Jurnal Surya Masyarakat
Vol. 4 No. 1, Tahun 2021, Halaman 1-9

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak

Traditional Game Driving Agent: Solution to Reduce Gadget Addiction in Children

Jufrida[1], Fibrika Rahmat Basuki*[2], Wawan Kurniawan[3]

[1,3] Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Jambi, Jambi
[2]Program Studi Tadris Fisika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi
**Penulis Korespondensi*
[1]jufrida_66@yahoo.com, [2]fibrikabika@yahoo.com, [3]kurniawan_wawan@unja.ac.id

Riwayat Artikel: Dikirim 18 Juni 2021; Diterima 13 November 2021; Diterbitkan 30 November 2021

Abstrak

Penggunaan gadget dapat menyebabkan kecanduan dan memberikan dampat negatif terhadap kesehatan serta perkembangan psikologis anak. Solusi untuk mengatasi mengurangi penggunaan gadget yaitu melalui *outdoor learning* berbasis kearifan lokal permainan tradisional. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk agen penggerak permainan tradisional untuk mengurangi penggunaan gadget pada anai di Kecamatan Pelayangan. Metode pelaksanaan kegiatan berbentuk sosialisasi, pelatihan dan pendampingan kepada calon agen penggerak permainan tradisional. Sasaran kegiatan yaitu siswa di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juli-September 2020. Evaluasi program dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada peserta untuk mengetahui keberhasilan kegiatan. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi menjadi lebih menyukai permainan tradisional. Berdasarkan hasil kuisioner diperoleh data frekuensi penggunaan gadget mengalami penurunan dari rerata 25 jam/minggu menjadi 17 jam/minggu. Melalui permainan tradisional, siswa menjadi lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya. Kegiatan ini juga meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional. Permainan tradisional ini juga melatih keterampilan sosial dan karakter siswa seperti kerjasama, kerja keras, kejujuran, sportivitas, taat aturan, ketangkasan, menerima kekalahan, dan tanggung jawab.

Kata kunci: Outdoor Learning, Agen Penggerak, Permainan Tradisional.

Abstract

The use of gadgets can cause addiction and have a negative impact on the health and psychological development of children. The solution to overcome this problem was through outdoor learning based on local wisdom of traditional games. This activity aims to form an agent for driving traditional games to reduce the use of gadgets for children in the District of Pelayangan. The method of implementing activities was in the form of socialization, training and assistance to prospective agents who drive traditional games. The targets of the activities were students at SDN 04 / IV and SDN 10 / IV Jambi City. The activity was carried out in July-September 2020. The evaluation was carried out by giving questionnaires to participants to determine the success of the activity. The results of this activity indicated that students at SDN 04 / IV and SDN 10 / IV Jambi City preferred traditional games. Based on the results of the questionnaire, data on the frequency of using gadgets decreased from an average of 25 hours/week to 17 hours/week. Through traditional games, students interact more frequently with peers. This activity also increases knowledge about traditional games. This traditional game also trains students' social skills and character such as cooperation, hard work, honesty, sportsmanship, obeying rules, dexterity, accepting defeat, and responsibility.

***Keywords**: Otudoor Learning, Driving Agent, Traditional Game.*

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

PENDAHULUAN

Dewasa ini, penggunaan gawai pada anak-anak di Indonesia semakin meningkat. Pada tahun 2018 Indonesia berada pada peringkat ke-3 pengguna gadget terbesar di Asia Pasifik, dengan jumlah pengguna sebesar 83,18 juta (https://databoks.katadata.co.id/). Penggunaan gadget di Indonesia pada tahun 2019 telah mencapai 355,5 juta dari total 268,2 juta jiwa penduduk Indonesia (https://wearesocial.com/). Hal ini menunjukkan bahwa peredaran gadget di Indonesia lebih banyak daripada jumlah penduduk di Indonesia. Penggunaan gadget di Indonesia berdasarkan riset yang dilakukan oleh Kemeninfo telah mencapai 30 juta pada anak-anak dan remaja. Berdasarkan hasil riset DEKA, fasilitas hiburan yang ada pada gadget menjadi salah satu pemicu tingginya penggunaan gadget. Mulai dari *streaming music online* (17%), *streaming video* (49%), serta bermain *game* (55%) (https://technologue.id/). Gadget memberikan banyak keuntungan dalam pencarian informasi, media belajar, bekerja dan komunikasi (Singh, 2018; Osorio, 2019). Tidak hanya itu, gadget juga banyak dimanfaatkan untuk aktivitas pada jejaring sosial (seperti *email, facebook, twiter, Instagram, whatsapp*) dan bermain *game* (Kulkarni, 2019). Gadget dengan berbagai fitur dan kemudahan pengoperasiannya menyebabkan anak-anak semakin tertarik untuk menggunakannya (Warisyah, 2015).

Salah satu daerah yang juga turut merasakan dampak penggunaan smartphone/gadget yaitu di Kecamatan Pelayangan. Kecamatan Pelayangan merupakan kecamatan yang terletak di Seberang Kota Jambi (SeKoJa). Kecamatan Pelayangan memiliki luas wilayah 15,29 km^2 dengan jumlah penduduk 13.349 jiwa. Kecamatan Pelayangan terdiri dari 6 kelurahan yaitu Kelurahan Tengah, Jelmu, Mudung Laut, Arab Melayu, Tahtul Yaman, dan Tanjung Johor. Jumlah penduduk usia sekolah (5-19 tahun) di Kecamatan Pelayangan sebanyak 4.197 (BPS, 2019). Permasalahan penggunaan gawai pada anak-anak usia sekolah di Kecamatan pelayangan semakin meningkat. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan Kota Jambi terlihat bahwa 70% anak telah menggunakan smartphone/gadget. Pihak sekolah telah melarang siswa membawa dan menenggunakan gadget di sekolah. Anak-anak biasa bermain gadget di rumah mereka ketika pulang sekolah. Hal ini disebabkan karena orang tua memberikan izin atau membiarkan anaknya untuk bermain gadget dengan alasan agar tidak bermain jauh dari rumah. Anak-anak biasanya mengggunakan gadget untuk mengakses *youtube*, *social media* dan *games*. Anak-anak bisa bermain gadget berjam-jam hingga lupa belajar. Anak-anak sudah jarang bermain permainan tradisional diluar rumah. Mereka lebih senang bermain gadget di rumah masing-masing.

Penggunaan gawai pada anak dapat menyebabkan kecanduan dan memberikan dampak negatif. Dampak penggunaan gadget pada anak akan menyebabkan perkembangan keterampilan sosial anak terganggu. Anak akan kurang berinteraksi dengan lingkungan, orang tua, dan teman sebaya. Penggunaan gadget yang terus menerus bisa membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan opurtunis pada anak (Suhana, 2018; Rahmadani, 2018). Dampak negatif lain yang ditimbulkan pada penggunaan gadget dapat mengganggu kesehatan karena efek radiasi dan mempengaruhi perilaku anak (Subarkah, 2018). Selain itu, penggunaan gawai pada anak dapat menyebabkan gangguan pemusatan perhatian dan hiper aktivitas (Setianingsih, 2018).

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

Permasalahan penggunaan *smartphone/gadget* harus mendapat perhatian serius dari semua elemen, mulai dari orang tua, sekolah, serta masyarakat sekitar. Oleh sebab itu diperlukan upaya untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak. Pembatasan penggunaan gadget pada anak harus dilakukan oleh pihak sekolah maupun pihak orang tua. Pembatasan penggunaan gadget pada anak pasti akan mendapat menolakan dari anak-anak yang sudah kecanduan bermain gadget. Orang tua perlu membatasi jumlah waktu penggunaan perangkat dan konten yang dapat diakses anak-anak mereka. Pembatasan penggunaan gawai anak juga harus diimbangi dengan kegiatan positif yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gawai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengajak anak bermain di alam terbuka melalui permainan tradisional. Anak-anak generasi Z banyak yang tidak mengetahui berbabagai permainan tradisional yang dulu selalu dimainkan oleh orang tua atau nenek/kakeknya. Permainan tradisional perlu dikenalkan kembali kepada anak-anak generasi Z. Salah satu kearifan local yang dimiliki masyarakat Jambi adalah permainan tradisional (Jufrida, et. al, 2019). Jambi memiliki kearifan local yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar (Jufrida & Basuki, 2018). Melalui edukasi outdoor, kita dapat memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan tradisional yang merupakan kearifan lokal yang sudah mulai ditinggalkan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan penggunaan gadget pada anak yang dihadapi mitra yaitu melalui *outdoor learning* berbasis kearifan lokal permainan tradisional. *Outdoor learning* berbasis kearifan lokal permainan tradisional dilakukan dengan membentuk suatu gerakan bersama-sama yang melibatkan sekolah dan masyarakat. Permainan tradisional yang maikan bersama-sama dan berkesinambungan dapat mengurangi kecanduan anak pada game online dan menanamkan nilai karakter (Nur, 2013). Darmawan (2016) menjelaskan bahawa permainan tradisional merupakan kaerifan local yang dapat digunakan untuk memperkenalkan anak budaya gotong royong, kebersaman, dan kasih sayang. Mislanya pada permainan tradisional cublak-cubak dapat mengembangkan nilai-nilai sosial dan moral anak usia dini. Nilai social yang dapat dikembangkan yaitu interaksi, sosialisasi dengan temannya dan sportvitas (Haris, 2016).

Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. seperti kerjasama, penyesuaian diri, interaksi posistif, sikap empati, patuh aturan, serta menghargai orang lain (Kurniati, 2006). Permainan anak tradisional dahulu sering digunakan untuk pengisi waktu luang dan interaksi social. Permainan tradisional juga efektif untuk menanamkan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar (Ridwan, 2016). Perkembangan motoric, kognitif dan karakter yang melakukan permainan tradisional berkembang lebih baik dibandingkan anak yang bermain gadget (Hidayat, 2014). Dukungan orang tua dan guru sangat penting agar anak mau bermain permainan tradisonal. Kemampuan berhitung siswa SD dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran permainan tradisional congklak (Nataliya, 2015).

METODE

Pengabdian masyarakat dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan kepada agen permainan tradisional. Tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat yaitu di Kecamatan Pelayangan tepatnyadi SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan Kota Jambi. Pengabdian di pelaksanaan pada bulan Juli-September 2020. Kalayak sasaran adalah siswa SDN 04/IV sebanyak 20 anak dan siswa SDN 10/IV sebanyak 20 anak. Pelaksanaan kegiatan pengabdian

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

masyarakat ini terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Secara rinci tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Kegiatan persiapan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan diantaranya sebagai berikut.

1. Tim bersama mitra (SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan Kota Jambi) merumuskan permasalahan yang menjadi perioritas yaitu penggunanaan gadget pada anak.
2. Tim bersama mitra menyusun jadwal kegiatan, penentuan tempat sosialisasi yaitu di Lapangan SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan Kota Jambi.
3. Tim mempersiapkan bahan/materi permainan tradisional. Jumlah permainan yang akan dimainkan sebanyak 16 macam permainan.

Tahap Pelaksanaan

1. Sosialisasi/pengenalan permainan tradisional

   Peserta dari SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan Kota Jambi diberikan pengenalan permainan tradisional yang dapat dimainkan bersama. Tahap ini bertujuan agar anak kenal dengan permainan tradisional seperti engklek gobak sodor, engrang, patok lele, lompat tali, gasing, bakiak, bentengan, congklak, ABC, ular naga, hompimpa, cublak suweng, petak umpet, dan kelereng. Kegiatan pengenalan permainan tradisional yang dilakukan sebagai berikut.

a. Memilih peserta dari SDN 04/IVsebanyak 20 siswa dan SDN 10/IV 10/IV Pelayangan Kota Jambi sebanyak 20 siswa yang akan dijadikan agen gerakan bermain diluar rumah.
b. Meminta peserta membuat kelompok yang terdiri dari 4-6 orang setiap kelompok.
c. Memberikan materi pengenalan jenis-jenis permainan tradisional, aturan main, peralatan yang digunakan untuk setiap permainan yang akan dimainkan.
d. Tim bersama peserta melakukan simulasi bermain permainan tradisonal agar peserta lebih memahami cara bermain.
e. Pengukuhan agen gerakan bermain diluar rumah dari SDN 04/IV dan SDN 10/IV 10/IV Pelayangan Kota Jambi.

