

Dikirim : 25 November 2024
Direvisi : 17 Desember 2024
Disetujui : 1 Januari 2025

ICJ
(Initium Community Journal)
Online ISSN : 2798-9143
Jurnal homepage: <https://journal.medinerz.org>

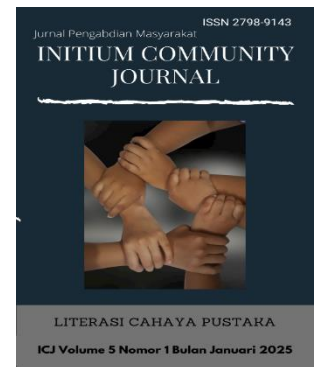
INITIUM COMMUNITY JOURNAL

<https://journal.medinerz.org/index.php/ICJ>

e-ISSN : 2798-9143

Kata kunci : **Permainan, Tradisional, Anak, Aisyiyah, Bustanul Athfal**

Korespondensi Penulis:
Aida Ratna Wijayanti
aidaratna.Bd@gmail.com



REEDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN STIMULUS PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN PADA ANAK BUSTANUL ATHFAL AISIYIAH

Aida Ratna Wijayanti¹⁾, Metti Verawati²⁾, Saiful Nurhidayat³⁾

¹⁾ Prodi D III Kebidanan ²⁾ Prodi Profesi Ners

³⁾ Prodi S1 Keperawatan,

Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

email : aidaratna.Bd@gmail.com, mettiverawati@umpo.ac.id, saiful.nurhidayat2@gmail.com

ABSTRAK

Permainan tradisional sebagai kearifan lokal diberikan sebagai stimulus untuk membantu mempercepat pertumbuhan dan fisik dan perkembangan spiritual pada anak usia dini. Aktivitas ini banyak melibatkan sistem syaraf yang bagus untuk pertumbuhan dan perkembangan anak serta melatih kedisiplinan serta Kerjasama tim. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mengenalkan kembali / mengingat kembali beberapa jenis permainan tradisional pada anak (dakon, gundu, lompat tali karet, enggrang). Meningkatkan perkembangan motorik, linguistik, kognitif dan sosial emosional anak, meningkatkan kesehatan fisik anak, mentabalkan detak jantung dan menghindari obesitas. Mengurangi penggunaan smart phone pada anak. Sejumlah 17 murid BA Aisyiyah Polorejo Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo mengikuti kegiatan permainan bersama terkait reedukasi permainan tradisional pada anak prasekolah yang dilaksanakan oleh Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo Pada tanggal 27 Juni 2024. Pada waktu sosialisasi terkait permainan tradisional dilaksanakan, terdapat sesi tanya jawab kepada murid BA Aisyiyah Polorejo, 10 dari 14 anak masih ada yang belum bisa menyebutkan jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Pada saat sosialisasi mereka hanya sebatas mengetahui tapi untuk memainkannya masih belum bisa. Perlu adanya dorongan dari internal (orang tua) dan eksternal (sekolah dan lingkungan sekitar) untuk mengingatkan dan melakukan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan / aktivitas fisik anak. Aktivitas inilah yang nantinya akan merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini untuk menghasilkan hormon yang bermanfaat bagi dirinya. Permainan tradisional ini tidak hanya menjadi syarat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, juga namun juga berdampak positif terhadap kehidupan sosial anak. Anak akan lebih mudah mengembangkan ketrampilan motorik halus dan kasar.

Kata Kunci: **Permainan, Tradisional, Anak, Aisyiyah, Bustanul Athfal**

ABSTRACT

Traditional games as local wisdom are given as a stimulus to help accelerate growth and physical and spiritual development in early childhood. This activity involves a lot of the nervous system which is good for the growth and development of children and trains discipline and teamwork. The purpose of this community service activity is to reintroduce / recall several types of traditional games to children (dakon, gundu, rubber jump rope, stilts). Improve children's motoric, linguistic, cognitive and social emotional development Improve children's physical health, stabilize heart rate and avoid obesity. Reduce the use of smartphones in children. A total of 17 students of BA Aisiyiah Polorejo, Babadan District, Ponorogo Regency participated in joint game activities related to the re-education of traditional games for preschool children carried out by the Faculty of Health Sciences, Muhammadiyah University of Ponorogo on June 27, 2024. During the socialization regarding traditional games, there was a question and answer session for BA Aisiyiah Polorejo students, 10 out of 14 children still could not mention the types of traditional games in Indonesia. During socialization, they only know but they still can't play it. There needs to be encouragement from internal (parents) and external (school and surrounding environment) to remind and re-do traditional games as part of children's physical activities. This activity will later stimulate the growth and development of early childhood to produce hormones that are beneficial for them. This traditional game is not only a requirement for the growth and development of children but also has a positive impact on children's social life. Children will find it easier to develop fine and gross motor skills.

