

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL “GETRIL JAMBI” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

Yun Nina Ekawati¹, Marlita Andhika Rahman²

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan/

Email: yun_nina.e@unja.ac.id

ABSTRACT

Background: The application of traditional games is an efforts to improve social skills, especially in the digital era.

Community service of objective: to train children are trained sensitivity in social interaction and collaboration.

Methods: This service activity is carried out with an experiential learning approach, the children are invited to learn and play.

Result: Tehe traditional game of enggrang batok, engklek, and Gobak Sodor / Ladang was held in RT. 12 Payo Selincah Urban Village, Jambi City, with 24 participants in the range of ages 5-12 years. The three games are less familiar to children, but they can play them with enthusiasm and sportsmanship.

Conclusion: this community service has been going well in the form of games. Children can recognize traditional games and are enthusiasm about playing them and getting values is these game

ABSTRAK

Latar Belakang: Penerapan permainan tradisional adalah sebagai upaya meningkatkan keterampilan sosial bagi khususnya di era digital.

Tujuan: untuk melatih kepekaan anak dalam berinteraksi sosial dan bekerjasama.

Metode: Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan pendekatan experiential learning, anak-anak diajak untuk belajar dan bermain

Hasil: Permainan tradisional enggrang Batok Kelapa, engklek, dan Gobak Sodor/Ladang telah dilaksanakan di RT. 12 Kelurahan Payo Selincah Kota Jambi, dengan jumlah peserta 24 orang berada pada rentang usia 5– 12 tahun. Ketiga permainan memang kurang familiar pada anak-anak, namun mereka dapat memainkannya dengan antusias dan sportif.

Kesimpulan: Pengabdian masyarakat in telah berlangsung dengan baik dalam bentuk permainan. Anak dapat mengenal permalnan tradisional dan antusias memainkannya serta mendapatkan nilai-nilai dalam permainan tersebut.

PENDAHULUAN

Era serba digital ini mendorong cara anak untuk belajar dan bermain mengalami perubahan. Di era ini, bukan hal yang aneh, apabila melihat seorang akrab dengan gawai. Mengingat anak di era digital tidak dapat dipisahkan dengan kemajuan teknologi. Orang tua berperan penting dalam pengasuhan anak yang telah mengenal medital seperti gawai. Penggunaan gawai pada anak dapat menjadi saran edukasi dan menstimulai berpikir logis anak, apabila disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan dari anak tersebut.

Realitas yang terjadi adalah anak usia yang berkisar 3 – 7 tahun terbiasa menggunakan gawai dengan waktu yang tak terbatas, padahal penggunaan gawai pada anak hanya diperbolehkan Batasan waktu 30 – 90 menit perhari dengan akumulasi perminggu adalah 15 jam. Telah banyak kejadian anak – anak yang dikatakan mengalami kecanduan terhadap gawai dan mempengaruhi tumbuh kembangnya, diantaranya adalah permasalahan konsentrasi, mudah lelah, kurang terlatihnya kemampuan motorik, terhambatnya keterampilan sosial pada anak dan lain sebagainya ⁽¹⁾.

Setiap anak mempunyai untuk menyalurkan energinya dan megembangkan kemampuannya salah satunya melalui bermian. Kegiatan beramin sangat diminati setiap anak usia dini dan hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah bermain. Kegiatan itu secara tidak langsung berpengaruh signifikan pada perkembangan anak, diantaranya adalah perkembangan fisik, dorongan komunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan sumber belajar, menstimulasi kreativitas,

perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, nilai-nilai moral, belajar bermain peran.

Banyaknya jenis permainan yang ada di sekelilingnya, dapat menjadi alternatif pilihan permainan yang disukai oleh anak seperti permainan modern dan tradisional lainnya. Salah satu jenis permainan yang perlu kenal adalah permainan tradisional, hal ini dilakukan sebagai upaya untuk melestarikan seni budaya yang dimiliki oleh Indonesia sebagai negara yang memiliki peradaban budaya yang beragam. Permainan tradisional bukan sekedar permainan saja, melainkan ada unsur budaya yang melekatkan kuat dan harus dilestarikan.

