

Serunya Bermain Tanpa Teknologi

The Fun Of Playing Without Technology

**Eka Setya Ayu Prasasty, Anindita Nadine K, Budi Erisaputri, Tomi Kurniawan,
Monica Nelly Agustine, Kiki Dian Setiawan**

Universitas Semarang

Alamat : Jl. Soekarno Hatta, RT.7/RW.7, Tlogosari Kulon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50196

Article History:

Received: Mei 30, 2024

Accepted: Juni 14, 2024

Published: Juni 30, 2024

Keywords: *Traditional Games,
Technology, Gadgets*

Abstract. *As technology develops, traditional games have begun to be marginalized by modern games, such as video games, Play Station, online games available on computers, cellphones and laptops, and other modern games. Children's play patterns are starting to shift to play patterns at home. Traditional games are one method that can be used so that people do not feel bored while doing gaming activities. Based on the campaign activities carried out by the implementing team, namely Communication Science students at Semarang University, by incorporating traditional games into their daily lives, equipped with adequate facilities in the community environment, they can slowly grow their interest in playing and ultimately minimize the use of gadgets in their daily lives.*

Abstrak. Seiring perkembangan teknologi, permainan tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti permainan *video game*, *play station*, game online yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop, dan permainan modern lainnya. Pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Permainan tradisional merupakan salah satu cara yang dapat digunakan agar masyarakat tidak merasa bosan selama melakukan aktivitas permainan. Berdasarkan kegiatan kampanye yang dilakukan oleh tim pelaksana yaitu mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang, Dengan mengusung permainan tradisional dalam keseharian mereka, dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dilingkungan masyarakat, maka secara perlahan dapat menumbuhkan minat bermain mereka dan pada akhirnya akan meminimalisir penggunaan *gadget* dalam keseharian mereka.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Teknologi, *Gadget*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta penduduk menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya

setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkau harganya dari ponsel cerdas (Juliadi dalam Marpaung, 2018: 56).

Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*, di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda, bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia (Simamora, 2016)

Menurut Osland dalam Juliadi (2018), *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau handphone. Dengan adanya gadget, manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang mereka butuhkan, juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam gadget, seperti: internet, sms, jejaring sosial, game, dan lain-lain.

Meningkatnya penggunaan *gadget* di Indonesia dikarenakan banyaknya *gadget* yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka muncul dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dilakukan dengan cara yang salah atau pun berlebihan, khususnya bagi anak-anak (Simamora, 2016).

Maraknya penggunaan *gadget* di tengah kehidupan masyarakat, telah memberikan warna baru terhadap pola interaksi sosial di masyarakat itu sendiri, tidak terkecuali bagi anak-anak. Kini banyak terlihat bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki pola pikir, pola komunikasi, pola sikap dan perilaku yang dipandang tidak sesuai dengan usianya. Padahal, menurut Jean Piaget dalam artikel yang ditulis oleh Marinda (2020: 116) dikemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar pada satu tahap merupakan lanjutan dari perkembangan kognitif tahap sebelumnya, namun hal tersebut kini menjadi masalah tersendiri di tengah kehidupan modern yang lekat dengan digitalisasi.

Menurut Kamil (2016), ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan gadget, yaitu:

1. Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat.
2. Komunikasi dengan gadget telah memunculkan praktik ilegal.

3. Penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Seiring perkembangan teknologi, permainan tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti permainan *video game*, *play station*, game online yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop, dan permainan modern lainnya (Fauziah, 2015). Pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah.

Untuk meminimalisir penggunaan *gadget* di lingkungan anak usia sekolah dasar, maka permainan tradisional merupakan salah satu alternatif untuk membuat anak tidak merasa jenuh dalam aktivitas kesehariannya. Vardani dan Astutik (2020: 1) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang ada di lingkungan sekitar (Suswandari, 2017: 98). Adapun menurut pendapat Haris (2016: 16) permainan tradisional adalah permainan yang baik sekali untuk membuat rangsangan bagi pertumbuhan anak. Selain itu, Diantama (2018: 31) juga berpendapat bahwa permainan tradisional yaitu permainan tradisi rakyat di suatu daerah, permainan ini berfungsi sebagai sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak. Salah satu poin yang paling penting dalam permainan ini adalah adanya nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional, biaya murah dan hasilnya pun sangat memuaskan.

