

Permainan Tradisional *Lompek Kodok* Sebagai Upaya Pelestarian dan Mengurangi Ketergantungan Bermain Gawai Pasca Pandemi pada Siswa SD

**Nani Yuliantini¹, Feri Noperman², Oddie Barnanda Rizky³,
Ike Kurniawati⁴, Yuli Amaliyah⁵**

^{1,2,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Bengkulu

³Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Bengkulu

Email: ¹nani.yuliantini97@gmail.com, ²ferinoperman@unib.ac.id,

³oddiebarnandarizky@unib.ac.id, ⁴ikekurniawati@unib.ac.id, ⁵yuli_amaliyah@unib.ac.id

Abstract

Lompek Kodok adalah bahasa Daerah Bengkulu yang dalam bahasa Indonesianya adalah 'Lompat Katak, berupa permainan sederhana yang dapat dimainkan oleh anak-anak dan telah terbukti memiliki manfaat untuk perkembangan motorik dan penurunan berat badan mereka. Permainan ini melibatkan lompatan ke depan dari posisi jongkok dengan menggunakan kedua kaki sebagai penopang, dengan tubuh tegak dan tangan tidak menyentuh tanah. Tujuan PKM ini yaitu untuk mengetahui pelaksanaan permainan tradisional Lompek sebagai upaya pelestarian dan mengurangi ketergantungan bermain gawai pasca pandemic pada siswa SD. Hasil yang dicapai dalam kegiatan PKM ini yaitu siswa sangat antusias mengikuti permainan ini, dan berharap akan ada kegiatan serupa yang dilakukan di sekolah mereka.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Lompek Kodok, Pelestarian

Pendahuluan

Sejak terjadinya pandemic Covid-19 pada tahun 2020 hingga 2022, banyak aktivitas masyarakat yang mengalami perubahan. Tidak terkecuali anak-anak usia SD. Jika sebelum pandemic, anak-anak banyak menghabiskan waktunya di sekolah, maka sejak pandemic anak-anak melakukan aktivitas belajar dari rumah masing-masing menggunakan perangkat teknologi untuk pembelajaran jarak jauh, salah satunya gawai.

Kebiasaan siswa belajar menggunakan gawai selama masa pandemic ini, menyebabkan banyak siswa yang ketergantungan dengan perangkat gawai ini. Badan Pusat Statistik (BPS) melakukan survei selama 3 tahun bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube (Mubarak, 2017 dalam (Rismala et al., 2021). Ketergantungan pada gawai ini dapat menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena lebih senang menggunakan gawai (Rahmawati & Latifah, 2020). Penelitian Sucipto dan Huda (2016) menemukan bahwa hampir setengah anak yang menggunakan gawai suka menyendiri dan kurang berinteraksi. Layar gawai selalu menampilkan gambar dengan ukuran yang sama pada ukuran yang seharusnya berbeda dalam keadaan sesungguhnya sehingga perkembangan motorik halus anak akan terganggu. Aktivitas statis saat bermain gawai dapat mengganggu aspek perkembangan gerak kasar anak (Fajariyah et al., 2018).

Demikian juga kenyataan di lapangan, dari hasil wawancara yang dilakukan pada anak kelas rendah di SD Negeri 52 Kota Bengkulu diperoleh informasi bahwa, siswa – siswa ini tertarik untuk bermain menggunakan gawai, baik untuk menonton Youtube maupun bermain game dibandingkan belajar. Demikian juga pada saat pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan anak-anak kurang antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan adalah adanya aktivitas belajar daring yang dilakukan siswa selama masa pandemic, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan di lapangan kurang diminati siswa. Dampak yang ditimbulkan dari fenomena ini adalah, adanya keaktifan gerak siswa yang rendah selama kegiatan pembelajaran berlangsung, demikian juga ketika proses pembelajaran berkelompok siswa belum mampu menunjukkan sikap kerja sama yang baik.

Untuk itu perlu dilakukan peningkatan terhadap keaktifan gerak dan sikap kerja sama pada siswa tersebut. Upaya yang dianggap strategis yang dilakukan adalah melalui permainan tradisional Bengkulu. Menurut Handayani (2011:81), melakukan penelitian dengan hasil bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas dan rasa senang siswa dalam belajar. Setidaknya ada dua tujuan yang dapat dicapai melalui permainan tradisional ini, yaitu peningkatan karakter kerja sama dan peningkatan aktivitas belajar aspek motoric siswa serta pewarisan budaya pada anak-anak.

(Putrantana, 2013) menyatakan bahwa saat anak melakukan permainan tradisional secara tidak sadar anak sudah belajar tentang karakter seperti karakter ramah, peduli, sabar dan seterusnya. Demikian juga (Sundari et al., 2022) juga menyatakan berdasarkan hasil pengabdian dapat disimpulkan bahwa penyuluhan dan pelatihan akan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan anak dalam memainkan permainan tradisional. Kegiatan tersebut memerlukan upaya terus menerus dan refleksi mendalam sehingga menjadi hal yang praktis dan reflektif agar menjadi kebiasaan dan membentuk watak atau karakter seseorang.

Keberhasilan kegiatan PKM ini tidak lepas dari pengalaman yang dimiliki oleh tim PKM yang akan melaksanakan kegiatan ini, dimana tim PKM telah memiliki pengalaman yang sangat baik dalam melaksanakan pembelajaran permainan tradisional, selain itu permainan tradisional juga menjadi salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mahasiswa calon guru, baik di Prodi PGSD maupun Prodi Penjas. Sehingga, dari pengalaman tersebut dapat menjadi modal Dasar untuk melaksanakan kegiatan PKM ini.

Metode

1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang akan dilibatkan dalam kegiatan ini, yaitu:

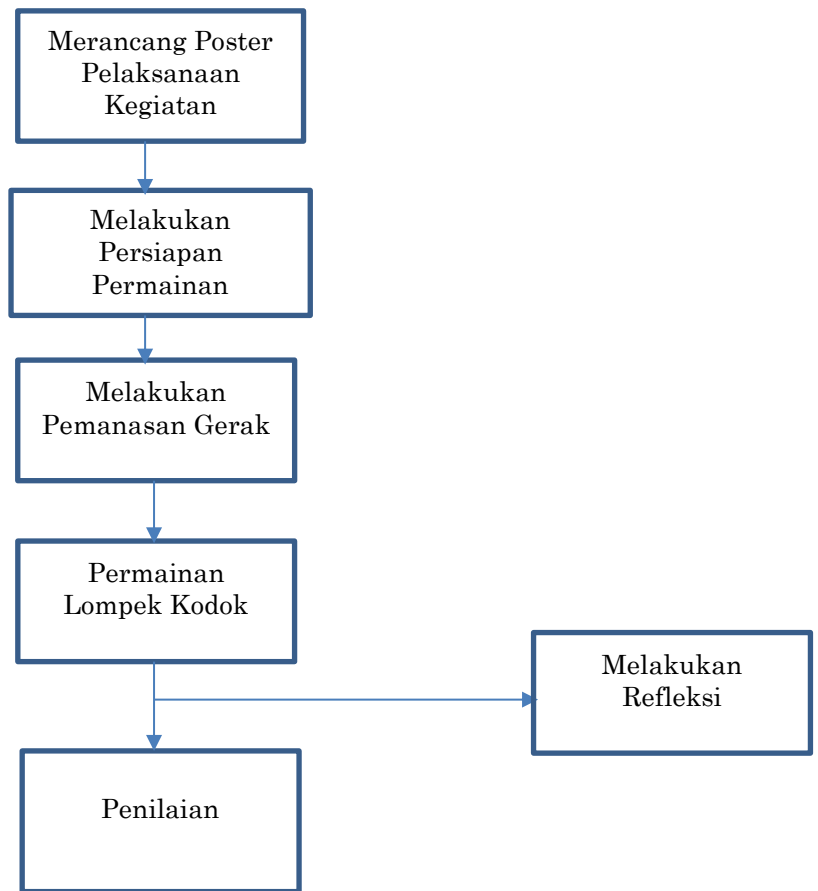
- a) Guru Kelas 1,2 dan 3 sebagai penanggung jawab kelas yang ada di SD Negeri 52 Kota Bengkulu yang berjumlah 3 orang.
- b) Siswa kelas 1 berjumlah 30 orang, kelas 2 berjumlah 27 orang dan kelas 3 berjumlah 32 orang.

2. Metode Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan PKM yang akan dilakukan yaitu:

- a) Tim PKM akan membuat buku panduan permainan Sesiku untuk digunakan dalam proses sharing informasi permainan tradisional untuk siswa.

- b) Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah guru dan mahasiswa tentang proses permainan tradisional yang dilakukan, aturan permainannya, dan bagaimana cara penentuan kemenangannya.
 - c) Melakukan pemanasan sebelum permainan dilaksanakan.
 - d) Melakukan permainan langsung kepada siswa melalui model kompetisi sesuai dengan panduan yang telah dikembangkan.
 - e) Melakukan proses penilaian keterampilan sosial selama permainan berlangsung.
 - f) Melakukan refleksi kegiatan bersama dengan guru, mahasiswa dan siswa.
- Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 1. Rencana Kegiatan yang akan dilakukan

3. *Keterkaitan*

Keterkaitan kegiatan PKM yang akan dilakukan dalam kegiatan ini yaitu:

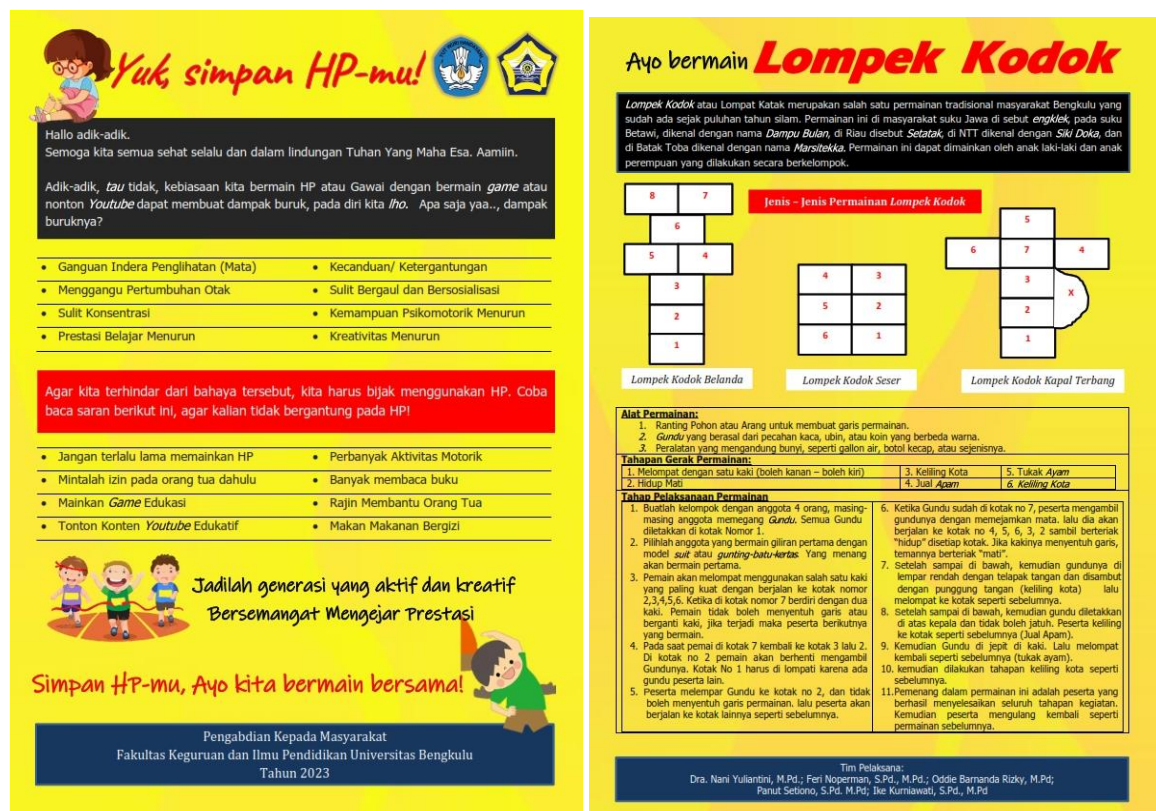
- a) Pelibatan tim PKM pada program studi Pendidikan Jasmani Universitas Bengkulu untuk memandu keselamatan bermain.
- b) SD Negeri 52 sebagai mitra sasaran dan khalayakan sasaran yang akan dilakukan.
- c) Pelibatan pada mahasiswa dalam kegiatan PKM.

Hasil

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM yang dilakukan ini diawali dengan mengajukan permohonan izin waktu pelaksanaan PKM kepada Kepala Sekolah, serta siswa yang akan dilibatkan dalam pelaksanaan PKM. Setelah izin diberikan, tim PKM selanjutnya berkoordinasi dengan Guru Kelas VI untuk pelaksanaan kegiatan serta memberitahukan kepada siswa untuk waktu pelaksanaan kegiatan PKM.

