



Pengenalan Permainan Tradisional Engklek Kepada Anak Usia Dini

Fadila Nailufar¹, Mariah Ulfah², Sani Nuraeni³, Syanindita Sifa Syahrani⁴, Syifa Auliyaa Santoso⁵
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4,5}

E-mail : fadhilanailufar2@upi.edu¹, mariahulfah189@gmail.com², nuraenisani130@gmail.com³,
syandita532@gmail.com⁴, syifaaulia0880@gmail.com⁵

Abstrak

Di era modern ini, kebutuhan manusia dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis, dengan hadirnya teknologi semua dapat dilakukan dengan mudah dan cepat salah satunya dengan adanya gadget. *Gadget* dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan sosial maupun motorik anak, pemakaian gadget yang sering di mainkan oleh anak usia dini memiliki dampak baik dan juga dampak buruk bagi perkembangan anak. Maka dari itu salah satu upaya untuk mengurangi ketergantungan terhadap gadget dengan mengadakan sosial proyek “Gerakan Ayo Bermain Tanpa Gadget Anak Usia Dini” yang bertujuan untuk menstimulus perkembangan pada anak usia dini dengan permainan tradisional yaitu engklek. Objek sosial proyek adalah anak usia 4-8 tahun, metode kegiatan sosial proyek adalah observasi dan dokumentasi, kemudian sosial proyek dilakukan pertama ada tahap persiapan yang di bagi menjadi 3 yaitu: 1). Survey; 2). Pengumpulan anak; 3). Pengumpulan alat dan bahan. Kedua, tahap pelaksanaan dan yang ketiga tahap evaluasi. Kegiatan ini diselenggarakan di kampung Cipamangkat, Desa Pasawahan, Kabupaten Purwakarta. Sosial proyek ini dilaksanakan selama 5 hari, permainan engklek ini banyak di minati oleh anak-anak dan mereka lebih fokus ke permainan tradisional engklek daripada gadget nya.

Kata Kunci: *gadget*, permainan tradisional, anak usia dini

Abstract

In this modern era, human needs can be solved in practical ways, with the presence of technology everything can be done easily and quickly, one of which is the existence of gadgets. Gadgets can hinder the growth and development of social and motoric children, the use of gadgets that are often played by early childhood has a good impact and also a bad impact on child development. Therefore, one of the efforts to reduce dependence on gadgets by holding a social project "Let's Play Without Gadgets Movement for Early Childhood" which aims to stimulate development in early childhood with traditional games, namely cranglek. The object of the social project is children aged 4-8 years, the method of social project activities is observation and documentation, then the social project is carried out first there is a preparation stage which is divided into 3, namely: 1). Survey; 2). Collection of children; 3). Collection of tools and materials. Second, the implementation stage and the third evaluation stage. This activity was held in Cipamangkat village, Pasawahan Village, Purwakarta Regency. This social project was carried out for 5 days, this cricket game is much in demand by children and they are more focused on traditional cricket games than their gadgets

Keywords: *gadgets, traditional hopscotch games, early childhood*

Copyright (c) 2023 Fadila Nailufar, Mariah Ulfah, Sani Nuraeni, Syanindita Sifa Syahrani,
Syifa Auliyaa Santoso

✉ Corresponding author

Address : Universitas Pendidikan Indonesia

Email : fadhilanailufar2@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i3.806>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Di era modern saat ini kebutuhan manusia dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis, dengan hadirnya teknologi semua dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Salah satu teknologi yang diciptakan oleh manusia yaitu gadget atau yang biasa kita kenal sebagai handphone, gadget sendiri dibuat dengan tujuan untuk mempermudah manusia dalam berkomunikasi. Seiring dengan berkembangnya zaman teknologi semakin berkembang dan tentunya gadget sudah banyak digunakan oleh semua orang sebagai suatu kebutuhan yang harus dimiliki setiap individu. Saat ini gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi melainkan sudah banyak fitur-fitur lain yang tersedia di dalam gadget. (Chaidirman, Dkk : 2019).

Ketergantungan terhadap gadget tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak anak-anak yang mengalami hal yang serupa berupa ketergantungan terhadap gadget. Gadget merupakan hal yang menarik bagi anak karena didalam *gadget* terdapat gambar, lagu, dan konten-konten yang dapat diakses melalui internet, Rahayu, dkk dalam Munir (Zaini & Soenarto, 2019). Penggunaan gadget yang berlebihan akan memberikan dampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya sebagai berikut: 1). Anak akan menirukan adegan dari video yang mereka tonton, 2). Interaksi sosial anak dengan teman sebaya atau lingkungan sekitar akan menjadi berkurang dikarenakan anak hanya akan terfokus dengan gadgetnya. 3). Anak akan menjadi ketergantungan pada penggunaan gadget.

Tidak hanya itu penggunaan gadget akan memberikan dampak buruk yaitu: Pertama akan menimbulkan radiasi dari gadget yang akan memberikan dampak berbahaya untuk tumbuh anak dan akan dapat menimbulkan beberapa penyakit yang akan dialami yaitu: kanker, tumor otak dan sakit kepala. Kedua, akan menurunkan konsentrasi anak, anak akan mengalami sulit berkonsentrasi di dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Yulsofriend, dkk. (2019) Bahasa merupakan salah satu sarana untuk dapat memperoleh informasi. Di dalam bahasa, kita bisa mengetahui apa saja yang ingin anak sampaikan melalui ucapan yang keluar dari lisan mereka, oleh karena itu bahasa merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan. Sikap orang tua lah yang bisa menentukan bahasa anak akan berkembang dengan baik atau tidak, hal ini dapat dilihat dari pola asuh orang tua kepada anak.

Apabila orang tua sudah memberikan gadget kepada anak sejak dini, maka perkembangan bahasa anak tidak akan berkembang dengan baik. Karena ketika anak lebih sering menggunakan gadget dan jarang berkomunikasi, maka anak akan kurang lancar dalam berbicara dan itu akan menghambat perkembangan bahasanya. Menurut Paradila dkk. (2022) gadget dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan social anak, Lingkungan social anak merupakan aspek yang penting untuk diperhatikan oleh orang tua, karena lingkungan social lah yang bisa membantu anak dalam proses tumbuh kembangnya. Apabila orang tua membiarkan anaknya sering menggunakan gadget disetiap harinya, maka perkembangan social anak tidak akan berkembang dengan baik.

Anak akan cenderung lebih focus terhadap dirinya sendiri dan kurang peduli terhadap orang lain. Hal ini dapat menghambat perkembangan sosialnya dikarenakan kurangnya komunikasi dan interaksi dengan orang lain.

Menurut Sejati (2020) bermain gadget dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik anak, dengan seringnya anak memainkan gadget, mereka hanya akan melakukan motorik halusnya saja yaitu anak akan lebih sering menggerakkan jari tangannya, sedangkan anak juga perlu dalam mengembangkan motorik kasarnya, hal yang dapat dilakukan oleh anak yaitu melakukan olahraga rutin seperti orang tua dapat mengajak anaknya untuk jogging bersama setiap di pagi hari agar pertumbuhan fisik anak dapat berkembang dengan baik. Namun apabila orang tua membiarkan anak terus menerus menggunakan gadget dikhawatirkan proses pertumbuhan dan perkembangan anak akan terhambat, contohnya yaitu pertumbuhan tinggi badan anak tidak akan tumbuh maksimal apabila anak lebih sering berdiam diri di rumah dan hanya memainkan gadgetnya saja. Selain itu proses perkembangan anak pun akan terhambat apabila orang tua tidak meminimalisir penggunaan gadget terhadap anak.

Pemakaian gadget yang sering di mainkan oleh anak usia dini memiliki dampak baik dan juga dampak buruk bagi perkembangan anak. Banyak sekali orang beranggapan dengan adanya gadget itu dapat membantu mempermudah orang tua ketika sedang melakukan kegiatan karena anak bisa tetap tenang saat di tinggal Tanpa ada gangguan. Banyak juga orang tua berpikiran bahwa dengan anak bermain gadget itu bisa

membuat anak mengetahui teknologi pada zaman sekarang. Apabila seorang anak telah terbiasa diberi gadget itu akan susah untuk anak lepas dari gadget itu sendiri, ini juga akan mempengaruhi antara kedekatan anak dan orang tua karena mereka sibuk dengan gadget nya masing- masing.

