian yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR), dengan turut aktif dalam kegiatan bersama anak-anak Desa Alastuwo, khususnya yang sedang menempuh pendidikan TK hingga SD. Terdapat tiga jenis permainan yang kami sosialisasikan, yaitu *lompat tali*, *kelereng*, dan *gobak sodor*. Program ini menunjukkan hasil positif, terbukti dengan berkurangnya frekuensi dan intensitas penggunaan gawai pada anak-anak. Selain itu, permainan ini juga berkesinambungan dilakukan kembali oleh anak-anak di hari-hari berikutnya bersama dengan sebaya lainnya. Harapannya, program ini dapat direkomendasikan dan dilakukan di daerah lain yang mengalami

masalah serupa, baik dengan permainan yang sama maupun jenis permainan tradisional lainnya.

Correspondence:

e-mail: ¹ jonirusdi@gmail.com; ² haurasabita01@gmail.com

Pendahuluan

Saat ini gawai menjadi salah satu benda yang lekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Pada mulanya gawai dijadikan sebagai alat komunikasi. Namun, belakangan gawai juga dimanfaatkan sebagai media hiburan, media belajar, hingga sebagai piranti penting dalam bekerja dengan didukung jaringan internet. Pengguna gawai dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Berdasarkan data dari Cindy Mutia Annur (2022) pengguna internet di Indonesia mencapai 204,7 juta pengguna. Kenaikan yang tidak terlalu signifikan dibandingkan tahun 2021 sebesar 202,6 juta pengguna. Namun, angka ini cukup menaik signifikan sebesar 54,25% jika dibandingkan dengan tahun 2018.

Tingginya angka pengguna internet ini tidak hanya didominasi oleh kalangan usia dewasa saja, akan tetapi remaja bahkan anak-anak di bawah umur sekarang sudah mulai mengetahui dan menggunakan internet. Padahal menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA), anak baru boleh menggunakan gawai minimal di usia tiga belas tahun (Sicca, 2018). Salah satu alasan orang tua memberikan gawai kepada anak biasanya menghindari kerewelan anak dan orang tua masih sibuk dengan pekerjaannya sendiri. Pada tahun 2010 hal ini masih mendominasi di daerah perkotaan saja, akan tetapi pada tahun 2022 daerah desa juga sudah tidak asing lagi dengan gawai.

Kondisi ini juga terjadi di Desa Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar. Anak-anak di desa ini setiap hari setelah pulang sekolah hampir bisa dipastikan selalu lekat dengan gawai. Sebagai contoh kasus, sore hari saat pembelajaran Taman Pendidikan Quran (TPQ), seharusnya anak-anak belajar membaca Quran di masjid, justru sejumlah anak berjoget tiktok di depan masjid. Selain itu, beberapa anak juga didapati kerap bermain *game online* sampai larut malam padahal keesokan harinya mereka harus berkolah. Saat di rumah pun mereka kerap terlihat dengan gawai daripada melakukan aktivitas lainnya.

Menurut penuturan para orang tua kondisi ini sudah berlangsung cukup lama terutama diperparah sejak pandemi covid-19 yang mana sistem pembelajaran mengharuskan menggunakan gawai. Interaksi anak-anak di Desa Alastuwo dengan gawai dengan frekuensi dan intensitas yang tinggi ini sudah sampai pada tahap kecanduan. Kondisi semacam ini jika dibiarkan terus menerus akan dapat menimbulkan adiktif Adiktif terhadap internet serta gawai dapat mengakibatkan penurunan daya analisa dan ingat anak serta dapat menjadikan keadaan emosi anak

yang tidak stabil. Hal ini yang menjadikan kami selaku tim pengabdian UIN Raden Mas Said Surakarta tergerak untuk berpartisipasi mengurangi tingkat adiktif anak-anak di sana terhadap gawai. Oleh karena itu, kami berinisiatif mengenalkan kembali permainan-permainan tradisional seperti masa sewaktu kami kecil.