Key Words : Games, Traditional, Children, Aisiyiah, Bustanul Athfal

A. Pendahuluan

Kecanduan permainan gadget menjadi ancaman dunia jika tidak digunakan dengan bijak, dari gadget semua hal dapat diakses dengan mudah. Gadget memberikan banyak manfaat bagi penggunaannya. Salah satunya adalah pengguna gadget akan lebih mudah mendapatkan informasi terkini dengan mengakses internet atau aplikasi lainnya yang memiliki warna, gambar dan suara yang menarik perhatian anak karena fitur yang lengkap. Begitu juga anak sering melihat orang tuanya sibuk bermain gadget. Anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri juga disebabkan karena melihat orang tuanya. Anak biasa menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video youtube dan belajar (Patadungan et al., 2022).

Gadget memiliki dampak positif bagi anak diantaranya berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan motoric halus anak. Adapun pengaruh negative yaitu berkurangnya aktivitas fisik, menurunkan konsentrasi, mengganggu kesehatan fisik, terbentuk karakter yang tidak baik, menghambat perkembangan bicara dan bahasa (Kajian & Sel, 2024). Survei salah satu peneliti tentang penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di sebuah sekolah dasar milik pemerintah sekolah di Klaten menunjukkan bahwa 80% siswanya memiliki gadget sendiri dan juga memiliki akun pribadi media sosial.

Mereka juga menghabiskan rata-rata 4 jam sehari untuk bermain game dengan gadgetnya sendiri (Yunita, 2018). Adanya banyak hal negative yang didapatkan melalui gadget yang tidak dapat dipantau oleh orang tua maka menghidupkan kembali permainan tradisional menjadi hal penting bagi kita. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana peningkatan kecerdasan pada anak usia dini, permainan yang digemari anak-anak ini membentuk karakter anak. Permainan ini akan dimainkan dengan penuh kegembiraan, fungsi bermain bagi anak adalah untuk merangsang pertumbuhan, perkembangan dan kecerdasannya (Adz Dzahra et al., 2023). Aktivitas bermain dilakukan oleh anak setiap hari setiap waktu. Aktivitas ini banyak melibatkan sistem syaraf yang bagus untuk pertumbuhan dan perkembangan anak serta melatih kedisiplinan serta kerjasama tim. Smart phone dengan keunggulannya menggeser permainan tradisional bagi anak usia dini. Penggunaan smart phone yang tidak ada batasan akan membuat anak menjadi rentan penyakit seperti obesitas dan gangguan sistem syaraf lainnya. Dampak buruk yang terjadi adalah kecanduan smart phone sulit untuk disembuhkan, apalagi jika sudah terkena dampak game online (Rahutami et al., 2019).

Bahkan sekarang pun banyak permainan tradisional sebagai kearifan lokal jarang dimainkan oleh kita anak-anak, mereka bahkan tidak terdengar kabarnya lagi. Kebanyakan mereka sudah punah karena diperkenalkannya permainan yang mengutamakan teknologi yang dianggap modern jenis permainan. Anak membutuhkan kebugaran jasmani untuk tetap bisa belajar dengan baik, sebelum masuk ke kelas anak-anak sudah melakukan aktivitas fisik untuk mencapai kesehatan jasmani yang optimal, hal ini akan membuat anak lebih sehat dan kemampuan intelektualnya meningkat (Aulia et al., 2022). Permainan tradisional sebagai kearifan lokal diberikan sebagai stimulus untuk membantu mempercepat pertumbuhan dan fisik dan perkembangan spiritual pada anak usia dini. Dibutuhkan dukungan dari guru untuk anak bisa bergerak aktif di sekolah. Fenomena yang ada saat ini anak-anak lebih banyak duduk dan bermain game selama di rumah, sedangkan pembelajaran di sekolah hanya beberapa jam saja.

Pembelajaran di BA Aisyiyah Polorejo dilakukan terbatas sesuai dengan aturan yang ada, selebihnya anak-anak kembali pada orang tua dan dalam pengawasan orang tua selama di rumah. Karakter dan kondisi tiap keluarga berbeda sehingga bisa saja anak-anak tidak banyak melakukan gerak fisik selama di rumah. Anak-anak butuh interaksi dengan lingkungan di rumah dan beraktivitas secara sosial dengan Masyarakat.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah adanya penggunaan smart phone di luar kendali pada anak usia dini. Terdapat beberapa anak yang tidak aktif bergerak, kurang bersosialisasi, dan tidak mudah diajak berkomunikasi.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah :

1. mengenalkan kembali / mengingat kembali beberapa jenis permainan tradisional pada anak (dakon, gundu, lompat tali karet, enggrang).
2. Meningkatkan perkembangan motorik, linguistik, kognitif dan sosial emosional anak
3. Meningkatkan kesehatan fisik anak, menabalkan detak jantung dan menghindari obesitas.
4. Mengurangi penggunaan smart phone pada anak

B. Metode Kegiatan

Sejumlah 17 murid BA Aisyiyah Polorejo Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo mengikuti kegiatan permainan bersama terkait reedukasi permainan tradisional pada anak prasekolah yang dilaksanakan oleh Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo Pada tanggal 27 Juni 2024. Pada waktu sosialisasi, terdapat sesi tanya jawab kepada murid BA Aisyiyah Polorejo, 10 dari 14 anak masih ada yang belum bisa menyebutkan jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Pada saat sosialisasi mereka hanya sebatas mengetahui tapi untuk memainkannya masih belum bisa. Metode Pelaksanaan pada pengabdian kali ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan cara yaitu melakukan reedukasi terkait permainan tradisional dengan pihak sekolah



Gambar 1

Reedukasi Jenis-jenis permainan tradisional BA Aisyiyah Polorejo Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo

2. Penyerahan alat permainan tradisional kepada sekolah



Gambar 2

Penyerahan Permainan tradisional secara langsung kepada Guru dan murid BA Aisyiyah Polorejo Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo

3. Melaksanakan permainan tradisional bersama sama dengan BA Aisyiyah Polorejo



Gambar 3

Pendampingan pengenalan permainan tradisional

4. Pihak yang terkait adalah dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah guru sejumlah 2 orang dan murid sejumlah 17 orang

C. Hasil dan Pembahasan

Anak yang terlahir pada generasi Alpha (terlahir pada tahun 2010-2024) memiliki kecenderungan yang sama dengan generasi sebelumnya yaitu generasi Z, mereka memiliki rasa ingin tau yang tinggi terhadap segala hal yang berhubungan dengan teknologi.

Namun hal ini juga tetap menjadi perhatian orang tua bagi anak yang mahir teknologi namun tetap menjunjung nilai-nilai tradisional yang ada di Indonesia. Salah satunya adalah permainan tradisional. Berdasarkan kegiatan reedukasi permainan tradisional yang telah dilakukan dari 17 anak yang mengikuti permainan 100 % anak belum familiar dengan cara bermain permainan tradisional yang disebutkan oleh tim pengabdian. Salah satunya adalah permainan dhakon, mereka belum mengetahui bagaimana cara bermain dan berapa orang yang mengikuti permainan tersebut. Selain itu tim pengabdian juga mengenalkan permainan tradisional lainnya yaitu lompat tali karet, gundu, enggrang dengan media batok kelapa. Selama di rumah anak-anak belum pernah memainkan permainan tersebut, kebanyakan dari mereka bermain bersama temannya dengan membawa gadget dan bermain game pada aplikasi gadget tersebut. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diwariskan secara turun temurun oleh nenek moyang kita dari jaman dahulu kala (Gipit Charles et al., 2017). Permainan tradisional menjadi media permainan yang edukatif untuk menumbuhkan sikap sosialisasi terhadap lingkungan sekitar.

Permainan tradisional memiliki manfaat bagi anak usia dini dimana mereka mulai masuk ke lingkungan sekitar misalnya bermain bersama teman di lingkungan sekitar, bersekolah dan melakukan sosialisasi dengan teman sebaya. Hasil wawancara singkat dengan anak-anak yang dilakukan oleh tim pengabdian, 10 dari 17 anak lebih suka bermain gadget saat bersama temannya. Tidak dapat dipungkiri pengaruh gadget sangat mendominasi pada anak-anak di era digital ini, jika orang tua tidak bijak maka anak bisa menyalahgunakan gadget tersebut untuk hal yang negatif. Anak pada rentang ini memiliki perkembangan yang sangat pesat, oleh karena itu langkah baiknya jika sebagai orang tua dapat memanfaatkan masa-masa ini untuk pengembangan karakter, dan permainan tradisional bisa menjadi bagian dari pendidikan karakter misalnya melatih memecahkan masalah, mengembangkan sikap sosial, emosi, norma, etika. Permainan kata-kata mutiara, cerita pendek, dan lagu yang digunakan dalam permainan anak-anak tradisional memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan bahasa dan kecerdasan. Lebih jauh, para guru yang berpartisipasi dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan virtual yang memisahkan anak-anak dan permainan anak-anak tradisional sangat dibutuhkan di dunia saat ini (Bozkurt, 2019).

D. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya dorongan dari internal (orang tua) dan eksternal (sekolah dan lingkungan sekitar) untuk mengingatkan dan melakukan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan / aktivitas fisik anak. Aktivitas inilah yang nantinya akan merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini untuk menghasilkan hormon yang bermanfaat bagi dirinya. Permainan tradisional ini tidak hanya menjadi syarat untuk pertumbuhan dan perkembangannya, namun juga berdampak positif terhadap kehidupan sosial anak. Anak akan lebih mudah mengembangkan ketrampilan motorik halus dan kasar. Pada lingkungan eksternal misalnya di sekolah, sebaiknya ada jadwal kesepakatan bersama kapan permainan ini akan dimainkan bersama-sama dalam waktu misalnya sehari dalam seminggu.

E. Daftar Pustaka

- Adz Dzahra, F., Sianturi, R., & Purwati, P. (2023). Analisis Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional Sunda. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 122–128. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1268>
- Aulia, W., Suryansah, S., & Januarto, O. B. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SMP: Literature Review. *Sport Science and Health*, 4(1), 94–102. <https://doi.org/10.17977/um062v4i12022p94-102>
- Bozkurt, E. (2019). Perceptions of Classroom Teachers about Traditional Children's Games. *International Online Journal of Educational Sciences*, 11(4), 277–295. <https://doi.org/10.15345/iojes.2019.04.019>
- Gipit Charles, M. A., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. H. M. (2017). The effectiveness of traditional games intervention program in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(3), 925–930. <https://doi.org/10.7752/jpes.2017.s3141>
- Kajian, S., & Sel, B. (2024). 105 DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan Vol.11 No.1 Edisi Juni 2024. 11(1), 105–124.
- Patadungan, W., Indrakila, S., & Kuntoyo, R. (2022). Pengaruh Lama Terpapar Cahaya Smartphone Terhadap Ketajaman Penglihatan dan Mata Kering pada Siswa/i Sekolah Dasar Al-Irsyad Kota Surakarta. *Smart Medical Journal*, 4(3), 172. <https://doi.org/10.13057/smj.v4i3.47926>

Dikirim : 25 November 2024
Direvisi : 17 Desember 2024
Disetujui : 1 Januari 2025

ICJ
(Initium Community Journal)
Online ISSN : 2798-9143
Jurnal homepage: <https://journal.medinerz.org>

Rahutami, R., Suryantoro, S., & Rohmadi, M. (2019). *Traditional Games versus Digital Games: Which is superior?* <https://doi.org/10.4108/eai.29-8-2019.2289124>

Yunita, I. (2018). *Gambaran Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Pendahuluan Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki kegunaan untuk mempermudah pekerjaan manusia . Hampir setiap orang sudah memiliki gadget mulai dari anak-anak , remaja , sampai kalangan orang dew. 154–159.*