Permainan tradisional tidak semata-mata menyertakan keterampilan fisik, akan tetapi otak dan keterampilan untuk merancang strategi. Permainan tradisional umumnya mengikutsertakan banyak pemain, sehingga unsur kekeluargaan dan kebersamaan menjadi bagian penting dalam permainan. Selain itu, yang tidak kalah pentingnya adalah terbentuknya komunikasi dua arah, sehingga sikap saling menghargai pendapat dapat terwujud.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Kita dapat mengembangkan kecerdasan intelektual anak salah satunya dengan menggunakan permainan congklak atau dakon. Permainan ini dapat melatih otak kiri anak dan melatih anak dalam penggunaan strategi untuk mengumpulkan biji lebih banyak daripada lawannya. Adapun untuk melatih kecerdasan secara mental atau emosional dapat dikembangkan salah satunya dengan bermain layang-layang. Permainan ini membutuhkan kesabaran dari pemainnya sehingga pemain dapat mencari arah angin yang tepat untuk menerbangkan layang-layang. Selain itu, kreativitas anak juga dapat dikembangkan melalui permainan.

Permainan tradisional telah berkembang sejak zaman nenek moyang. Permainan ini berasal dari permainan rakyat yang dilestarikan secara turun temurun. Setiap wilayah di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional. Permainan tradisional berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di Indonesia. Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Novi Mulyani “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Pesawat-pesawat yang berasal dari kertas bekas atau kertas lipat.

Kemampuan bersosialisasi pun dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali, kelereng, dan petak umpet. Selain itu, permainan tradisional seperti egrang juga mampu untuk melatih perkembangan motorik anak. Hal tersebut dikarenakan anak harus melompat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya. Loncatan tersebut baik bagi metabolisme anak. Permainan tradisional yang ada di berbagai belahan Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- a. Aspek motorik. Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif. Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi. Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa. Pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial. Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/ masyarakat.
- f. Aspek spiritual. Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
- g. Aspek ekologis. Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai/moral. Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional anak adalah proses melakukan

kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di mainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat games station dan komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas namun secara sosial kurang terasah (Seriati dan Nur, 2012: 2)

Sedangkan menurut misbach yang dikutip oleh Novi Mulyani permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Permainan adalah merupakan makanan rohaninya. Dia tidak akan merasa enak bila tidak ada kesempatan untuk bermain-main. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Ahmad Yunus yang dikutip oleh Ahmad Yani menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, dengan tiada bedanya. Bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Jadi disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan. Melalui permainan tradisional, selain membuat kita senang dengan permainan tradisional yang kita lakukan kita juga dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan kampanye ini adalah metode penyuluhan langsung dengan pendekatan kelompok dan individu dengan teknik komunikasi informatif, deskriptif, dan komunikasi persuasif. Ada pun langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:

- 1) Para pelaksana kegiatan kampanye yang terdiri dari 6 mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang mengamati situasi atau cara anak-anak menggunakan *gadget* dalam kesehariannya, baik ketika digunakan sebagai media pembelajaran maupun ketika digunakan pada saat bermain di luar jam sekolah. Observasi dilakukan terhadap perilaku siswa selama menggunakan *gadget* dan jenis permainan atau aplikasi yang mereka gunakan.
- 2) Menyiapkan bahan-bahan untuk materi penyuluhan berupa edukasi materi tentang permainan tradisional. Selain itu dipaparkan juga pentingnya Tidak lupa diberikan contoh-contoh bagaimana permainan tradisional seperti congklak, dakon, enggrang, dan lain-lain.
- 3) Membuat kelompok kecil yang terdiri dari beberapa siswa untuk bermain permainan tradisional yang sifatnya keterampilan, seperti menyusun strategi permainan tradisional.
- 4) Memberikan fasilitas bermain kepada anak-anak yaitu berupa congklak, bola bekel, bola sepak, kelereng, tali, dan monopoli.
- 5) Mengadakan perlombaan permainan tradisional seperti lompat tali, sepak bola, balap karung, main kelereng, dan congklak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari kegiatan kampanye budaya yang bertemakan “Serunya Bermain Tanpa Teknologi” ini adalah, Selain itu, pemahaman akan pentingnya permainan tradisional pada usia sekolah dasar, baik yang dilakukan di lingkungan rumah atau dimanapun tempat yang dijadikan kegiatan permainan tradisional merupakan hasil yang didapat dari kegiatan ini. Tidak semua anak dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungannya. Oleh karena itu, beberapa alat permainan tradisional yang diberikan oleh tim pelaksana kamoanye kepada pihak sekolah, merupakan salah satu cara untuk memantik anak-anak gemar bermain bersama di sela waktu belajarnya.

Selama kegiatan kampanye, pada Kampanye ini dilakukan Minggu 9 Juni 2024, Di Lapangan Pancasila Simpang Lima Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah, masyarakat mengikuti berbagai kegiatan yang diberikan oleh tim pelaksana PPM. Kegiatan tersebut adalah:

1. Dengan bimbingan pelaksana PPM, melakukan observasi pada masyarakat tentang pengetahuan mereka terhadap *gadget* dan permainan tradisional.