Maka dari itu peran orang tua dalam mengawasi dan mengupayakan anak agar tidak dibiasakan untuk bermain gadget harus ditingkatkan, sebab adanya dampak negatif yang berbahaya bagi anak. Salah satunya akan berpengaruh terhadap tangan anak akan panas bila terlalu lama bermain gadget, mempengaruhi saraf otak yang akan menyebabkan keterlambatan fungsi otak, serta gadget juga dapat membuat anak menjadi malas hal ini akan mempengaruhi motorik anak karena dengan adanya gadget anak akan lebih banyak diam di rumah dan tidak melakukan kegiatan apapun.

Orang tua pasti mempunyai upayanya sendiri dalam mencegah anak berlebihan bermain gadget. Contoh yang bisa dilakukan orang tua yakni berperilaku tegas kepada anak saat anak sudah bermain gadget terlalu lama, lalu anak tidak dibiarkan begitu saja ada aturan yang harus ditanamkan seperti anak tidak boleh bermain gadget selama lebih dari 1 jam, serta orang tua tidak memperlihatkan Bermain gadget di depan anak karena anak akan meniru apa yang dilakukan oleh orang tua nya. Selain dari peran orang tua ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan agar anak tidak terlalu sering memainkan gadgetnya seperti bermain bersama teman- teman sebaya nya dan salah satu nya juga pengadaan sosial projec “ Gerakan Ayo Bermain Tanpa Gadget”, dimana

projek ini bersama-sama mengajak anak bermain permainan tradisional engklek.

Sosial Projek ini merupakan salah satu alternatif bermain permainan tradisional untuk anak mengetahui permainan jaman dulu dengan sedikit modifikasi agar tidak cepat bosan. Sosial projec ini bertujuan untuk mengangkat permainan tradisional yang saat ini sudah mulai jarang di mainkan oleh anak-anak di zaman sekarang dan juga untuk melatih perkembangan motorik serta sosial anak.

METODE

Metode pelaksanaan pada social project ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Sebelum melaksanakan social project mengenai permainan tradisional yaitu permainan engklek guna mengurangi dalam bermain gadget di kalangan anak usia dini. Metode ini merupakan suatu tahapan dalam membuat kegiatan ini menjadi efisien dan efektif. Persiapan pada tahapan ini antara lain:

a. Survey

Survey merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan. Survei ini dilakukan di kampung Cipamangkat RT 17/RW 09 Desa Pasawahan, Purwakarta.

b. Pengumpulan anak

Pada social project ini kami berhasil mengumpulkan kurang lebih 16 orang anak dengan tujuan mengajak anak untuk bermain bersama melakukan permainan engklek. Adapun

anak yang berkontribusi dalam permainan ini berusia sekitar 4-8 tahun.

c. Pengumpulan alat dan bahan

Permainan engklek ini membutuhkan alat dan bahan seperti, karton, kardus, botol aqua, bola kertas, dan gambar kaki.

2. Tahap Pelaksanaan

Disepakati bahwa kegiatan social project ini dilakukan di kampung Cipamangkat RT 17/RW 09 desa Pasawahan, Purwakarta. Kegiatan berlangsung selama 5 hari dan dimulai pada pukul 15.00 WIB. Kegiatan ini dilakukan karena anak-anak kampung cipamangkat lebih senang memainkan gadget-nya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.

3. Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan social project ini selesai dilaksanakan kami melakukan evaluasi berupa menanyakan satu persatu kepada anak mengenai kegiatan yang sudah dilakukan selama 5 hari kebelakang. Respon yang diberikan setiap anak berbeda-beda, ada yang merasa senang dan ingin melakukan permainan nya lagi juga ada yang merespon sedih karena sosial Project ini sudah selesai dilaksanakan. Hal ini dapat menjadi acuan betapa pentingnya mengajak anak untuk bermain bersama dibandingkan membiarkan anak untuk bermain dengan gadget nya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosial projek yang telah dilakukan pada tahap pertama yaitu perkenalan kepada anak dengan memperkenalkan permainan tradisional engklek yang bertujuan untuk mengajak anak bermain bersama sekaligus membantu anak untuk

meminimalisir penggunaan gadget yang mereka gunakan setiap harinya. Kemudian pada tahap kedua anak belajar untuk memainkan permainan tradisional engklek dengan bermain secara bergantian, lalu pada tahap ketiga dan keempat anak diajak untuk ikut serta dalam perlombaan yang telah disusun dan direncanakan pada hari sebelumnya. Aturan dalam permainan engklek ini anak diharuskan bermain secara sportif dan adil agar semua anak dapat bermain dengan aman, setelah anak berkontribusi dan ikut serta dalam perlombaan pada tahap ke lima atau tahap terakhir anak diberikan reward atau hadiah sebagai tanda terima kasih karena mereka telah membantu sosial projek ini berjalan dengan lancar dan semestinya.

Kegiatan pertama yaitu pengenalan kepada anak mengenai permainan tradisional engklek yang bertujuan untuk mengajak anak bermain bersama dan membantu anak untuk mengurangi penggunaan gadget yang mereka gunakan setiap hari.



Gambar 1. Pengenalan Permainan Tradisional Engklek

Kegiatan hari kedua yaitu satu persatu anak mencoba permainan engklek sampai semua anak mencoba permainan nya



Gambar 2. Anak SD mencoba permainan engklek



Gambar 3. Anak TK mencoba permainan engklek

Kegiatan hari ketiga melakukan perlombaan yang diadakan untuk anak TK terlebih dahulu dengan dibentuk 2 kelompok dan dipilihlah 1 pemenang diantara dua kelompok tersebut.



Gambar 4. Pembagian Kelompok Anak TK

Kegiatan hari empat melanjutkan perlombaan yang diadakan untuk anak SD dengan dibentuk 2 kelompok dan dipilihlah 1 pemenang diantara dua kelompok anak SD tersebut.



Gambar 5. Pembagian Kelompok Anak SD

Kegiatan hari ke lima yaitu hari terakhir dengan adanya pembagian hadiah bagi para juara 1 dan pembagian makanan bagi para peserta.



Gambar 6. Pembagian hadiah untuk anak TK



Gambar 7. Pembagian hadiah untuk anak SD



Gambar 8. Pembagian makanan bagi peserta lainnya



Gambar 9. Pembagian makanan bagi peserta lainnya.

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang sudah ada sejak nenek moyang yang dilestarikan oleh masyarakat setempat. Di Indonesia sendiri banyak sekali permainan tradisional yang berbeda-beda disetiap daerahnya. Sebagai masyarakat Indonesia kita perlu untuk mempertahankan permainan tradisional agar tetap ada dan tidak hilang, oleh karena itu anak-anak perlu diarahkan untuk dapat melestarikan permainan tradisional dengan cara memainkan permainan tradisional tersebut di daerah tempat anak tinggal. (Rozana dkk. 2020). Bermain merupakan kegiatan yang sering anak lakukan dan anak senang, salah satunya dengan bermain permainan tradisional yang biasanya memerlukan banyak anak untuk memainkannya. Dengan

bermain permainan tradisional anak akan belajar untuk berinteraksi dengan yang lain sekaligus dapat menambah pertemanan menjadi lebih banyak.

Permainan tradisional sendiri telah dijelaskan di dalam teori klasik yang disampaikan oleh G Stanley Hall dalam teorinya yang bernama “Teori Rekapitulasi/Evolusi/Reinkarnasi” berpendapat bahwa perkembangan manusia saat ini memiliki proses yang sama dengan perkembangan manusia terdahulu, secara tidak langsung pengalaman yang didapatkan oleh secara tidak langsung pengalaman yang didapatkan oleh nenek moyang kita akan diturunkan kepada anak cucunya salah satunya yaitu dalam kegiatan bermain yang dahulu sering dimainkan oleh nenek moyang kita kemudian diwariskan dan diturunkan kepada kita yang tentunya permainan tersebut beriringan dengan perkembangan zaman saat ini. (Utama 2010).

2. Permainan Tradisional Engklek

Permainan engklek merupakan permainan yang berasal dari Jawa. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang masih dipertahankan kelestariannya hingga sekarang dan di setiap daerah permainan engklek memiliki nama atau sebutan yang berbeda-beda sesuai dengan daerahnya meskipun begitu permainan engklek ini memiliki kesamaan dalam cara memainkannya tetapi mungkin berbeda dalam pola gambar engkleknya. Pola atau bentuk engklek sendiri yang biasa dimainkan yaitu berbentuk kotak yang nantinya tidak hanya membuat 1 kotak saja melainkan beberapa kotak. (Apriani. D : 2013).

Permainan engklek sendiri dapat dimainkan oleh lebih dari satu anak dengan cara bermain secara bergantian. Untuk memainkan engkleknya anak harus melompat dengan satu kaki dan harus melewati setiap kotak yang sudah dibuat. Permainan tradisional engklek ini salah satu permainan yang disukai oleh banyak anak-anak karena dengan gerakan dan aturan permainan yang mudah diuntuk dipahami oleh anak sehingga mereka dengan mudah dapat mengikuti permainannya. Dalam permainan engklek banyak sekali manfaat yang dapat dirasakan oleh anak terutama untuk proses tumbuh kembangnya, adapun manfaat yang dapat diberikan kepada anak yaitu sebagai berikut :

a. Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak

Menurut Indriyani dkk. (2021). Motorik pada anak perlu untuk dikembangkan sejak anak masih kecil karena motorik sendiri memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembang anak. Oleh karena itu orang tua perlu membantu anak dalam mengembangkan motoriknya dengan cara memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain salah satunya dengan bermain permainan tradisional engklek. Bermain permainan engklek dapat membantu anak dalam mengembangkan motorik kasarnya karena dalam permainan engklek anak diminta untuk aktif bergerak seperti melompat, hal ini dapat membantu anak agar memiliki tumpuan kaki yang kuat.

Menurut Qomariah dkk. (2022). Permainan engklek dapat membantu anak untuk melatih keseimbangan tubuhnya karena dalam permainan engklek anak diharuskan untuk melompat dengan

satu kaki, hal ini membuat anak harus bisa menjaga keseimbangan tubuhnya agar tidak jatuh saat bermain.

- b. Mengembangkan Aspek Sosial Pada Anak
- Mengembangkan aspek sosial anak dapat dilakukan melalui bermain, salah satunya dengan bermain permainan tradisional engklek. Di dalam permainan engklek anak dapat belajar berinteraksi dengan teman seusianya karena permainan ini melibatkan lebih dari satu anak dalam permainannya. Menurut Hazriyati dkk. (2019) bermain merupakan hal yang disukai oleh anak, anak akan lebih senang apabila bermain secara bersama-sama dibandingkan bermain sendiri oleh karena itu dalam bermain khususnya bermain tradisional engklek akan bermanfaat sekali untuk mengembangkan aspek sosial anak.

SIMPULAN

Di era modern saat ini fenomena menggunakan gadget sudah banyak sekali, dimulai dari kalangan orang dewasa, remaja maupun anak usia dini. Tidak heran bahwa gadget memiliki peran penting untuk kebutuhan manusia karena di dalam gadget sendiri memiliki banyak fitur yang dapat mempermudah aktivitas atau kebutuhan penggunaannya. Penggunaan gadget di zaman sekarang tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi anak usia dini pun sudah banyak menggunakan gadget, hal ini disebabkan oleh faktor lingkungan yang membuat anak terpengaruh untuk menggunakan gadget. Orang tua harus dapat mengawasi anak dalam menggunakan gadget karena tanpa disadari gadget memiliki dampak positif dan negatif tergantung kepada pengguna

gadget itu sendiri. Untuk dapat meminimalisir anak agar tidak kecanduan terhadap gadget, dilakukan lah sosial projek dengan tujuan memperkenalkan anak permainan tradisional yaitu permainan engklek yang dimana dapat dimainkan oleh anak secara bersama-sama. Selain itu di dalam permainan engklek ini dapat memberikan manfaat kepada pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu anak dapat mengembangkan motorik kasarnya dan juga dapat mengembangkan aspek sosialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Falethan Health Journal*, 6(2), 64-68.
- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing And Health Science*, 2(2), 33-41.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28.
- Nurfadilah, F., Zaman, B., & Romadona, N. F. (2019). Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 90-98.
- Paradila, E., Mubarak, Z., & Nawawi, M. K. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Dalam Menggunakan Gadget. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 155-164.
- Pebriana, Ph (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1), 1-11.

- Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela Pls: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Riani, V. F. (2016). *Gambaran Ketergantungan Smartphone Terhadap Produktivitas Kerja Pada Pekerja Cv.Traveline Citra Nusantara Yogyakarta*. Sanata Dharma Yogyakarta.
- Sejati, Y. G. (2020). Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *Jieec (Journal Of Islamic Education For Early Childhood)*, 1(1), 38-44.
- Yulsofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80.