

**FESTIVAL DOLAN ANAK – ANAK DI DESA BANJARMADU  
KARANGGENENG LAMONGAN**

**Deny Andesta<sup>1</sup>, Noviyatur R<sup>2</sup>., Tri Rahmawati<sup>3</sup>, Maya Eka A<sup>4</sup>**

**<sup>1</sup>Dosen Program Studi Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Gresik.**

**<sup>2,3,4</sup>Mahasiswa Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gresik.**

**Email: noviyaturrosyidah@yahoo.com**

**ABSTRAK**

Desa Banjarmadu merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Karanggeneng, Kabupaten Lamongan dengan memiliki tiga dusun yaitu Dusun Tanggulangin, Banjarsari, dan Ngembet. Total penduduk di Desa Banjarmadu berjumlah 3.456.000 jiwa dengan 1.152 Kartu Keluarga yang tercatat di Desa. Secara umum, mata percaharian utama masyarakat Desa Banjarmadu sebagai petani dan petambak. Di sektor pendidikan Desa Banjarmadu memiliki sarana prasarana yang menunjang peningkatan dalam dunia pendidikan masyarakat sekitar. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan dan pertumbuhan sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Sebagai penyeimbang orangtua juga harus terlibat didalamnya dengan cara mendidik dan mengontrol anak dilingkungan rumah. Di era digital saat ini kontrol orangtua sangatlah penting, anak – anak mulai mengenal apa itu *Gadget/Gawai*. *Gadget/Gawai* telah membuat anak cenderung untuk bermain *game online* secara individu, yang seharusnya dilakukan anak pada umumnya ialah mengeksplorasi dan bermain di luar ruangan bersama teman sebaya dan melakukan interaksi sosial. Namun di era digital anak – anak mulai melupakan apa itu permainan tradisional yang seharusnya mereka mainkan.

***Keyword : Anak, Game Online, Permainan Tradisional.***

## **1. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi ternyata telah menghadapkan kita pada persoalan yang cukup rumit terutama menyangkut akibat terhadap jiwa anak-anak yang masih sangat rentan terhadap ragam budaya asing yang belum tentu selaras dengan nilai budaya kita. Permainan tradisional yang dulu sering kita jumpai di setiap sudut kampung kini tak ada lagi. Sebagai gantinya anak-anak sekarang dimanjakan oleh permainan modern. Apalagi sekarang sudah jamannya anak diperbudak oleh gedit. Saat ini dolanan anak sudah mulai menghilang. Dolanan anak atau permainan anak tradisional erat kaitannya dengan budipekerti, kebersamaan, komunikasi sosial serta mengandung unsur olahraga. Perlunya menghidupkan kembali dolanan anak yang nyaris ditelan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Dunia anak adalah dunia masa depan penentu sejarah bangsa. Anak memiliki posisi strategis sebagai pewaris dan penerus nilai-nilai budaya yaitu, nilai-nilai budaya yang mengarahkan anak-anak kepada perilaku sopan santun, hormat, dan berbakti kepada orang tua serta menghormati keberadaan orang lain.

Keluarga merupakan sebuah institusi yang paling penting dalam menciptakan dasar pendidikan dan perkembangan bagi anak. Karena pembentukan seorang anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan terkecil yaitu keluarga dan yang paling pertama memberikan pengalaman bagi anak. Pengalaman yang dimiliki anak tersebut akan menentukan pola pikir, karakter dan sifat alami dari seorang anak.

Permainan yang sudah memanfaatkan teknologi membuat anak cenderung tidak bergerak. Anak hanya duduk di depan televisi dan bermain dengan menggunakan media tanpa banyak bergerak. Hal ini pada akhirnya mengakibatkan anak memiliki kecenderungan untuk mengalami obesitas (Subrahmayan dkk, 2000). Kecenderungan obesitas dapat disebabkan oleh pengalihan waktu yang biasa dilakukan oleh anak-anak untuk bermain aktif di luar menjadi diam duduk pasif di depan layar komputer maupun televisi (Gestile, 2011).

### **B. Tujuan Kegiatan**

Adapun tujuan dari dielenggarakannya program kerja “festival dolanan tradisional yaitu untuk meningkatkan interaksi sosial terhadap teman sebaya yang dikarenakan lebih terfokus pada *gadget/gawai*. Serta memicu peningkatan sistem motorik pada anak.

### **C. Manfaat**

Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak-anak biasanya mengalami masa-masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **A. Ruang Lingkup/Obyek**

Ruang lingkup penelitian ini dilakukan di Desa Banjarmasin tepatnya di Dusun Tanggulangin dan Dusun Banjarsari.