2. Masyarakat menerima ajakan dari tim untuk melakukan kegiatan kampanye tentang permainan tradisional yang sudah disediakan oleh tim penyelenggara.
3. Masyarakat menerima penyuluhan tentang permainan tradisional dan sekaligus bermain permainan tradisional tersebut.
4. Melakukan pendokumentasian kegiatan dengan cara foto bersama pada saat pelaksanaan kegiatan dan setelah selesai kegiatan.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam program kampanye pada Masyarakat ini meliputi berbagai penyuluhan, diskusi, konsultasi dan penyusunan modul yang dapat digunakan sebagai metode penyuluhan bagi masyarakat dalam memanfaatkan permainan tradisional di tengah maraknya *gadget* di lingkungan lapangan Pancasila Simpang Lima Semarang. Dengan materi yang diberikan dapat diarahkan untuk dapat mengoptimalkan permainan tradisional pada masyarakat agar mengingatkan kembali bahwa serunya bermain permainan tradisional. Dengan permainan tradisional, selain untuk melestarikan budaya bangsa, juga sangat baik untuk membentuk karakter masyarakat yang dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungannya.

Adapun hasil dari kegiatan kampanye, masyarakat didapatkan kesimpulan bahwa pada dasarnya mereka telah mengetahui tentang *gadget*. Sebagian besar masyarakat mengetahui definisi *gadget* dan memilikinya, baik dalam bentuk telepon genggam atau handphone, laptop, komputer, tablet dan *iPad*, dan kamera digital. Adapun jenis yang paling banyak dimiliki adalah dalam bentuk handphone. Mereka mengatakan bahwa sebagian kecil permainan tradisional tersebut masih sering mereka mainkan, seperti bermain congklak, bekel, lompat tali yang terbuat dari karet, kelereng, dan bermain bola. Adapun seperti ular tangga, ludo, monopoli, sudah jarang mereka mainkan, bahkan ada yang tidak mengetahui dan belum pernah melihatnya. Maka pada kegiatan kampanye tersebut, tim pelaksana memberikan banyak informasi terkait permainan tradisional dan cara bermainnya.

Mereka sangat antusias dan senang dengan ragam permainan tradisional yang dimainkan pada hari tersebut. Tidak sedikit dari mereka yang mengatakan lelah matanya jika hanya bermain lewat *gadget*. Meskipun sebagian besar dari mereka mengatakan bahwa bermain *gadget* lebih menyenangkan, karena terdapat banyak pilihan permainan, namun mereka juga menyadari bahwa dengan terus bermain *gadget* dapat menjadikan mereka malas berkomunikasi dengan teman dan seringkali mata mereka terasa lelah.

KESIMPULAN

Permainan tradisional merupakan salah satu cara yang dapat digunakan agar masyarakat tidak merasa bosan selama melakukan aktivitas permainan. Berdasarkan kegiatan kampanye yang dilakukan oleh tim pelaksana yaitu mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang, maka dapat diketahui bahwa pada dasarnya mereka senang bermain dan sangat perlu permainan tradisional dalam rangka mengasah kecerdasan, melatih keseimbangan emosional, dan membentuk karakter seseorang yang bermoral. Mereka mengetahui bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif dan sangat berguna untuk mereka, hanya saja minimnya kesadaran masyarakat yang menjadikan lupa batasan penggunaan *gadget* dan melupakan permainan tradisional yang juga sebagai budaya yang harus dilestarikan.

Dengan mengungkap permainan tradisional dalam keseharian mereka, dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dilingkungan masyarakat, maka secara perlahan dapat menumbuhkan minat bermain mereka dan pada akhirnya akan meminimalisir penggunaan *gadget* dalam keseharian mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Diantama, S. (2017). *Permainan Tradisional Sunda Dalam Membangun Karakter Warga Negara*. Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Vol 6 No 1 April 2018, hal 30-40. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/download/1871/1668>
- Fauziah, D. (2015). *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*. Diakses 12 Juni 2024 dari <http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatifdalam-permainan-tradisional-anak/>
- Juliadi. (2018). *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Kamil, Muhammad Faris. (2016). *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung.
- Marinda, Leny. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar* dalam Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol.13. No.1. April 2020. (116-152). p-ISSN:2086 -0749; e-ISSN:2654-4784.
- Misbach, I. H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi/197507292005012-ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_peran_permainan_tradisional_revisi_final_.Pdf

- Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (yogyakarta: Diva Press, 2016)
- Seriati, N. N dan Nur, H. (2012). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Naskah Publikasi, hlm. 2.
- Simamora, Antonius. (2016). *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung.