

Pelestarian Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kolaborasi Anak Di Panti Asuhan Al-Marhamah

Robinson Hutagaol¹, Taruli Marito Silalahi², Winny Sunfriska Limbong³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sari Mutiara Indonesia

Email: rhgaol9@gmail.com¹⁾, taruli766hi@gmail.com²⁾, winnysunfriska@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Pengabdian Masyarakat ini dilakukan di Panti Asuhan Al-Marhamah yang terletak di Jalan Garuda No.2 Kelurahan Sei Sikambing Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan. Kegiatan anak-anak di panti asuhan diisi dengan kegiatan belajar formal di sekolah umum, beribadah, mengaji Alquran, bersih-bersih, dll. Panti Asuhan Al-Marhamah mengandalkan bantuan orang-orang sekitar untuk biaya operasional. Kegiatan ini telah dilaksanakan selama dua hari, dari tanggal 20-21 Juni 2022. Dalam kegiatan ini, ada tiga orang dosen yang terlibat dari program studi Pendidikan Guru Sekolah dan melibatkan tiga orang mahasiswa dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sangat mendapatkan respon yang positif, tidak hanya oleh anak-anak di panti asuhan Al-Marhamah tetapi juga pengelola panti asuhan. Dengan adanya kegiatan ini anak-anak di panti asuhan Al-Marhamah tidak hanya bergantung kepada gadget saja dalam aktivitas sehari-hari. Permainan tradisional yang sudah dilakukan dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi anak di panti asuhan Al-Marhamah.

Kata Kunci : **Permainan Tradisional, Kreativitas dan Kolaborasi**

ABSTRACT

The Community Service is carried out at the Al-Marhamah Orphanage which is located on Jalan Garuda No. 2, Sei Sikambing Village, Medan Sunggal District, Medan City. Children's activities at the orphanage are filled with formal learning activities in public schools, worship, reciting the Al-Qur'an, cleaning, etc. Al-Marhamah Orphanage relies on the help of local people for operational costs. This activity has been carried out for two days, from 20-21 June 2022. In this activity, there are three lecturers and three students involved from the School Teacher Education study program. The Community service's activity got a very positive response, not only by the children at the Al-Marhamah orphanage but also the manager of the orphanage. With this activity, the children at the Al-Marhamah orphanage do not only depend on gadgets in their daily activities. The traditional games that have been done can increase the creativity and collaboration of children at the Al-Marhamah orphanage.

Key Word : **Traditional Games, Creativity and Collaboration**

PENDAHULUAN

Generasi yang lahir pada tahun 2010-an adalah generasi yang langsung berhadapan dengan teknologi modern. Masuknya teknologi memudarnya permainan tradisional, khususnya di kota-kota besar (Tanggur et al., 2021). Bagi orang tua dan anak sepertinya jarang untuk bersentuhan dengan permainan tradisional. Sebagian besar orangtua, memberikan gadget lebih simple daripada harus mengajak anak bermain di taman. Bagi anak-anak yang memang tidak dikenalkan dengan permainan tradisional sejak dini, mereka akan merasa asing dengan permainan tradisional. Karena permainan digital memang terlihat lebih menarik, pada akhirnya mereka pun enggan memainkan permainan tradisional. Sementara, anak-anak membutuhkan stimulan yang komprehensif dan sesuai dengan tahap perkembangannya, baik secara kognitif, bahasa, fisik motorik, maupun sosial emosional. Kebutuhan dalam tiap tahap perkembangan tersebut dapat dipenuhi, salah satunya melalui aktivitas bermain dan media permainan (Ahmad, 2016).

Seringkali anak menghabiskan waktu di dalam rumah, yakni dengan menggunakan gawai untuk bermain, mencari informasi, maupun berinteraksi dengan orang lain melalui internet. Hal ini diperjelas oleh Suyami (dalam Wahyuni, 2009), bahwa permainan modern bersifat personal, dimana anak bermain sendiri, tidak berinteraksi sosial dan tidak terlibat secara emosional dengan teman-temannya. Hal ini akan mempengaruhi perkembangan anak, terutama aspek perkembangan sosial mereka

Berbagai survei telah menunjukkan tingginya tingkat pemakaian gawai pada anak di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengemukakan bahwa terdapat 768.000 pengguna internet yang berusia 10-14 tahun (www.viva.co.id, 2016). Rata-rata anak berusia 2-12 tahun menghabiskan proporsi terbesar dari waktu penggunaan perangkat mereka dengan bermain games, di mana kelompok usia ini rata-rata memainkan 5 games per hari serta menghabiskan waktu kurang lebih dua jam untuk bermain games (www.internetsehat.id, 2015). Menurut M.Zaini Alif, di situsnya ciburial.desa.id, ada setidaknya 1.000 lebih permainan tradisional yang tersebar dari Sabang – Merauke. Kini, jumlah yang tercatat hanya sekitar 20% yang masih aktif dan dimainkan di daerah pedesaan (Ahmad, 2016).