Menurut Jean Piaget⁽²⁾ permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk dan melatih kemampuan berpikir anak. Berarti permainan tradisional pada dasarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan kreativitas dan kecerdasan anak. Usia 7 – 11 tahun berada pada tahapan operasional konkrit, dimana mereka mulai mengenal permainan dengan teman sebaya, dan mulai menghilangkan konsep egosentris pada dir anak-anak, sehingga saat mereka memasuki tahapan operasional formal sampai dewasa mereka mampu berkembang dengan lebih baik.

Kajian permainan tradisional telah dilakukan dalam beberapa model, yaitu model literatur permainan tradisional⁽³⁾, model buku cerita bergambar (book series)⁽⁴⁾, model alat permainan edukatif (APE)⁽⁵⁾. Kajian-kajian ini diharapkan mampu menumbuhkembangkan penerapan permainan tradisional di masyarakat.

Hasil penelitian mengenai permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak⁽⁶⁾ menemukan bahwa permaian

tradisional memiliki nilai-nilai yang sangat baik dalam perkembangan karakter anak, diantaranya adalah kerjasama, kejujuran, ketangkasan, dan strategi. Aktivitas permainan tradisional pun relatif beragam seperti berlari, melompat, kayang dan berjinjit. Terkadang permainan tradisional dapat dilakukan secara berkelompok, oleh karenanya dapat mengasah keterampilan sosial pada anak salah satunya adalah kerjasama.

Permainan tradisional yaitu gobak sodor/ladang/ hadang, benteng-bentengan, engklek, lompat, tali, enggrang bambu/ batok kelapa dan kelereng adalah permainan yang dapat menstimulasi keterampilan sosial pada anak. Oleh sebab itu kegiatan pengabdian melalui penerapan "Getril Jambi" dilakukan sebagai upaya mengasah keterampilan sosial anak.

METODE PELAKSANAAN

Penerapan kegiatan pengabdian menggunakan pendekatan *experiential learning*. Mengingat sasaran pengabdian adalah seorang anak yang berkisar 5 – 12 tahun maka pendekatan ini akan sesuai dengan tujuan yang dicapai dalam kegiatan pengabdian ini. *Experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, yang mana anak mengalami apa yang mereka pelajari. Setiap anak tidak hanya belajar tentang konsep materi melainkan anak terlibat secara langsung selama proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai pengalaman. Oleh karena itu sebelum diterapkan kegiatan ini, diperlukan survei, pengumpulan data, penyusunan materi/ program, ijin pelaksanaan, sosialisasi, pelaksanaan dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di wilayah RT. 12 Kelurahan Payo Selincih, Kota Jambi. Kegiatan pelaksanaan ini didampingi oleh komunitas getril yang telah melakukan pendampingan di lokasi pengabdian masyarakat khususnya anak-anak. Gambaran kegiatan ini sebagai berikut:

1. Pembukaan

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk saling mengenal dan membangun keakraban antara fasilitator dengan peserta. Mengingat usia peserta adalah anak-anak, tentunya membutuhkan waktu untuk saling mengenal. Agar anak-anak tertarik mengikuti serangkaian kegiatan, maka diberikan ice breaking terlebih dahulu, seperti olah gerak tubuh atau pemanasan sebelum melakukan kegiatan. Hal ini dilakukan karena sebelum melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak perlu untuk melatih dan membiasakan dirinya beraktivitas fisik. Kegiatan ini dilakukan selama 30 menit yang dipandu oleh tiga co-fasilitator, gerakan dimulai dari kepala, leher, pundak, tangan, dan kaki. Setiap gerakan dilakukan sebanyak 10 detik selama tiga kali, dan begitu seterusnya.