2. Pendampingan

   Pendampingan dilakukan untuk memastikan program ini dapat diterapkan oleh para agen gerakan bermain diluar rumah. Kegiatan pendampingan yang dilakukan sebagai berikut.

a. Menentukan peserta dari masing-masing sekolah sebanyak 20 peserta dari SDN 04/IV dan 20 peserta dari 10/IV Pelayangan Kota Jambi.
b. Pendampingan dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Setiap pertemuan ada 2 permainan tradisional yang akan dimainkan oleh peserta.
c. Tim bersama agen gerakan bermain diluar rumah menjelaskan permainan tradisional aturan main, alat dan bahan yang akan dimainkan.
d. Tim bersama agen gerakan bermain diluar rumah menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan tradisional.
e. Agen gerakan bermain diluar rumah mendemonstrasikan permainan tradisional kepada peserta.
f. Agen gerakan bermain diluar rumah bersama peserta bermain permainan tradisional.

Anak-anak diharapkan mau bermain permainaan tradisional di sekolah atau di rumah. Peserta dapat mengajak teman-teman yang lain untuk memainkan

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

permainan tradisional yang sempat menghilang dan tidak dimainkan anak-anak zaman sekarang.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dampak dan manfaat program pengabdian bagi mitra khususnya anak-anak dan masyarakat di Kecamatan Pelayangan. Manfaat yang diharapkan yaitu menurunya penggunaan gadget pada Anak di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan Kota Jambi serta meningkatnya jumlah anak yang menyukai permainan tradisional. Kegiatan ini diharapkan berdampak pada peningkatan pengetahuan, keterampilan social dan karakter siswa di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan Kota Jambi. Untuk keberlanjutan program ini, diharapkan dapat disebar luaskan kepada seluruh siswa di sekolah dasar yang ada di Kecamatan Pelayangan.

Evaluasi proses dilakukan selama kegiatan sosialiasi dan pendampingan dengan observasi langsung. Evaluasi pasca program dilakukan dengan memberikan angket kepada guru, kepala sekolah, orang tua, dan siswa yang menjadi peserta. Indikator keberhasilan program ini adalah meningkatnya jumlah anak-anak yang senang bermain permainan tradisional dan menurunnya penggunaan gadget pada anak di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan Kota Jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertujuan untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak di Kecamatan Pelayangan dengan mengajak anak bermain di alam terbuka melalui permainan tradisional. Kegiatan dilakukan dalam bentuk sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Sasaran program ini yaitu siswa SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi.

a. Sosialisasi program pengabdian

Sosialisasi program kepada kepala sekolah dan guru di SDN 04/IV Kota Jambi dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2020 dan di SDN 10/IV Kota Jambi dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2020. Pelaksanaan sosialiasi program dilakukan secara terpisah di masing-masing sekolah dengan mematuhi protocol kesehatan. Kegiatan ini dikiuti oleh 25 guru dan kepala sekolah dari SDN 04/IV dan 26 guru dan kepala sekolah dari SDN 10/IV. Tujuannya untuk mendapatkan dukungan dari guru dan kelapa sekolah. Kegiatan sosialisasi di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi ditunjukkan pada gambar 1.

Gambar 1:
Kegiatan sosialisasi di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi

Sumber: Dokumentasi pribadi

Kepala SDN 04/IV Kota Jambi siap mendukung program ini karena relevan dengan agenda sekolah dalam persiapan lomba F2SN untuk cabang lomba permainan gobak sodor, bakiak, rangku alu, dll. Plt Kepala SDN 10/IV Kota Jambi Ibu Ruzanah, S.Pd.I juga mendukung program ini. Program ini sangat bagus karena memperkenalkan dan mengajak anak bermain permainan tradisional. Kami berharap dapat mengurangi penggunaan gadget pada anak. Diakhir kegiatan, tim PPM menyerahkan bantuan buku permainan tradisional dan peralatan permainan tradisional kepada kepala SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi ditunjukkan pada gambar 2.

