

## Pengembangan Minat Literasi dan Pengenalan Permainan Tradisional untuk Mengurangi *Phubbing* pada Anak Usia Dini

Rudi Yanto<sup>1</sup>, Erna Juhema<sup>2</sup>, Nurul Fadilah<sup>3</sup>, Rana Nur Azkiya<sup>4</sup>, Esa Karisma Giyanto<sup>5</sup>,  
<sup>1</sup>(Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia)  
<sup>2</sup>(Dosen Pembimbing Lapangan, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia)  
<sup>3</sup>(Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia)  
<sup>4,5</sup>(Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia)

### Article History

**Diajukan:** 04-09-2023

**Diterima:** 14-05-2024

**Diterbitkan:** 20-05-2024

#### Kata Kunci:

Outdoor learning; pengurangan penggunaan gadget; Permainan Tradisional, Literasi.

#### Keyword:

Outdoor learning; gadget use reduction; traditional games, literacy.

#### \*Corresponding author

Nama penulis yang akan menjadi korespondensi author e-mail korespondensi: email\_penulis@korespondensi

### Abstrak

Penggunaan *Gadget* secara berlebihan pada anak dapat menyebabkan kecanduan dan memberikan banyak dampak negatif terhadap perkembangan psikologis anak serta kesehatan anak. Sebagai sebuah bentuk solusi untuk mengurangi permasalahan penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak adalah dengan melalui pembelajaran *outdoor learning* berbasis kearifan lokal disertai dengan *literasi*. Kegiatan ini bertujuan untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak khususnya di Desa Karangsari, metode yang digunakan yaitu pengenalan dan juga pendampingan kepada anak tentang permainan tradisional yang diselingi kegiatan *literasi*. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2023. Evaluasi program ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada anak untuk mengetahui tingkat keberhasilan program ini. Hasil program ini menunjukkan bahwa anak menjadi lebih mengenal dan menyukai permainan tradisional. Berdasarkan hasil wawancara data hasil penggunaan *gadget* mengalami penurunan dari rerata 850 menit/minggu menjadi 150 menit/minggu. Melalui permainan tradisional yang diselingi *literasi* anak jadi lebih sering bersosial dan juga berinteraksi dengan teman sebaya. Permainan tradisional ini juga melatih keterampilan sosial dan karakter anak seperti kejujuran, kerjasama, kerja keras, taat aturan, sportivitas, menerima kekalahan, ketangkasan, dan tanggung jawab.

Kata Kunci :

### Abstract

Excessive use of *Gadgets* in children can cause addiction and have many negative impacts on children's psychological development and children's health. As a form of solution to reduce the problem of excessive use of *gadgets* in children is through *outdoor learning* based on local wisdom accompanied by *literacy*. This activity aims to reduce the use of *gadgets* for children, especially in Karangsari Village, the method used is the introduction and also assistance to children about traditional games interspersed with literacy activities. The activity was carried out in July-August 2023. Evaluation of this program was carried out by asking children questions to find out the level of success of this program. The results of this program showed that children became more familiar with and liked traditional games. Based on the results of interviews, data on the results of using gadgets has decreased from an average of 850 minutes/week to 150 minutes/week. Through traditional games interspersed with literacy, children are more likely to socialize and interact with peers. These traditional games also train children's social and character skills such as honesty, cooperation, hard work, obeying rules, sportsmanship, accepting defeat, agility, and responsibility.

Keywords: *outdoor learning*, reducing the use of *gadgets*, traditional games, *literacy*.

## 1. PENDAHULUAN

Kurangnya minat baca di Indonesia menjadi salah satu faktor lemahnya index literasi di Indonesia. Berdasarkan survey Indonesia merupakan Negara Ke 62 dari 70 Negara pada tingkat literasinya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan literasi anak sekolah dasar Indonesia masih sangat rendah. (Ria Nurhayati, STAI Yogyakarta Penulis Koresponden)