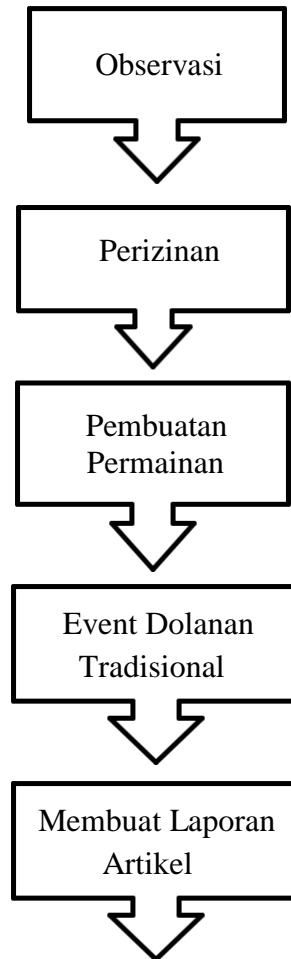
### **B. Waktu dan Tempat Kegiatan**

Adapun nama kegiatan, tempat dan waktu pelaksanaan disajikan dalam tabel berikut:

- Observasi: 5 Agustus 2019
- Pembuatan Alat: 23 Agustus 2019
- Event Dolanan: 25 Agustus 2019

### C. Perancangan Pelaksanaan

Adapun beberapa tahapan yang kami lakukan untuk melaksanakan Event Dolanan Tradisional ini adalah sebagai berikut :



**Gambar 1. Tahapan Kegiatan**

#### **D. Observasi Lapangan**

Event Dolanan Tradisional bertempat di lapangan Gelora Mas Gugun (halaman salah satu rumah warga). Sebelum melaksanakan Event Dolanan Tradisional kami telah melakukan survey di Desa Banjarmasin untuk mengetahui permasalahan apa yang dapat di pecahkan bersama – sama dengan pihak kepada desa dan peserta KKN.

#### **E. Perizinan**

Tahap pertama dalam melaksanakan program ini adalah dengan meminta izin dari pihak berwenang setempat mengenai lokasi Event Dolanan Tradisional.



**Gambar 2. Aktivitas penggunaan permainan Tradisional**

## **F. Membuat Laporan**

Setelah melakukan serangkaian proses event dolanan tradisional ini, kami sampai pada tahap akhir yaitu membuat laporan artikel yang nantinya akan kami kumpulkan kepada dosen kami sebagai bentuk nyata kegiatan yang kami lakukan saat mengabdikan di masa KKN ini.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil**

Anak-anak sangat dekat dengan permainan. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan baik tradisional maupun modern selalu dilakukan oleh anak-anak. Permainan yang dilakukan merupakan sesuatu yang dianggap wajib, yang mana dilakukan untuk mendapatkan teman. Permainan tradisional masih digunakan anak-anak yang berlatar belakang daerah perkampungan. Kebanyakan anak-anak yang disana bermain permainan tradisional karena sesuai dengan kondisi lingkungan dimana mereka tinggal. Warga setempat juga sangat antusias dengan adanya event dolanan ini.

### **B. Pembahasan**

Pada dasarnya dari berbagai teori perkembangan dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain pada umumnya anak terlibat dalam suatu permainan. Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Rogers & Sawyers's (Iswinarti,2010:6) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai – nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut.

- Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak.
- Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal

- Mengembangkan keterampilan sosial.
- Merupakan wadah pengekspresian emosi.  
Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam hal ini, bermain

dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam seting pendidikan formal. Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh ”bukan informasi khusus, tetapi *mindset* umum dalam pemecahan masalah”.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan event yang kami selenggarakan, ditemukan bahwa secara rata – rata permainan menghabiskan waktu bermain secara kelompok, itu membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki daya interaksi sosial yang pekat dan membutuhkan kerja sama yang kompak untuk mencapai tujuan. Namun,, di era digital sekarang kebanyakan orang tua memperkenalkan permainan modern untuk anak-anak mereka karena mereka sangat sibuk untuk mengajar permainan tradisional untuk anak-anak mereka, bahkan, mereka tidak tahu tentang permainan tradisional lokal. Orientasi ini harus diubah karena sangat penting untuk menumbuhkan rasa hormat generasi muda terhadap budaya lokal dengan cara menyelenggarakan festival permainan tradisional.

##### **B. Saran**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa keberadaan permainan tradisional di Kecamatan Karanggeneng tepatnya di Desa Banjarmasin dapat dikatakan mulai punah. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian khusus pada permainan tradisional dari berbagai pihak guna mempertahankan keberadaan dan keberlangsungan permainan tradisional yang ada di Indonesia khususnya di Kecamatan Karanggeneng tepatnya di Desa Banjarmasin. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia dimana pada setiap permainan tradisional terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah yang terdapat di Indonesia. Selain itu, permainan tradisional merupakan sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang berguna

bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Oleh karena itu perlu adanya sosialisasi dan pelestarian permainan tradisional secara berkelanjutan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Gestile, D. (2011). "The Multiple Dimension of Video Game Effect". *Child Development Perspective*, Volume 5, Number 2, 2011, 75-81 Diakses Pada tanggal 04 September 2019
- Hurlock, E.B. (1993). *Perkembangan anak jilid I*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi permainan tradisional Indonesia*. Laporan hasil survey. Malang: Fakultas Psikologi UMM
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Santrock, J.W. (2000). *Lifespan development*. Boston: McGraw-Hill College.
- Subrahmayan, dkk. (2000). "The Impact of Computer Use on Children's and Adolescents" *Development. Applied Developmental Psuchology* 22 (2001):7-30 Diakses Pada tanggal 04 September 2019.