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

Gambar 2:
Penyerahan buku dan peralatan permainan tradisional kepada Kepala SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi

Sumber: Dokumentasi pribadi

b. Pengenalan dan pelatihan calon agen penggerak permainan tradisional

Pengenalan dan pelatihan calon agen penggerak di SDN 04/IV Kota Jambi dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2020 dan di SDN 10/IV Kota Jambi pada tanggal 24 Agustus 2020. Kegiatan ini diikuti 20 siswa calon agen penggerak dari SDN 04/IV Kota Jambi dan 20 siswa calon agen penggerak dari SDN 10/IV Kota Jambi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional dan melatih cara memainkannya. Ada 16 jenis permainan tradisional yang diperkenalkan kepada calon agen penggerak. Jenis permainan tradisional diantaranya engklek gobak sodor, engrang, patok lele, lompat tali, gasing, bakiak, bentengan, congklak, ABC, ular naga, hompimpa, cublak suweng, petak umpet, dan kelereng.. Kegiatan pengenalan dan pelatihan permainan tradisional dengan membagi peserta menjadi 4 kelompok terdiri dari 5 orang setiap kelompok. Setiap kelompok dipandu oleh dua orang agen penggerak. Kegiatan diawali dengan memberikan materi pengenalan jenis-jenis permainan tradisional, aturan main, peralatan yang digunakan untuk setiap permainan yang akan dimainkan yang ditunjukkan pada gambar 3.

Gambar 3:
Tim menyampaikan materi pengenalan jenis-jenis permainan tradisional

Sumber: Dokumentasi pribadi

Agen penggerak bersama peserta juga melakukan simulasi cara bermain permainan tradisonal yang ditunjukkan pada gambar 4. Peserta sangat antusias bermain bersama para agen penggerak permainan tradisional. Pengukuhan agen penggerak dilakukan setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan ditandai dengan penyerahan sertifikat.

Gambar 4:
Peserta melakukan simulasi bermain permainan lompat tali

Sumber: Dokumentasi pribadi

c. Pendampingan agen penggerak permainan tradisional

Kegiatan pendampingan dilakukan untuk memastikan program ini dapat diterapkan oleh para agen penggerak. Kegiatan pendampingan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pendampingan dilakukan di sekolah masing-masing. Calon agen penggerak diharapkan mau bermain permainaan tradisional di sekolah atau di rumah. Calon agen penggerak dapat

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

mengajak teman-teman yang lain untuk memainkan permainan tradisional. Pada setiap kegiatan pendampingan, agen penggerak memainkan 4 jenis permainan tradisional. Jenis permainan tradisional yang dimainkan diantaranya engklek gobak sodor, engrang, patok lele, lompat tali, gasing, bakiak, bentengan, congklak, ABC, ular naga, hompimpa, cublak suweng, petak umpet, dan kelereng. Gambar 5 menunjukkan Susana saat pendampingan permainan engklek dan congklak.

Gambar 5:
Pendampingan bermain engklek

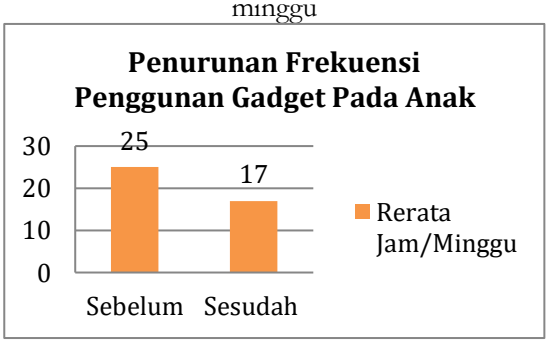
Sumber: Dokumentasi pribadi

d. Dampak kegiatan PPM

Setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan, siswa di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi menjadi lebih menyukai permainan tradisional. Hasil angket frekuensi penggunaan gadget sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan dan pendampingan dengan jumlah responden sebanyak 40 siswa ditunjukkan pada gambar 6.

Berdasarkan grafik pada gambar 6 terlihat bahwa terjadi penurunan penggunaan gadget rata-rata 8 jam/minggu. Anak diajak bermain permainan tradsional secara rutin setiap minggu, sehingga perhatian anak tidak lagi terfokus pada gadget. Anak juga dihimbau agar mengajak teman sebaya disekitar rumah untuk memainkan permainan tradisional. Melalui permainan tradisional, siswa menjadi lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya. Kegiatan ini juga meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional. Siswa menjadi tahu jenis-jenis permainan tradisional dan cara bermainnya. Permainan tradisional ini juga melatih keterampilan sosial dan karakter siswa seperti kerjasama, kerja keras, kejujuran, sportivitas, taat aturan, ketangkasan, menerima kekalahan, dan tanggung jawab.