Permainan tradisional merupakan alternatif yang kaya akan nilai budaya dan bahkan hampir punah tanpa adanya pelestarian. Permainan tradisional yang ada mirip dengan olahraga yakni memiliki aturan main dan mampu memberikan kesenangan,relaksasi, kegembiraan dan tantangan. Pada era digital saat ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak bahkan bisa dikatakan hanya sedikit anak yang tau apa itu permainan tradisional bahkan ada yang tidak tahu apa itu permainan tradisional. Hal tersebut akibat dari teknologi, globalisasi dan majunya ilmu pengetahuan yang mana telah membuat sebagian besar orang lupa akan budayanya sendiri. Melihat sisi permainan-permainan modern yang terkesan canggih dan praktis, permainan tradisional memiliki banyak manfaat baik dari aspek psikis maupun fisik anak. Aspek fisik membuat tubuh semakin sehat karena cenderung menggunakan olah fisik, dari aspek psikis seperti mengembangkan imajinasi, kreativitas, bekerja sama, memecahkan masalah, interaksi, dan meluapkan berbagai emosi.Terdapat berbagai macam permainan tradisional yang tersedia, maka manfaatnya juga beragam. Oleh karena itu ada baiknya berbagai macam permainan tradisional dikenalkan dan diterapkan untuk anak , agar anak memanfaatkan kekayaan dari permainan tradisional (GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 5 Nomor 2, Oktober 2022)

Meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* dikhawatirkan menjadi faktor utama meningkatnya angka kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* bisa mengakibatkan prevalensi risiko gangguan pemusatan pada perhatian dan hiperaktivitas, sehingga permainan tradisional semakin lama akan semakin tersisihkan dan bahkan bisa jadi akan terlupakan di era generasi sekarang ini. Bisa dilihat dari permainan tradisional yang jarang dimainkan, padahal permainan tradisional merupakan salah satu sarana bagi anak-anak untuk melatih motorik dan kognitif mereka.Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan yang memiliki unsur budaya di dalamnya, tetapi juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan bagi tumbuh kembang sifat dan kehidupan sosial anak.pernmainan tradisional bisa juga dikenal sebagai warisan budaya, sebagai modal bagi masyarakat guna mempertahankan keberadaan dan identitas bangsa ditangan masyarakat yang lain.(Muhammad Subhan)

Dari pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa dalam memberikan stimulasi pada anak harus sesuai dengan karakteristik anak yang berorientasi pada kegiatan literasi yang menyenangkan, minat membaca pada saat ini tersaingi oleh berkembang pesatnya teknologi, dimana keadaan ini yang menimbulkan hal negatif pada anak seperti *phubbing* atau kecanduan *gadget*, dimana anak malas untuk membaca, bersosialisasi dengan teman sebaya dan tidak mengenali permainan tradisional yang seharusnya dilestarikan / tetap dimainkan.

*Phubbing* merupakan kejadian negatif, dimana mereka menggunakan *gadget* secara berlebihan, kegiatan peningkatan literasi dan, pengenalan permainan tradisional ini bertujuan untuk langkah awal dalam membuat anak-anak dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Serta mengenalkan permainan tradisional dan menambah minat literasi. Upaya pengenalan Permainan Tradisional dan Penguatan Minat Literasi dapat membuat anak anak lebih banyak berinteraksi bersama teman sebaya, serta meningkatkan rasa percaya diri. Mereka tidak hanya fokus pada *gadget*, karena mereka mengikuti berbagai macam permainan tradisional, selain itu upaya mengatasi kecanduan *gadget* dapat dilakukan dengan peningkatan minat baca. Dengan

adanya upaya yang telah dilakukan dapat perlahan mengatasi kebiasaan *phubbing* pada anak usia 5 – 13 tahun.

## 2. METODE

Dalam penelitian ini yang dilakukan di desa karangsari kec. Darma Kab. Kuningan , penelitian ini dilakukan dalam waktu selama 40 hari, pada bulan Juli sampai dengan 24 Agustus 2023, dengan menggunakan penelitian *Deskriptif Kualitatif*. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa jauh minat anak dalam literasi dan sejauh mana anak mengetahui permainan tradisional, guna mengurangi penggunaan *gadget* pada anak. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala likert, metode pengumpulan data dengan cara wawancara. Observasi dan dokumentasi.

Program pengembangan minat literasi dan permainan tradisional dirancang berdasarkan teori perkembangan anak, pedagogi bermain, dan metode pembelajaran aktif. Program ini menekankan partisipasi aktif anak dalam proses belajar dan memperkenalkan permainan tradisional sebagai sarana pengalihan perhatian anak pada *gadget*

Sasaran yang dipilih merupakan anak usia 5-13 tahun di desa karangsari. Penetapan sasaran ini merupakan upaya untuk melihat seberapa jauh pengaruh program pada anak tersebut. Lebih dari itu harapannya bertujuan untuk mengurangi *phubbing* pada anak usia dini.