Terdapat beberapa keunggulan dalam permainan tradisional yang tidak didapatkan di dalam gawai. Akbar (2013) dalam artikel yang ditulis Syahrul Jiwandono (2020) menjelaskan terdapat tiga unsur yang terdapat dalam permainan tradisional, yaitu *Ngeriti* (memahami), *Ngroso* (merasakan), dan *Nglakoni* (melakukan). Artinya di sini permainan tradisional menekankan pemahaman emosional antara satu anak dengan anak lainnya karena dapat memahami, merasakan keadaan. Selain itu, dalam permainan tradisional biasanya ada yang berkelompok sehingga ini dapat menjadikan pembelajaran kepada anak mengenai kerja sama, tanggung jawab, serta empati. Sesuai dengan hal itu Kurniati (2011) dalam artikel yang ditulis Syahrul Jiwandono (2020) menjelaskan jika permainan tradisional dapat merangsang anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu menyesuaikan diri, saling berkomunikasi positif, dapat melatih pengontrolan diri pada anak, melatih sikap empati, serta menghargai orang lain. Dari beberapa manfaat tersebut, sehingga kami rasa permainan tradisional lebih baik dalam melatih pertumbuhan dalam diri anak dari pada menggunakan gawai. Oleh karena itu, sosialisasi ini sangat penting dilakukan.

Sebelumnya sudah terdapat beberapa pengabdian serupa yang menekankan pada upaya mengurangi penggunaan gawai. Pengabdian ada yang dilakukan kepada orang tua maupun kepada anak-anak. Seperti artikel Hidayah & Dewi (2019) melakukan pengabdian dengan subjek orang tua di SD Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta mengenai Konseling Pengasuhan terkait permasalahan anak pada penggunaan gawai. Susilo & Dewi (2018) juga melakukan pengabdian kepada orang tua di TK Widayatama Sendangmulyo, Semarang untuk mengatasi anak yang dekat dengan gawai supaya dapat meningkatkan kualitas pendidikan keluarga. Selain kepada orang tua, ada pula pelatihan atau sosialisasi yang dilakukan kepada siswa seperti yang dilakukan oleh Fatinabila et al., (2022) melalui metode ceramah dan demonstrasi mengajarkan kepada siswa kelas 4 MI Muhammadiyah Kauman Wiradesa untuk mengurangi adiktif gawai pada siswa selama masa pandemi.

Terdapat beberapa perbedaan yang kami lakukan dengan pengabdian-pengabdian sebelumnya. Pertama, pada tempat pengabdian-pengabdian sebelumnya dilakukan di lembaga instansi resmi, sementara pengabdian ini dilakukan di desa langsung. Kedua, metode yang dipakai pada pengabdian sebelumnya berbasis sosialisasi ceramah di depan khalayak. Sementara itu, dalam pengabdian ini, teknik pendekatan yang digunakan merujuk pada bentuk sosialisasi berbasis praktik langsung bersama dengan sasaran kegiatan pengabdian.

Metode Pengabdian

Pengabdian masyarakat yang kami lakukan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). PAR merupakan sebuah istilah yang dipakai dari pendekatan partisipatif untuk pengabdian yang berorientasi tindakan. Sederhananya, PAR dalam buku yang ditulis oleh Chevalier & Daniel J. Buckles (2019) menjelaskan jika PAR melibatkan pengabdian serta peserta untuk bekerja sama memeriksa kondisi bermasalah untuk mengubahnya menjadi lebih baik. Lebih lanjut lagi William di buku yang ditulis oleh Whyte (1991) menjelaskan jika proses dari PAR melibatkan beberapa orang dari organisasi atau komunitas yang diteliti untuk turut aktif berpartisipasi selama proses pengabdian dari awal hingga akhir.

Pada pengabdian ini kami memilih solusi untuk mengurangi kecanduan anak-anak terhadap gawai melalui permainan tradisional. Kami memilih tiga permainan tradisional yang bisa dimainkan secara bersama-sama sehingga bisa berlangsung seru dan menghindarkan dari kejenuhan. Kami mencari solusi dengan mengajari anak-anak di sana permainan tradisional. Sebelum permainan kami menyarankan kepada subjek pengabdian, yaitu anak-anak, untuk menyimpan gawai mereka. Selama permainan berlangsung kami berusaha menunjukkan aksi keseruan dari permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai yang dimaksud adalah seperti kebersamaan, gotong royong, kepercayaan, tanggung jawab, keberanian, kehati-hatian, dan sebagainya.

Hasil dan Pembahasan

Profil Tempat Pengabdian

Desa Alastuwo merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar. Tepatnya berada di sebelah utara Desa Malanggaten, selatan Desa Wonolopo, barat Desa Macanan, serta timur Desa Banjarharjo. Desa ini memiliki luas wilayah sebesar 413.3305 ha dengan jumlah penduduk berdasarkan data sensus sebanyak 6.706 jiwa. Empat dari enam agama yang diakui Indonesia ada di desa ini dengan komposisi sebagai berikut: Islam 6.560 orang, Hindu 1 orang, Katolik 60 orang, dan Kristen 70 orang

Secara geografis desa ini termasuk desa yang luas. Rumah-rumah penduduk tidak terlalu padat, masih mempunyai halaman rumah, serta banyak pula sawah-sawah dan tegalan. Dengan area persawahan yang cukup luas warga Desa Alastuwo banyak yang berprofesi sebagai petani. Selain petani, banyak juga yang berprofesi sebagai buruh pabrik dan pegawai kantor termasuk PNS. Desa Alastuwo juga dikenal sebagai penghasil batu bata merah sebagai material bangunan. Penduduk di Desa Alastuwo juga memiliki kesadaran yang tinggi terhadap Pendidikan. Anak-anak mereka banyak yang bersekolah sampai tingkat perguruan tinggi baik negeri maupun swasta.

Desa Alastuwo terdiri dari banyak dusun yakni Alastuwo, Bangsren, Brayutan, Grumbulrejo, Jetak, Kalangkedan, Ketel, Mojotelu, Ngegoh, Ngemplak, Sarirejo, Sewurejo, Tempel, Wonokerto, dan Wonorejo. Pengabdian yang kami lakukan lebih

fokus di Dusun Alastuwo dengan jumlah warga 900 orang. Penduduk di dusun ini semua beragama Islam. Secara kultural mereka berafiliasi pada sejumlah organisasi kemasyarakatan Islam yaitu, Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama (NU), Majelis Tafsir Al Quran (MTA), dan Lembaga Dakwah Islam Indonesia (LDII).

Berbagai kegiatan keagamaan dan kemasyarakatan berjalan secara rutin di dusun ini. Anak-anak setiap Hari Kamis dan Sabtu mereka mengikuti kegiatan belajar membaca Iqro' dan Al-Qur'an. Kegiatan ini dilaksanakan oleh masjid dan diikuti oleh anak usia TK sampai SD. Kegiatan Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) dilaksanakan setiap pekan sekali. Acara ini merupakan wadah kegiatan bagi para ibu-ibu di setiap RT. Sementara untuk PKK tingkat desa diselenggarakan setiap bulan sekali. Sementara para bapak-bapak mereka berkumpul setiap bulan sekali untuk melakukan pertemuan tingkat RT, sedangkan pertemuan tingkat RW dilaksanakan setiap dua bulan sekali. Dalam pertemuan ini biasanya membahas program-program yang berkaitan dengan kepentingan Bersama atau bersifat kemasyarakatan, misalnya penerangan, perbaikan jalan, irigasi termasuk acara hajatan. Selain itu untuk ibu hamil dan anak-anak bawah lima tahun (BALITA) dipantau kesehatannya setiap satu bulan sekali melalui program Posyandu dan Posbindu. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan di rumah kepala dusun.

Sosialisasi Permainan Tradisional

Anak-anak di Desa Alastuwo memiliki kegiatan rutin pekanan yaitu mengaji di TPQ setiap Kamis dan Sabtu. Anak-anak yang belajar dari usia Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD). Meski usianya masih tergolong anak-anak, kami sering sekali mendapati mereka sedang menggunakan gawai. Kondisi ini terjadi baik saat mereka di rumah, bersama teman, maupun saat TPQ di masjid. Kami merasa terganggu untuk berusaha mengurangi interaksi gawai pada anak-anak. Oleh karena itu kami berinisiatif merancang kegiatan yaitu mengajari mereka permainan tradisional. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat mengurangi interaksi mereka dengan gawai.

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Senin, 18 Juli 2022 saat siang hari sewaktu anak-anak pulang dari sekolah. Adapun permainan tradisional yang kami ajarkan dalam sosialisasi ada tiga yakni Lompat Tali, Kelereng, dan Gobak Sodor. Tiga jenis permainan ini kami pilih karena harus dimainkan bersama orang lain tidak bisa secara individu sehingga akan melatih anak-anak bersosialisasi. Bahkan semakin banyak orang, permainan ini akan semakin seru dan menyenangkan sehingga bisa melepas kejenuhan. Selain itu ketiga permainan ini menuntut gerak yang aktif sehingga badan menjadi lebih sehat.

Permainan Lompat Tali

Dikutip dari website Dinas Kebudayaan Jakarta (2021) permainan lompat tali dulunya berawal dari Eropa yang terbawa ke Indonesia saat zaman kolonialisme Hindia-Belanda. Namun ada pula yang menyebutkan jika lompat tali berasal dari Mesir, China, Australia, dan sebagainya. Permainan tradisional asli Betawi ini tidaklah

susah untuk dimainkan. Pertama, kita perlu menyediakan sambungan karet gelang sepanjang lima meter. Lalu, ujung dari sambungan dipegang oleh dua orang dan ada satu atau lebih orang lain yang bermain untuk melompati tali. Tali dilompatiurut berdasarkan ketinggian, mulai dari panggul, naik ke dada, kepala, hingga ujung tangan di atas kepala harus dilompati.

Permainan ini cenderung dimainkan oleh perempuan, meski pada beberapa kesempatan ada juga laki-laki yang melakukan permainan. Ada sekitar 20 anak perempuan Dusun Alastuwo yang ikut serta dalam permainan ini. Kami lalu membagi 20 anak tersebut dalam tiga kelompok berdasarkan kriteria usia dan tinggi badan. Kelompok pertama dan kedua diisi oleh anak dari kelas 4-6 SD lalu kelompok tiga diisi oleh anak-anak dari kelas TK hingga kelas 3 SD.



Gambar 1
Pemberian Arahan kepada Anak-Anak



Gambar 2
Latihan praktik permainan.



Gambar 3

Uji coba praktik permainan.

Pada awalnya banyak anak-anak yang mengeluhkan tidak bisa dan takut terjatuh dalam permainan ini. Namun, kami memberikan contoh dan menjelaskan secara perlahan-lahan mengenai keseruan dalam lompat tali. Hingga akhirnya anak-anak pun senang dan larut dalam permainan. Kurang lebih satu jam mereka larut dalam permainan lompat tali. Setelah selesai kami lalu duduk bersama dan meminta kesan mereka pada permainan lompat tali ini. Mereka pun antusias dan senang akan adanya permainan lompat tali.

Kami memilih lompat tali sebagai salah satu permainan yang diajarkan, salah satunya ialah mudah dalam mencari dan membuat alatnya. Selain itu permainan ini juga cukup fleksibel, bisa dilakukan di luar maupun dalam ruangan. Permainan ini juga tidak mengharuskan tempat yang luas. Secara teori, permainan lompat tali dapat meningkatkan *kinesthetic intelegency* untuk anak usia satu hingga dua belas tahun seperti yang diungkap dalam pengabdian (Rahayu & Firmansyah, 2019).

Menurut Gardner (2001) dalam artikel yang ditulis oleh Efriyanti & sumaryanti (2016) kecerdasan kinestik meliputi keahlian fisik khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kecepatan serta kekuatan. Selain fisik, terdapat nilai moral yang terkandung dalam permainan lompat tali, seperti kebersamaan, kejujuran, kepemimpinan, tanggung jawab, sikap lapang dada, serta nilai taat aturan (Paradisa, 2017). Dalam skripsi yang ditulis oleh Nafisah, (2016) juga mengungkapkan jika 95% permainan tradisional dapat membentuk karakter disiplin dan demokratis. Berbagai macam manfaat itulah yang membuat kami memutuskan mensosialisasikan permainan lompat tali.

Permainan Kelereng

Kelereng bukan menjadi benda yang asing bagi generasi Z ke atas atau yang saat ini berusia minimal 20 tahun. Generasi ini, terutama laki-laki, biasa bermain menggunakan kelereng. Benda kecil berbentuk bulat dan terbuat dari bahan kaca ini

sangat mudah didapatkan karena harganya tidak mahal. Berbagai permainan dengan media kelereng cukup seru dan sangat edukatif.



Gambar 3

Arahan teknis permainan tradisional.

Cara bermain kelereng tidaklah susah, cukup mudah untuk memainkannya. Terdapat sejumlah 15 anak laki-laki di Dusun Alastuwo yang mengikuti permainan ini. Melalui jumlah tersebut, kami membaginya ke dalam 2 kelompok. Kelompok pertama dimainkan oleh 7 anak, sedangkan kelompok kedua berjumlah 8 anak.