Gambar 6:
Rerata jam penggunaan gadget pada anak per minggu



Permainan tradisional yang maikan bersama-sama dan berkesinambungan dapat mengurangi kecanduan anak pada game online dan menanamkan nilai karakter (Nur, 2013). (Darmawan, 2016) menjelaskan bahwa menanamkan budaya anti kekerasan dapat dilakukan dengan mengajak anak bermain permainan tradisional. Pengembangan nilai-nilai sosial dan moral anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan tradisional cublak-cubak suweng. Nilai social yang dapat dikembangkan yaitu interaksi, sosialisasi dengan temannya dan sportvitas (Haris, 2016).

Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. seperti kerjasama, penyesuaian diri, interaksi posistif, sikap empati, patuh aturan, serta menghargai orang lain (Kurniati, 2006). Permainan anak tradisional dahulu sering digunakan untuk pengisi waktu luang dan interaksi social. Permainan tradisional juga efektif untuk menanamkan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar (Ridwan, 2016). Perkembangan motoric, kognitif dan

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

karakter yang melakukan permainan tradisional berkembang lebih baik dibandingkan anak yang bermain gadget (Hidayat, 2014). Dukungan orang tua dan guru sangat penting untuk mendukung agar anak senang bermain permainan tradisonal. Permainan congklak dapat dijaikan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD (Nataliya, 2015).

KESIMPULAN

Program agen penggerak permainan tradisional dilakukan sebagai solusi untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak di Kecamatan Pelayangan. Kegiatan dilakukan dalam bentuk pengenalan permainan tradisional. Kegiatan sosialisasi dikiuti oleh 51 guru dan kepala sekolah dari SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi. Sosialisasi program dilakukan untuk mendapatkan dukungan dari guru dan kelapa sekolah. Kegiatan pelatihan diikuti 40 siswa dari SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi. Kegiatan diawali dengan memberikan materi pengenalan jenis-jenis permainan tradisional, aturan main, dan peralatan yang digunakan. Peserta juga diajak melakukan simulasi cara bermain permainan tradisonal. Ada 16 jenis permainan tradisional yang diperkenalkan kepada calon agen penggerak. Kegiatan pendampingan dilakukan untuk memastikan program ini dapat diterapkan oleh para agen penggerak. Kegiatan pendampingan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

Setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan, siswa di SDN 04/IV dan SDN 10/IV Kota Jambi menjadi lebih menyukai permainan tradisional. Frekuensi penggunaan gadget mengalami penurunan dari rerata 25 jam/minggu menjadi 17 jam/minggu. Melalui permainan tradisional, siswa menjadi lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya. Kegiatan ini juga meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional. Permainan tradisional ini juga melatih keterampilan sosial dan karakter siswa seperti kerjasama, kerja keras, kejujuran, sportivitas, taat aturan, ketangkasan, menerima kekalahan, dan tanggung jawab.

Kepada sekolah diharapkan agar dapat melanjutkan program ini melalui kegiatan ektrakulikuler maupun pembelajaran agar siswa lebih sering bermain permainan tradisional. Kepada orang tua dan masyarkat diharapkan dapat melakukan kontrol dan pembatasan penggunaan gadget pada anak serta membantu menyebarluaskan permainan tradisional agar program ini dapat berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih penulis sampaikan kepada LPPM Universitas Jambi yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.(Darmawan, 2016)

DAFTAR PUSTAKA

Darmawan, O. (2016). Penanaman Budaya Anti Kekerasan Sejak Dini Pada Pendidikan Anak Melalui Kearifan Lokal Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian HAM*, *7*(2), 111–124. http://ejournal.balitbangham.go.id/index.php/ham/article/view/175

Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, *1*(1). https://doi.org/10.33061/AD.V1I1.1204

Hidayat, D. (2014). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Academica*, *5*(2). http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.

p-ISSN: 2623-0364
e-ISSN: 2623-0569

php/academica/article/view/2244

Kurniati, E. (2006). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(2), 97–115. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197706112001122-EUIS_KURNIATI/pedagogia.pdf

Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, *3*(2), 343– 358–343–358. https://doi.org/10.22219/JIPT.V3I2.3536

Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *4*(1), 87–94. https://doi.org/10.21831/JPK.V0I1.1290

Ridwan, M. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar Di Sumenep Madura. *Prosiding Seminar Nasional*. http://eprints.uad.ac.id/3685/1/Galang Surya_PGRI Kediri.pdf

Yudiwinata, P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, *2*(3), 1–5. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088