Penelitian ini mempersiapkan beberapa pertanyaan wawancara, pertanyaan meliputi :

1. Satu hari berapa lama kalian main hp ? kapan ?
2. Setelah ada kegiatan di TBM bersama kakak KKN, kapan dan berapa lama kalian memainkan *gadget* ?
3. Apakah kamu suka baca buku ? berapa lama ?
4. Buku apa yang suka kamu baca ?
5. Setelah membaca buku di TBM, apakah kamu suka membaca buku lagi di rumah ?
6. Apakah kalian suka permainan tradisional yang kakak KKN kenalkan kepada kalian ?

Secara rinci tahapan kegiatan pelaksanaan program KKN diantaranya :

### Tahapan Persiapan

1. Menganalisis keadaan anak usia dini di desa karangsari, target analisis murid SDN Karangasari, TK Miftahul Huda dan, Kober Kartikasari, kisaran usia 5-13 Tahun.
2. Menyusun jadwal rangkaian kegiatan program.
3. Mempersiapkan beberapa bahan / alat permainan tradisional dan beberapa buku.

### Tahapan Pelaksanaan

1. Sosialisasi / pengenalan permainan tradisional diselingi kegiatan *literasi*. Peserta sasaran anak usia 5-13 tahun, diberikan pengenalan permainan tradisional yang dapat dimainkan bersama. Serta diselingi kegiatan *literasi*. Tahap ini dilakukan bertujuan agar anak kenal dengan permainan tradisional seperti, engklekan, bola bekel, monopoli, congklak. Kegiatan pengenalan permainan tradisional yang dilakukan sebagai berikut.
  - a) Memberikan pengenalan jenis jenis permainan tradisional, aturan main, peralatan yang digunakan untuk setiap permainan yang akan dimainkan.
  - b) Peserta / anak usia dini melakukan simulasi permainan tradisional, agar peserta / anak lebih memahami permainan atau cara bermain.
2. Pendampingan dilakukan untuk memastikan program ini dapat diterapkan. Kegiatan pendampingan yang dilakukan sebagai berikut.

- a) Pendamping menjelaskan aturan atau cara bermain permainan tradisional yang akan dimainkan.
  - b) Pendamping menyediakan atau mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan tradisional.
  - c) Pendamping mencontohkan permainan tradisional kepada anak-anak.
  - d) Pendamping bermain permainan tradisional bersama anak-anak.
3. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dampak dan manfaat dari program, khususnya bagi anak-anak di Desa Karangsari. Manfaat yang diharapkan yaitu menurunnya penggunaan gadget pada anak usia 5-13 tahun. Serta meningkatkan jumlah anak yang menyukai dan mengenali permainan tradisional. Kegiatan ini diharapkan berdampak pada peningkatan pengetahuan, dan keterampilan anak usia dini. Evaluasi proses dilakukan selama program berlangsung dan pendampingan observasi secara langsung. Evaluasi pasca program dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada anak-anak. Indikator keberhasilan program ini adalah meningkatnya jumlah anak-anak yang senang bermain permainan tradisional dan menurunnya penggunaan gadget pada anak usia 5-13 tahun dan minat akan literasi meningkat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program ini bertujuan untuk mengurangi penggunaan *gadget*, mengenalkan permainan tradisional sekaligus bentuk melestarikan permainan tradisional, serta meningkatkan literasi anak usia dini. Kegiatan program ini dilaksanakan dengan bentuk pengenalan dan pendampingan. mengajak anak usia 5 – 13 tahun bermain permainan tradisional diselingi kegiatan literasi

a. Pengenalan permainan tradisional.

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan serta upaya bentuk melestarikan permainan tradisional agar anak mengetahui apa itu permainan tradisional, selain memperkenalkan cara bermain permainan tradisional yang dikenalkan di antaranya ada permainan congklak, ular tangga, monopoli, engklekan, petak umpet, bola bekel, ABC, hompimpa, Patikluk, Daluan sebelum permainan tradisional ini dimainkan diawali dengan memberitahukan aturan main, peralatan yang digunakan. Kegiatan ini dilakukan dengan membagi kelompok serta memberitahukan menjadi 3 kelompok yang mana masing-masing setiap kelompok di pandu oleh Mahasiswa KKN. Mahasiswa KKN bersama anak-anak melakukan percobaan permainan tradisional yang di tunjuk pada gambar di atas. Anak-anak sangat antusias bermain permainan tradisional yang dikenalkan oleh mahasiswa KKN.