Kelompok pertama kami minta untuk membuat lingkaran di tanah dengan diameter sekitar 50-100 cm. Di tengah lingkaran tersebut diletakkan kelereng dengan jumlah yang cukup banyak. Sementara itu masing-masing anak kami beri tiga kelereng. Cara bermainnya mereka harus menembakkan kelereng ke dalam lingkaran. Posisi menembak harus berada di luar lingkaran. Apabila tembakan mereka mengenai kelereng yang ada di dalam dan sampai keluar lingkaran maka kelereng itu menjadi miliknya dan berhak untuk menembak lagi. Apabila kelerengnya terkurung di dalam lingkaran maka dia harus berhenti dan bergantian dengan anak yang lain untuk menembak. Sebagai pemenang dalam permainan ini adalah anak yang berhasil mengumpulkan kelereng dalam jumlah paling banyak.



Gambar 4

Arahan teknis permainan tradisional

Berbeda dengan kelompok pertama, kelompok kedua kami minta untuk membuat lubang di tanah. Ada 8 anak yang bermain di kelompok kedua. Pertama-tama mereka melemparkan kelereng ke arah lubang lalu yang terdekat bisa menjadi penembak pertama. Caranya penembak pertama memasukkan kelereng ke arah lubang terlebih dahulu, lalu menyesuaikan ke pemain lainnya. Pemain atau kelompok dinyatakan menang dalam permainan tersebut apabila sudah mendapatkan sampai sepuluh poin.

Cara bermain dalam permainan ini tergolong mudah, tetapi sebenarnya memerlukan perencanaan dan strategi. Saat menyentilkan kelereng, anak-anak dapat berlatih mengatur emosi supaya fokus pada sasaran di dalam lingkaran atau memasukkan ke lubang tadi dengan tidak gegabah dalam mengambil keputusan. Selain itu, permainan ini bertujuan untuk melatih tingkat kepercayaan diri anak dalam berkompetisi, serta bekerja sama dengan teman-temannya (Pratiwi & Pujiastuti, 2020).



Gambar 5
Edukasi Gawai.

Permainan Gobak Sodor

Dalam permainan lompat tali dan kelereng kami memisah antara anak laki-laki dan perempuan, sedangkan pada permainan gobak sodor ini semua anak kami ikutkan untuk bermain secara bersama-sama. Gobak sodor merupakan permainan yang berasal dari Belanda. Kata Gobak Sodor diambil dari kata *Go Back Through The Door* yang artinya menembus pintu (Daniswari, 2022). Penamaan tersebut sesuai dengan cara bermain, bahwa para pemain diharuskan melewati beberapa pintu yang telah dijaga untuk menang.

Sebelum bermain, kami terlebih dahulu menyiapkan pintu-pintu yang digunakan untuk bermain. Pintu tersebut kami buat dengan menggambarkan persegi panjang yang kami bagi menjadi 6 garis. Setelah itu, semua anak-anak kami kumpulkan dan dibagi menjadi dua kelompok. Satu kelompok nantinya menjadi tim penyerang dan satunya menjadi tim penjaga. Mereka lalu melakukan suit untuk menentukan siapa yang bertugas sebagai tim penyerang, akhirnya kelompok satu yang dipimpin oleh RR menjadi tim penyerang.



Gambar 6
Permainan Gobak Sodor

Kerja sama seluruh anggota kelompok sangat dibutuhkan dalam permainan ini. Ariyanti (2014) dalam pengabdian Puspitasari, Masfuah, & Pratiwi (2022) menyebutkan jika gobak sodor merupakan jenis permainan yang butuh adanya teknik, taktik, serta mental secara tim dan mampu mengasah kerja sama anak. Kerja sama serta koordinasi antar pemain yang dilakukan pada akhirnya juga dapat menumbuhkan jiwa sosial anak lebih kuat lagi. Dari segi fisik, Gobak Sodor juga membutuhkan kecepatan dan kelincihan supaya dapat menyelesaikan permainan sampai akhir.

Setelah permainan selesai, tim pengabdi mengumpulkan seluruh anak yang mengikuti permainan. Sesi ini adalah sesi pasca permainan yang digunakan untuk melakukan *review* atas permainan serta saling berbagi atas kesan yang dirasakan selama permainan. Hasilnya, sejumlah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dirasa cukup memberikan manfaat bagi mereka. Mereka juga berhasil melepas dan melupakan gawai mereka selama proses permainan. Selain itu, mereka juga menyatakan bahwa ingin memainkan permainan-permainan tersebut di hari berikutnya. Dalam kesempatan ini, tim pengabdi memanfaatkan kesempatan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai penggunaan gawai. Dalam perbincangan, kami sisipkan tentang manfaat dan bahaya gawai bagi anak-anak. Kami juga menjelaskan tentang pentingnya menyaring informasi yang tersebar melalui media sosial sehingga mereka dapat terliterasi sekaligus terhindar dari konten-konten yang bersifat negatif.

Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan sosialisasi dan tanggapan dari anak-anak peserta kegiatan kami menyimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional dinilai dapat menjadi upaya untuk mengurangi adiktif gawai pada anak-anak di Desa Alastuwo. Kesimpulan ini kami dasarkan pada sejumlah hasil bahwa *pertama*, anak-anak terlibat aktif dan ceria selama proses permainan tradisional berlangsung. *Kedua*,

selama proses permainan, anak-anak yang bermain berhasil berkonsentrasi terhadap permainan dan tidak menggunakan gawainya kembali. *Ketiga*, anak-anak yang menjadi sasaran pengabdian berhasil mengajak teman-temannya untuk bermain bersama dan terlibat dalam permainan. *Keempat*, anak-anak merasa puas dan senang terhadap permainan-permainan yang dimainkan, dan selanjutnya ingin melanjutkannya kembali di hari berikutnya. Diharapkan permainan tradisional ini selanjutnya dapat ditindaklanjuti dan menjadi alternatif permainan bagi anak-anak di daerah lainnya guna menghindari ketergantungan mereka terhadap gawai.

Daftar Pustaka

- Chevalier, J. M., & Daniel J. Buckles. (2019). *Participatory Action Research Theory and Methods for Engaged Inquiry*. Routledge (2nd ed.). Routledge.
- Cindy Mutia Annur. (2022). Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublishembed/130292/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022>
- Daniswari, D. (2022). Permainan Gobak Sodor: Asal-usul, Cara Bermain, dan Manfaat. Retrieved 13 August 2022, from <https://regional.kompas.com/read/2022/02/23/002840478/permainan-gobak-sodor-asal-usul-cara-bermain-dan-manfaat>
- Dinas Kebudayaan Jakarta. (2021). Permainan Lompat Tali Karet: Melatih Ketangkasan dan Membuat Tubuh Anak Jadi Cekatan. Retrieved 12 August 2022, from <https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/disbuddki/news/05/2021/Permainan-Lompat-Tali-Karet-Melatih-Ketangkasan-dan-Membuat-Tubuh-Anak-Jadi-Cekatan>
- Efriyanti, R., & Sumaryanti. (2016). Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Kinestik pada Anak Tunanetra. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1).
- Fatinabila, H., Arista, M., Yusuf, Ferdiansyah, B., Sauqi, A., Hadi, R. S., & Panggraita, G. N. (2022). Sosialisasi Olahraga Dan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kecanduan Gawai pada Siswa Selama Masa Pandemi. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 3(1). Retrieved from <https://doi.org/10.26874/jakw.v3i1.186>
- Hidayah, N., & Dewi, I. (2019). Konseling Pengasuhan pada Orangtua siswa SD Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan* (pp. 481–490).
- Nafisah, W. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di Sdn Pakukerto 1 Sukorejo, 1–164.
- Paradisa, T. (2017). Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru. *JOM FISIP*, 4(2).
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan

- Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1683–1688.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8. Retrieved from <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Sicca, S. P. (2018). KemenPPPA: Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun. Retrieved 8 August 2022, from <https://tirto.id/kemenpppa-usia-ideal-anak-akses-gadget-adalah-13-tahun-ckJV>
- Susilo, M. N. I. B., & Dewi, R. (2018). Pelatihan Bagi Orang Tua Murid PAUD dalam Mengatasi Anak yang Lekat dengan Gawai sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan Keluarga. In *Prosiding Seminar Nasional seri 8 'Mewujudkan Masyarakat Madani dan Lestari' Diseminasi Hasil-Hasil Pengabdian* (pp. 168–176).
- Syahrul Jiwandono, I. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Inventa*, 4(1), 11–19. Retrieved from <https://doi.org/10.36456/inventa.4.1.a2137>
- Whyte, W. F. (1991). *Participatory Action Research*. (S. McElroy,Ed.), SAGE Publications. SAGE Publications.