Selama proses pengabdian ini siswa menunjukkan sikap keantusiasan mereka dalam memperhatikan pembelajaran yang diberikan Tim PKM. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, misalnya aktif dalam merespon pertanyaan yang diajukan tim PKM serta aktif dalam berdiskusi. Peserta juga terlihat serius dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, suasana diskusi kelompok juga terlihat sangat antusias.



Gambar 1. Poster Panduan Pelaksanaan Kegiatan PKM

Pengabdian masyarakat yang dilakukan dapat dikatakan berlangsung dengan lancar dan penuh semangat, semua peserta semangat dalam mengikuti kegiatan ini, hal ini dikarenakan selama ini belum pernah mendapatkan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar, selama ini para siswa melaksanakan kegiatan permainan tradisional hanya pada saat jam istirahat yang waktunya singkat. Pada prinsipnya

selama kegiatan berlangsung terjadi interaksi yang sangat positif antara peserta siswa dengan Tim PKM maupun antar sesama siswa.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PKM

2. *Capaian Pelaksanaan Kegiatan*

- a) Poster panduan permainan → Proses HKI
- b) Video Pelaksanaan Kegiatan → Sudah di Edits
- c) Artikel Jurnal → Masih Draft untuk dipublikasikan ke Jurnal Abdi Pendidikan Bulan November 2023

3. *Faktor Pendukung*

Peserta kegiatan sangat mendukung dengan diadakannya kegiatan PPM ini terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti materi dari awal sampai dengan akhir.

4. *Faktor Penghambat*

Kegiatan PPM ini terhambat dengan waktu yang terbatas, karena siswa sedang mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian Tengah semester. Namun Demikian pelaksanaan kegiatan telah sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang permainan tradisional dapat memberikan informasi bagi Siswa SD untuk mengembangkan kemampuan motorik dan melestarikan permainan tradisional sebagai tinggalan budaya bangsa Indonesia. Untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat semoga bisa dilaksanakan dengan waktu yang relatif lebih lama serta tidak mengganggu jam Pelajaran sekolah sehingga bisa maksimal dalam penyampaian materi baik teori maupun praktek

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dana kegiatan melalui skema PPM Berbasis IPTEKS S1/D3 dan semua pihak yang terlibat dalam kegiatan PPM, yang tidak memungkinkan untuk kami sebut satu persatu, atas segala peran dan dukungan baik moril maupun materil

Referensi

- Fajariyah, S. N., Suryawan, A., & Atika, A. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. *Sari Pediatri*, 20(2), 101. <https://doi.org/10.14238/sp20.2.2018.101-5>
- Lestari, S. (2016). *Pengaruh Pemanasan Permainan Tradisional Terhadap Denyut Nadi dan Keaktifan Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. 1–6. <http://repository.upi.edu/id/eprint/27032>
- Moh. Alfian Habibi. (2015). implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa kelas X sman 1 kediri. *Universitas Negeri Surabaya. Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03, 560–567.
- Pranowo Joko Dwiyanto, F. U. (2013). Implementation of character education of caring and collaboration through the role play technique. *Pendidikan Karakter*, 3(1), 218–230.
- Putrantana, A. B. (2013). Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi*, 221–227.
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Slavin, E. (2012). *Cooperative Learning*. Nusamedia.
- Sundari, S., Purbohadi, D., & Amalya, S. N. (2022). *Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar (SD) Dengan Permainan Tradisional*. 2017, 624–630.
- Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Kerjasama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.12816>
- Fajariyah, S. N., Suryawan, A., & Atika, A. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. *Sari Pediatri*, 20(2), 101. <https://doi.org/10.14238/sp20.2.2018.101-5>
- Lestari, S. (2016). *Pengaruh Pemanasan Permainan Tradisional Terhadap Denyut Nadi dan Keaktifan Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. 1–6. <http://repository.upi.edu/id/eprint/27032>
- Moh. Alfian Habibi. (2015). implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa kelas X sman 1 kediri. *Universitas Negeri Surabaya. Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03, 560–567.
- Pranowo Joko Dwiyanto, F. U. (2013). Implementation of character education of caring and collaboration through the role play technique. *Pendidikan Karakter*, 3(1), 218–230.
- Putrantana, A. B. (2013). Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi*, 221–227.

- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Slavin, E. (2012). *Cooperative Learning*. Nusamedia.
- Sundari, S., Purbohadi, D., & Amalya, S. N. (2022). Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar (SD) Dengan Permainan Tradisional. 2017, 624–630.
- Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Kerjasama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.12816>