Sebagian besar orangtua yang memiliki anak usia 0 – 8 tahun juga mengungkapkan bahwa mereka lebih senang mengenalkan permainan digital daripada permainan tradisional. Hampir semua orangtua mengungkapkan alasan yang sama,

yaitu permainan digital, game online, memang lebih praktis. Hal ini akan mempengaruhi perkembangan anak, terutama aspek perkembangan sosial mereka.

Pada anak usia dua atau tiga tahun, sikap self-centered-nya masih kuat, belum berkembang sikap kolaborasinya. Sedangkan mulai usia tiga tahun sampai akhir empat tahun, anak sudah mulai menampakkan sikap kolaborasi mau bekerjasama dengan teman lainnya. Pada usia enam atau sampai tujuh tahun, sikap kerjasama atau kolaborasi berkembang lebih baik lagi (Aqobah, dkk, 2020: 138). Permainan tradisional adalah kegiatan manusia yang mengekspresikan emosi yang bersifat hiburan dengan konseptual tertentu dan tetap berpegang teguh pada norma serta adat kebiasaan yang telah ada secara turun temurun (Mahardika, 2014). Terdapat beberapa manfaat permainan tradisional bagi anak yaitu mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak. Permainan tradisional yang dimainkan secara bersama-sama dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, saling menolong, dan mengembangkan kepercayaan diri anak. Beberapa permainan tradisional dapat dimainkan bersama yaitu dengan menyanyikan sebuah lagu. Ada juga permainan tradisional yang menggunakan gerakan-gerakan seperti tarian. Hal ini bermanfaat untuk mengasah kepekaan anak akan seni suara dan seni tari (Setiawan, 2016:7). Selain sebagai sarana pengembangan kecerdasan sosial dan emosi, kognitif, penanaman nilai-nilai, dan kepekaan akan rasa seni, ternyata dalam permainan tradisional yang sekarang ini sudah mulai ditinggalkan, mengandung keterampilan kolaborasi.

Menurut Abdulsyani (1994) menyatakan kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Biasanya kolaborasi melibatkan pembagian tugas dimana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawabnya demi tercapainya tujuan bersama.

Grenstein (2012) menyebutkan keterampilan kolaborasi akan tampak pada kesediaan anak untuk berpartisipasi dengan mengisi suatu peran atau tugas yang telah disepakati bersama, memberi kontribusi berupa saran maupun tindakan langsung, kesediaan mendengarkan pendapat orang lain, kesediaan mendahulukan kelompok, yang di kesemuanya itu adalah dalam rangka mencapai tujuan yaitu menang dalam permainan. Dalam kolaborasi, ada aspek kemauan berdiskusi, kompromi, antara satu

dengan yang lain, merencanakan yaitu mulai dari membagi tugas masing-masing peran anggota tim, dan waktu pelaksanaan atau target yang ingin dicapai.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun menurun dan mempunyai bermacam- macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak- anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk kehidupan bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketegasan. Sebagai salah satu usaha dalam mengembangkan bakat, minat dan kreativitas anak didik di sekolah dengan cara memberikan permainan tradisional, permainan tradisional juga memberikan anak kreatif pada saat bermain. Anak dikatakan kreatif jika mampu untuk mengekspresikan diri dan menciptakan suatu bentuk dalam bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika anak mempunyai ideide, pokok pikiran yang baru, sehingga anak mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia (Munandar, 2009).

Panti Asuhan Al-Marhamah berlokasi di Medan Sunggal, Kota Medan yang berdiri sejak tahun 2018. Panti Asuhan ini menampung 27 anak (21 putra dan 6 putri) dari berumur 1,5 tahun – SMA dan 2 pengurus. Kegiatan anak-anak di panti asuhan diisi dengan kegiatan belajar formal di sekolah umum, beribadah, mengaji Alquran, bersih-bersih, dll. Panti Asuhan Al-Marhamah mengandalkan bantuan orang-orang sekitar untuk biaya operasional. Dalam sekolah formal anak-anak belajar bersama dan mengerjakan tugas bersama di rumah dengan bantuan gawai. Hal ini membuat anak tertarik dengan gawai dan jarang bermain bersama lagi khususnya dalam permainan tradisional.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk melestarikan permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas dan kolaborasi anak di panti asuhan Al-Marhamah. melihat keseharian anak-anak jaman sekarang yang lebih tertarik dengan gawai, dan enggan dalam melakukan permainan tradisional seperti congklak, jala, karet

dll. Maka, diharapkan dengan melestarikan permainan tradisional yang merupakan budaya asli Indonesia, terciptanya kreativitas dan kolaborasi pada anak makin meningkat.

METODE PELAKSANAAN

Sasaran Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

Sasaran kegiatan ini adalah Panti Asuhan Al-Marhamah yang terletak di Jalan Garuda No. 2 Kelurahan Sei Kambing Kecamatan Medan Sunggal. Kegiatan yang dilakukan terhadap anak-anak dalam Panti Asuhan Al-MARhamah ini adalah kegiatan yang mampu meningkatkan kreativitas dan kolaborasi anak dengan menggunakan permainan tradisional. Urutan atau tahapan-tahapan yang perlu dalam menjalankan kegiatan pengabdian-pengabdian pada masyarakat. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut :

Metode pelaksanaan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dibagi atas beberapa tahap, yaitu sebagai berikut : a) Survey lokasi, dilakukan oleh ketua dan 1 orang anggota pengurus, b) Identifikasi permasalahan, dan Diskusi pembagian tugas dan kerja pada dosen pengurus program

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini dibagi atas beberapa tahap, yaitu sebagai berikut : a) Penyebaran surat pemberitahuan yang dilakukan oleh ketua pengurus dan mitra b) Persiapan bahan dan alat untuk permainan tradisional, dan c) Pelaksanaan kegiatan di Panti Asuhan Al-Marhamah

Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan selama dua hari, dari tanggal 20-21 Juni 2022, lokasi kegiatan Panti Asuhan Al-Marhamah Jl. Garuda no.2 Kel. Sei Sikambing Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan. Adapun rincian jadwal pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan	Pelaksana
Senin, 21/06/2022	10.00 – 11.00	Kunjungan bertemu pengurus panti asuhan	Tim Dosen, Mahasiswa, dan anak-anak dalam

		dan meminta izin melakukan pertemuan	Panti Asuhan
Selasa, 22/06/2022	09.00-11.30	Kegiatan pengabdian masyarakat	Tim Dosen, Mahasiswa, dan anak-anak dalam Panti Asuhan

Tim Pelaksana

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh 3 (tiga) orang dosen dari Universitas Sari Mutiara Indonesia dengan 3 orang dari Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar; serta melibatkan 3 mahasiswa dari jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan. Nama-nama dosen dan mahasiswa tersebut seperti yang tercantum dalam lembar Tim Pelaksana Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan judul “Pelestarian Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kolaborasi Anak di Panti Asuhan Al-Marhamah mendapatkan sambutan positif dari pimpinan dan anak-anak yang berada di panti asuhan karena program ini sesuai dengan kebutuhan mereka.

Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan di Panti Asuhan antara lain: Pembukaan dengan bernyanyi bersama anak-anak dan masyarakat, saling memperkenalkan diri dari tim pelaksana pengabdian masyarakat kepada anak-anak dan sebaliknya. Anak-anak panti asuhan Al-Marhamah diajak menyanyikan lagu “disini senang disana senang”. Pada perkenalan tim PKM juga menanyakan cita-cita dari anak-anak di panti Asuhan Al-Marhamah. Ada yang cita-citanya menjadi polisi, tantara, dokter, guru, youtuber, artis dan lain-lain.

Setelah selesai perkenalan dan bernyanyi Bersama, tim PKM dan anak-anak Panti Asuhan Al. Marhamah memainkan beberapa permainan tradisional seperti: 1) permainan tradisional enggrang, 2) Permainan kelereng, 3) Permainan tradisional petak umpuk dan 4) permainan tradisional congklak. Permainan enggrang dan kelereng di bimbingan oleh bapak Robinson Hutagaol dan salah satu mahasiswa, permainan petak umpet dan pandu oleh ibu Winny Sunfriska Limbong dan tim mahasiswa dan permainan congklas dipandu oleh ibu Taruli Marito Silalahi dan salah satu mahasiswa.