2. Inti

Setelah dirasa cukup, maka fasilitator memulai kegiatan dengan mengenalkan beragam permainan tradisional yang dapat dilakukan mereka. Sesuai usia, manfaat dan bahan-bahan yang digunakan pada permainan tradisional. Kegiatan bermain ini terdiri dari tiga jenis permainan tradisional, diantaranya permainan enggrang batok, permainan

engklek, dan permainan ladang. Setelah pemateri Bu Yun Nina Ekawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog menyampaikan materi, maka fasilitator membaginya menjadi 3 kelompok yang masing-masing terdiri dari 8 anak dan 2 orang fasilitator atau kakak pendamping. Sebelum memulai kegiatan permainan, pemateri menyampaikan bahwa terdapat ketentuan dalam permainan tradisional ini, setiap anak perlu memperhatikan aturan dari permainan ini diantaranya adalah 1) anak berkontribusi secara aktif dengan teman sepermainannya, dapat berupa mengajak berbicara, mengucapkan salam, mengajak bermain dan sebagainya, 2) anak menunggu giliran atau antrian, 3) anak dapat mengajukan pertanyaan pada kakak pendamping/ fasilitator di kelompok. Pada permainan yang membutuhkan kerjasama, maka setiap anggota di kelompok berupaya untuk berpartisipasi aktif untuk mewujudkan keberhasilan kelompoknya.

Permainan enggrang ini ada yang menggunakan bamboo dan ada pula dari batok kelapa. Dalam kegiatan pengabdian ini, bahan yang digunakan pada permainan yaitu batok kelapa. Kegiatan bermain ini dilakukan secara berkelompok yang artinya bahwa masing-masing kelompok mendapatkan 1 set permainan enggrang batok kelapan yang disediakan oleh fasilitator. Dikarenakan permainan ini dilakukan secara berkelompok, maka setiap anak di kelompok harus menyelesaikan permainan enggarang secara estafet. Kelompok yang menang adalah anggota

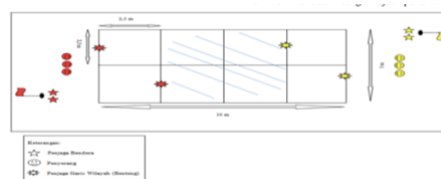
kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan itu dengan cepat.

Di saat melakukan permainan, terdapat bagian tubuhnya yang terjatuh, maka diulang lagi dari awal. Saat kegiatan ini dimulai, setiap anak di kelompok terlihat antusias memainkannya, dan mereka menyemangati anggota kelompoknya. Permainan ini pun berjalan dengan meriahnya, antar anak berusaha mengingatkan anak yang lain supaya berhati-hati ketika memainkannya, karena tak jarang ada yang masih terjatuh karena belum terbiasa memainkannya. Kegunaan permainan enggrang batok kelapa, selain menstimulasi keterampilan sosial anak, melainkan dapat mengasah kemampuan motorik kasar anak, seperti koordinasi dan keseimbangan tubuh anak.

Permainan engklek sendiri memiliki beragam penyebutan nama diantaranya setatak di daerah Riau, Tejek-tejekan di daerah Jambi dan Martitekka di daerah Batak Toba. Engkle adalah permainan tradisional melompat pada bagian pola ke pola berikutnya, yang telah ditentukan dengan satu kaki. Permainan ini dapat dilakukan secara peorangan ataupun berkelompok baik anak laki-laki maupun perempuan. Permainan Engklek pada pengabdian ini dilakukan secara individu, dengan harapan bahwa setiap anak belajar untuk menunggu giliran dan melatih kejujuran. Saat anak berhasil menyelesaikan permainan ini, mereka memperoleh lima bintang yang dapat ditukarkan sebelum penutupan dilakukan atau pada sesi pembagian reward.

Permainan tradisional yang berikutnya adalah hadang/ladang/ gobak sodor. Permainan ini awalnya muncul karena diilhami oleh pelatihan prajurit kraton yang sedang melakukan perang-perangan yang biasanya dilakukan di alun-alun. permainan ini beranggotakan 4 orang setiap kelompoknya, yang artinya ada 2 kelompok yang terbagi.

Lapangan yang digunakan berbentuk persegi panjang dan terbagi menjadi beberapa bentuk persegi empat, dimana setiap garis pada persegi empat dijaga oleh penjaga, dan sebaliknya kelompok lawan bertuga menyerang dengan melewati garis dan tidak boleh tersentuh oleh pemain penjaga.



Sumber: Izza, dkk.

Gambar 1. Gobak Sodor/ Ladang/Hadang

Kegiatan permainan gobak sodor/hadang/ladang ini sendiri jarang atau tidak familiar bagi anak-anak saat memainkannya. Sehingga fasilitator perlu berulang kali untuk menjelaskan instruksi yang boleh dan tidak boleh dilakukan antara kelompok lawan dan penjaga, beberapa aturan yang harus diperhatikan pada permainan ini adalah 1) setiap anggota lawan/ penjaga garis boleh mengganggu namun hal yang harus diperhatikan tidak ada kekerasan fisik maupun verbal, 2) setiap anggota lawan/ penjaga garis saling menghormati dan boleh menyemangati, 3) setiap anggota lawan/ penjaga garis saling jujur dan 4) setiap anggota lawan/ penjaga sportif terhadap permainan. Selama bermain, baik kelompok lawan dan penjaga satu sama lain sangat antusias dan menikmati proses permainan tersebut, terdengar tawa dan candaan dari anggota lawan yang berusaha untuk mengganggu penjaga garis. Akhirnya terdapat anggota kelompok yang menang, dan permainan berakhir.

3. Penutup

Selanjutnya pada kegiatan terakhir adalah penukaran bintang/ poin yang telah dikumpulkan oleh anak-anak dari setiap permainan yang dilakukannya. dari ketiga kelompok yang telah ada, ada satu kelompok yang berhasil meraih pin/ bintang yang banyak, bintang yang diperoleh adalah 50 poin. Dan mereka menukarkannya dengan hadiah yang telah disiapkan oleh fasilitator. Sedangkan anak-anak lain yang tidak memperoleh kemenangan, fasilitator telah menyiapkan hadiah sebagai bentuk mereka bersikap sportif, terlibat aktif dan bekerjasama sebagai anggota kelompok. Pada sesi ini setiap anak menunjukkan rasa senang karena mereka berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan dari fasilitator. Kemudian, kegiatan berikutnya adalah dokumentasi bersama antara fasilitator, anak-anak dan para orang tua. Setelah itu fasilitator

melakukan sesi ramah-tamah dengan bersama dengan orangtua dan membagikan kotak konsumsi.

KESIMPULAN

Serangkaian kegiatan permainan tradisional melalui Komunitas "Getril Jambi" dianggap dapat mampu menstimulasi perkembangan dan kemampuan pada anak, khususnya keterampilan sosial anak, seperti menunggu giliran, mengajak antara anak bermain, mengobrol antar anak, bercanda dan saling menyemangati. Kegiatan permainan tradisional yang diberikan pada kegiatan pengabdian ini

yaitu permainan enggrang batok kelapa, engklek, dan ladang/ gobak sodor dapat menumbuhkan rasa saling memiliki diantara anak. Setiap anak mampu untuk memahami anak-anak lain dengan cara membantu/ menolong, menyemangati dan sebagainya. Hal ini tentu perlu diupayakan dan dilestarikan pada anak, agar anak semakin tertarik dan mau untuk bermain bersama-sama teman sebayanya. Dengan harapan anak dapat mengurangi kegiatan bermain dengan gawai, sebagaimana kebanyakan kejadian yang telah terjadi.

REFERENSI

1. Pratiwi, Wiwik. (2017). *Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. Tadbir Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5 (2).
2. Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang. Kehidupan. Jakarta: Erlangga*
3. Saputra, N,E., Ekawati, Y,N. 2017. *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. Jurnal Psikologi Jambi, 2(2), 48-57.*
4. Saputra, N, E., Ekawati, Y, N. 2019. *Uji Validitas Buku Elektronik (Ebook) Cerita Permainan Tradisional (Menjadi Raja Dan Ratu Sehari) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. Prosiding Temilnas XI IPPI. ISBN : 978-60274420-7-8.*
5. Ekawati, Y, N., Saputra, N. E. (2019). *Uji Coba Modul Paket Alat Permainan Edukatif (Ape) Cengkleng/Engklek Untuk Meningkatkan Visual Spasial Anak Usia Dini. Prosiding Temilnas XI IPPI. ISBN : 978-60274420-7-8.*
6. Yudiwinata, Hikmah Prisia., & Handoyo, Prambudi. (2014). *Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. Paradigma, 2 (3).*