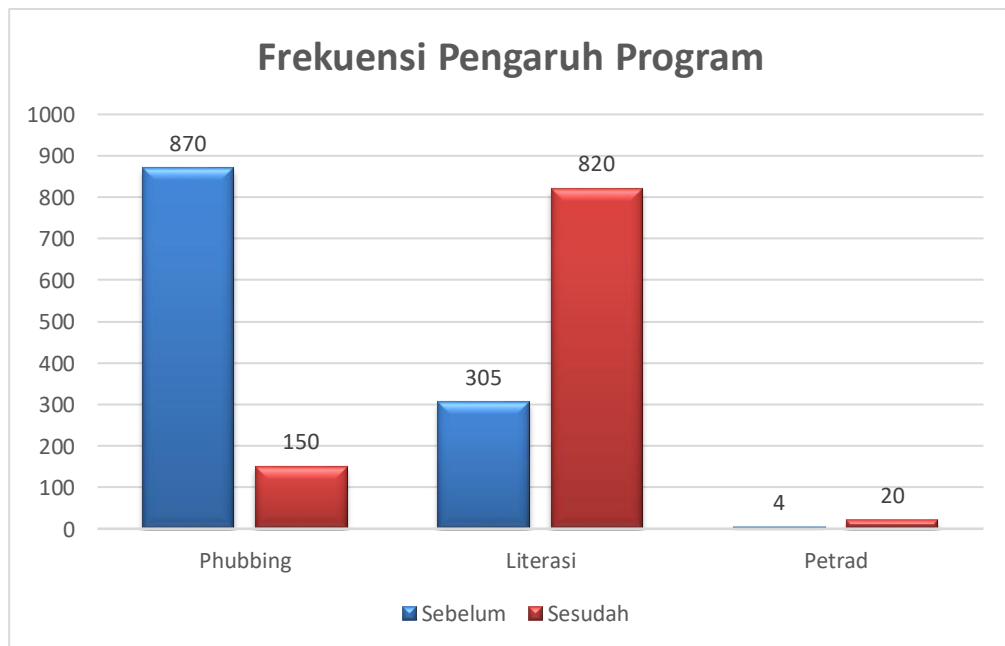
b. Pendampingan permainan tradisional

Pendampingan permainan tradisional yang diselingi dengan kegiatan literasi ini diawali pada pekan ke-2, kegiatan ini dilakukan untuk memastikan kegiatan ini dapat diterapkan oleh mahasiswa, pendampingan ini dilakukan di taman baca masyarakat, pada setiap kegiatan pendampingan anak-anak memainkan beberapa jenis permainan tradisional, jenis permainan yang dimainkan diantaranya congklak, ular tangga, monopoli, engklekan, petak umpet, bola bekel, ABC, hompimpa. Gambar berikut ini menunjukkan kondisi pada saat pendampingan permainan congklak.



c. Dampak program

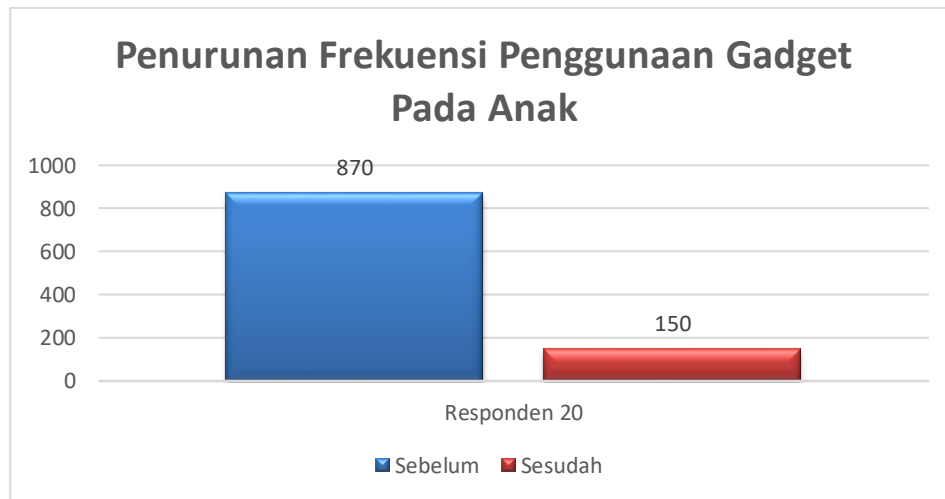
Setelah dilakukan pengenalan dan pendampingan anak-anak jadi lebih menyukai permainan tradisional, menurunnya penggunaan *gadget*, dan minat literasi dapat dibuktikan dari hasil angket observasi frekuensi penggunaan *gadget* dan juga minat literasi anak, pengenalan permainan tradisional, sebelum dan sesudah di kenalkan dan di dampingi dengan jumlah responden sebanyak 20 anak-anak yang ditunjukkan pada *grafik 1.1* dibawah



Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, program ini sangat baik karena memperkenalkan dan juga mengajak anak bermain permainan tradisional yang diselingi kegiatan literasi, dengan harapan dapat mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

Pengenalan dan pendampingan ini bertujuan agar anak dapat memahami dan mengetahui permainan tradisional, jenis permainan tradisional yang diperkenalkan kepada anak di antaranya congklak, ular tangga, monopoli, engklekan, petak umpet, bola bekel, ABC, Patikluk , Daluan dan juga diselingi dengan kegiatan literasi di taman baca masyarakat, kegiatan pendampingan program ini dilakukan untuk memastikan program berjalan dengan baik.

Berikut grafik hasil angket observasi wawancara perbandingan sebelum dan sesudah dijalankannya program ini,



Grafik 1.2 Frekuensi Penggunaan Gadget

Dari hasil angket dapat diketahui bahwa rerata penggunaan *gadget* pada anak menurun secara signifikan, permainan tradisional yang diselingi literasi dan dimainkan bersama – sama dan berkesinambungan dapat mengurangi kecanduan anak pada *gadget* dan dapat menanamkan nilai karakter pada anak.

Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan anak seperti kerjasama, penyesuaian diri, interaksi positif, sikap empati, patuh aturan serta menghargai orang lain. Permainan anak tradisional dulu sering dimainkan dan digunakan untuk mengisi waktu luang dan interaksi sosial, permainan tradisional juga efektif untuk menanamkan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Perkembangan motorik, kognitif dan karakter yang melakukan permainan tradisional berkembang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang bermain *gadget*. Dukungan orang tua sangat penting agar anak senang permainan tradisional, salah satu contoh permainan congklak dapat dijadikan media pembelajaran anak untuk meningkatkan kemampuan numerasi.

#### 4. KESIMPULAN

Program KKN yang bertemakan “Peran Masyarakat dan Mahasiswa KKN Dalam Memperkenalkan Permainan Tradisional Untuk Mengurangi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 5-13 Tahun” sebagai sebuah bentuk solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh orang tua di era kemajuan digital seperti saat ini khususnya di Desa Karang Sari. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pengenalan permainan tradisional yang diselingi dengan literasi. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan permainan tradisional, aturan main, dan peralatan yang digunakan. Anak-anak juga diajak untuk melakukan simulasi permainan tradisional, Ada 9 Jenis permainan yang diperkenalkan kepada Anak-anak. Kegiatan Pendampingan dilakukan dari mulai minggu ke-2 untuk memastikan program dapat dilaksanakan oleh anak-anak. Setelah dilakukan kegiatan pengenalan dan pendampingan permainan tradisional yang diselingi dengan literasi, frekuensi penggunaan gadget pada anak mengalami penurunan dari rerata 870 menit/minggu menjadi 150 menit/minggu. Melalui permainan tradisional yang diselingi literasi anak jadi lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya. Kegiatan ini juga meningkatkan pengetahuan anak tentang permainan tradisional, melatih keterampilan sosial dan karakter anak seperti kerjasama, kerja

keras, kejujuran, sportivitas, taat aturan, ketangkasan, menerima kekalahan, dan tanggung jawab. Kepada orang tua dan masyarakat diharapkan dapat melakukan kontrol penggunaan *gadget* pada anak serta membantu menyebarkan agar program ini dapat terus berkesinambungan.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada LPPM STKIP Muhammadiyah Kuningan, Pemerintahan Desa Karang Sari, Masyarakat Desa Karang Sari, Kepala Sekolah Kober Kartika Sari, Kepala Sekolah TK Kartika Sari, Kepala Sekolah SD Negeri Karang Sari, Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Darma yang telah memberi dukungan dan juga membantu demi terlaksananya program Kuliah Kerja Nyata ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Di Era Digital Dan Intergrasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 11–20.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26418/skjpi.v1i1.47894>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- (Widya, 2020)
- (Handayani & Munastiwi, 2022) (Wijayanti, 2018)
- (Jufrida et al., 2021)
- (Purwanto et al., 2021)