Sebelum beberapa permainan tradisional di lakukan terlebih dahulu Tim PKM memberikan penjelasan terkait aturan dari permainan tersebut.

Setiap permainan diikuti anak-anak dengan hati senang dan gembira, dimana permainan itu sudah jarang atau hamper tidak pernah mereka lakukan di panti asuhan Al- Marhamah . Setelah selesaikan melakukan berbagai jenis permainan tradisional, tim PKM memberikan reward kepada mahasiswa yang menang untuk memberikan penghargaan kepada anak-anak yang berpartisipasi.

Pada kesempatan ini juga Tim PKM melakukan aksi sosial kepada anak-anak di Panti Asuhan Panti Asuhan Al.Marhamah dengan memberikan sembako. Dan diakhir kegiatan Tim PKM melakukan foto bersama dengan pengelola dan anak-anak panti asuhan Al-Marhamah.

PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini sangat mendapatkan respon yang positif, tidak hanya oleh anak-anak di panti asuhan Al-Marhama tetapi juga pengelola panti asuhan. Kegiatan ini sangat antusias diikuti oleh anak-anak. Permainan tradisional yang sudah lakukan dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi anak di panti asuhan Al-Marhamah. Dengan permainan tradisional ini anak-anak di panti asuhan tetap bisa bermain tanpa harus mengandalkan *gadget*.

Permainan tradisional engkrang dan kelereng menjadi permainan yang paling disukai anak laki-laki di panti asuhan tersebut, permainan yang penuh tantangan dan pentingnya keseimbangan tubuh menjadi ketertarikan bagi anak-anak untuk memainkannya. Sebaliknya anak perempuan di panti asuhan lebih suka dengan permainan cokolak, dengan permainan ini anak-anak panti asuhan Al-Marhama dapat meningkatkan kemampuan numeriknya. Untuk permainan petak umpet baik anak laki-laki atau pun anak perempuan senang mengikutinya. Dalam permainan petak umpet ini anak-anak di panti asuhan Al-Marhamah merasa tertantang untuk memiliki strategi dalam memilih tempat untuk bersembunyi. Diharapkan permainan tradisional ini tetap dilestarikan di panti asuhan Al-Marhama untuk tetap menjaga kebudayaan Indonesia dan terciptanya kreativitas dan kolaborasi akan semakin meningkat.

SIMPULAN

Permainan tradisional seperti engkrang, kelereng, petak umpet dan cokolak mendapat respon yang baik dari anak-anak di panti asuhan Al- Marhamah. Kegiatan PKM ini dapat terus dilakukan dan dikembangkan permainan tradisional ini tetap dilestarikan di panti asuhan Al-Marhamah untuk tetap menjaga kebudayaan Indonesia dan terciptanya kreativitas dan kolaborasi akan semakin meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ibu Rektor Universitas Sari Mutiara Indonesia yang sudah memfasilitasi pelaksanaan PKM ini
2. LPPM Universitas Sari Mutiara Indonesia yang tetap mengarahkan tim PKM agar pelaksanaan PKM berjalan dengan baik.
3. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang mendukung kegiatan PKM ini.
4. Pengelola dan Anak-anak Panti Asuhan Al-Marhamah yang memberikan kesempatan Tim PKM melaksanakan kegiatan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. (2016). Tradisional Jawa Ahmad Tabi ' in. *Magistra*, 7(1), 1–26
- Mutmainna, N. (2018). Penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini (. *Jurnal Al-Athfal Volume 1 Nomor 1 September 2018 Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 20, 20–29.
- Sewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796>
- Tanggur, F. S., Nahak, R. L., Bulu, V. R., Lawa, S. T. N., & ... (2021). Pelestarian Permainan Tradisional Di Tengah Pembelajaran Online. *Pengabdian Masyarakat ...*, 1(1), 23–27. <https://cbn.ac.id/ojs3/index.php/pemimpin/article/view/277%0Ahttps://cbn.ac.id/ojs3/index.php/pemimpin/article/download/277/123>
- Dewi, (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional, 9(2), 1-7.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1. Tim PKM Bernyanyi Bersama anak-anak Panti Asuhan Al.Marhamah



Gambar 2. Tim PKM Menjelaskan Tata Cara dan Aturan dalam Permainan Tradisional



Gambar 3. Tim PKM Memberikan Reward bagi Anak-anak yang Menang



Gambar 4. Tim PKM Foto Bersama Pengelola dan Anak-anak Panti Asuhan