

PERMAINAN SKADO (SRABUT KELAPA DORONG) UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN BERLALU LINTAS PADA ANAK USIA DINI TANJUNG BARU

Yun Nina Ekawati¹, Nofrans Eka Saputra², Siti Raudhoh³, Jelpa Periantalo⁴, Marlita Andhika Rahman⁵

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Corresponding author email: yun_nina.e@unja.ac.id

ABSTRACT

Background: The implementation of the SKADO (Srabut Kelapa Dorong) game is one of the efforts to improve the character of traffic discipline in children. **Objective:** To provide knowledge about traffic signs and traffic rules. **Methods:** The Activity community service uses the lecture method, visual media, and the application of skado games. This service is carried out for 6 months. **Results:** the Skado game has been implemented with the application of providing information regarding traffic signs and traffic order

Conclusions: This community service has been going well. Children can follow the facilitator's instructions well and are able to play with the applicable rules

Keywords: Child, Game, Skado

ABSTRAK

Latar belakang: Penerapan permainan SKADO (Srabut Kelapa Dorong) merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan karakter disiplin berlalu lintas pada anak. **Tujuan:** Untuk memberikan pengetahuan mengenai rambu-rambu lalu lintas serta tertib berlalu lintas. **Metode:** Kegiatan pengabdian menggunakan metode ceramah, media peraga, serta penerapan permainan skado. Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan selama 6 bulan. **Hasil:** telah dilaksanakannya permainan skado dengan penerapan pemberian informasi mengenai rambu-rambu lalu lintas serta tertib lalu lintas. **Kesimpulan:** Pengabdian ini telah berlangsung dengan baik. Anak dapat mengikuti instruksi fasilitator dengan baik serta mampu bermain dengan aturan yang berlaku

Kata kunci: Anak, Permainan, Skado

PENDAHULUAN

Tanjung Baru berlokasi di seberang Kota Jambi yang berdampingan dengan daerah Tanjung Johor. Lokasi ini berada

diantara pabrik pengolahan sawit yang cukup terbilang sangat dekat dengan 3 (tiga)

pabrik, sehingga aroma pengolahan industri di wilayah ini cukup kuat terasa.

Pemenuhan kebutuhan sehari-hari warga didapatkan dari bekerja di pabrik-pabrik yang ada disekitar wilayah tersebut.

Penghasilannya masih bisa dikatakan berada di standar upah minimum regional (UMR) sehingga cukup untuk membeli kebutuhan keluarga. Salah satu dampak buruk standar ekonomi yang baik membuat masyarakat sekitar konsumtif untuk membeli kendaraan bermotor. Hampir sebagian besar keluarga memiliki kendaraan roda dua lebih dari satu. Hal ini sebenarnya dilatarbelakangi akses jalan yang masih cukup jauh ke pusat kota, ke sekolah, puskesmas, dan lain-lain, sehingga pilihan untuk membeli kendaraan bermotor lebih dari satu menjadi solusi.

Dampak konsumsi kendaraan bermotor tentu berimbas pada penggunaan yang tidak tepat sasaran. Fenomena banyak anak-anak yang mengendarai kendaraan bermotor sebelum usia terjadi pada wilayah ini. Hal ini didukung oleh orangtua yang membiarkan anak-anak tersebut untuk menggunakan motor tanpa memikirkan resiko yang dihadapinya.

Salah satu dampak buruk ini setiap anak diwilayah tersebut berisiko untuk kecelakaan dan menjadi korban kecelakaan. Hal ini terbukti adanya kasus kecelakaan tunggal yang terjadi, sehingga menyebabkan pelaku bermotor mengalami luka-luka. Kejadian ini didukung karena kurangnya pengetahuan anak-anak tersebut terhadap peraturan lalu lintas, rambu lalu lintas serta faktor pendorong yang dilakukan oleh orangtua yang

memperbolehkan anak untuk menggunakan motor.

Permainan SKADO (srabut kelapa dorong) merupakan modifikasi dari permainan tradisional srabut kelapa dorong yang menjadi alternatif media dalam memberikan informasi aturan berlalu lintas, rambu-rambu lalu lintas, dan lain-lainnya. Permainan ini di didesain dengan aturan main dan mampu memberikan kesenangan, relaksasi, kegembiraan dan tantangan bagi peserta saat bermain. Modifikasi permainan ini dilakukan dengan menggunakan board game dengan menyertakan skado menjadi alat permainan.

Permainan Skado juga diharapkan dapat memperkenalkan peninggalan kebudayaan para leluhur kepada anak mengenai permainan tradisional, juga dapat membantu proses perkembangan anak serta mencegah anak untuk menggunakan motor/ roda dua. Salah satu upaya yang dimaksud adalah dengan memperkenalkan aturan lalu lintas, rambu-rambu lalu lintas dan aktivitas berlalu lintas yang taat dengan aturan.

Pada waktu bermain Skado anak akan mendapatkan kesempatan mengembangkan potensi anak dalam mengenali setiap aturan lalu lintas tanpa adanya hambatan, bermain bisa juga digunakan untuk melatih fisik dan mental anak agar dapat belajar mengenal diri dan lingkungannya lebih komprehensif sehingga anak bisa mencegah dirinya sendiri ataupun orang lain untuk menggunakan kendaraan motor tanpa informasi peraturan yang dipahami.

Melalui permainan skado ini sekiranya dapat membuat anak-anak mengurangi dan mencegah penggunaan motor/ roda dua. Selama dalam kegiatan yang nantinya akan dilakukan akan membuat anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, melakukan komunikasi, berpikir kreatif dan saling berbagi dalam melakukan kegiatan permainan.

Oleh karena itu diharapkan permainan skado, tidak hanya memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak, tetapi juga mengajarkan kepada anak-anak untuk mengetahui peraturan lalu lintas, rambu, dan aturan lainnya.. Lokasi yang kami pilih dalam program ini adalah RT.06 Tanjung Baru, kami memilih daerah tersebut dikarenakan permasalahan anak-anak sekitar yang sesuai dengan program pengabdian masyarakat yang dilakukan.

METODOLOGI PELAKSANAAN

PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian menggunakan metode ceramah, media peraga, serta penerapan permainan skado. Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan selama 6 bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan adalah sosialisasi dan pengenalan Permainan SKADO (Sabut Kelapa Dorong) untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Berlalu Lintas Pada Anak Usia Dini di RT 06 Tanjung Baru”, sehingga anak usia dini dapat mempelajari terkait disiplin lalulintas sejak dini menggunakan

permainan sabut kelapa dorong ini. Dalam penyampaian terkait tujuan dan luaran sosialisasi SKADO ini dijelaskan oleh tim pengabdian masyarakat yaitu Yun Nina Ekawati, S.Psi.,M.Psi, Psikolog dan dilaksanakan di RT 06 Tanjung Baru dengan melibatkan anak-anak usia dini yang berada pada kawasan tersebut dengan jumlah 30 orang.

Sebagai upaya mendapatkan materi sosialisasi yang baik, maka perlu dilakukan desain permainan SKADO yang baik dan mudah dimengerti oleh anak-anak usia dini, karna pada permainan ini terdapat dua bentuk kegiatan yakni dalam bentuk aplikasi dalam gadget dan juga kertas poster permainan secara langsung maka terdapat dua desain yang dapat dimainkan oleh anak tentunya dengan pengawasan orang tua berikut halaman depan dari gadget dan juga board game pada permainan SKADO.

Kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan bersama anak-anak usia dini untuk meningkatkan karakter disiplin berlalu lintas. Pengabdian masyarakat ini dilakukan langsung bersama anak-anak usia dini dan para fasilitator yang akan memandu berlangsungnya kegiatan ini mulai dari pembukaan diawal hingga penutupan, kegiatan ini akan dibuka dengan sambutan dan perkenalan dari Tim dan para fasilitator kepada para anak-anak usia dini di RT 06 Tanjung Baru.

Hal ini dilanjutkan dengan icebreaking, peresentasi Oral terkait permainan SKADO dan langsung bermain bersama para fasilitator dan anak-anak yang dibagi dalam beberapa kelompok. Sebelum

bermain juga dilakukan pijakan pada anak-anak dan setelah bermain dilakukan anak-anak diminta untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. Hal ini ditujukan agar dapat melihat sejauh mana permainan SKADO ini dapat meningkatkan karakteristik disiplin berlalulintas dari dasar yakni pengetahuannya terkait rambu-rambu lalu lintas itu sendiri.

Refleksi yang dilakukan menggambarkan seberapa jauh anak-anak dapat menangkap pesan yang terkandung dalam permainan yang dilakukan. Dimana sebagian besar anak-anak memahami akan pentingnya mengenal rambu lalu lintas, serta mematuhi peraturan lalu lintas yang

berlaku sehingga terhindar dari resiko kecelakaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan meskipun masih terdapat beberapa kekurangan dan kendala. Namun semua rangkaian kegiatan berhasil dilaksanakan dari rancangan yang sudah disusun oleh tim peneliti pada pelaksanaannya di RT 06 Tanjung Baru dengan dibantu 15 Fasilitator dari mahasiswa Psikologi kegiatan PPM ini sukses dilaksanakan dengan menjalankan seluruh rangkaianannya, hingga ke pembuatan kemajuan akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Perdani Putri Admi. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Putri, *Jurnal Pendidikan Usia DINI Volume 8 Edisi I*.
2. Wijayanti Rina. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak, *Cakrawala Dini : Vol. 5 No. 1*.
3. Perdani Putri Admi. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Putri, *Jurnal Pendidikan Usia DINI Volume 8 Edisi I*.
4. Soejanto, A. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta