
PEMBENTUKAN KOMUNITAS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA SEKOLAH

Mareta Zawwin Ekaputra, Hidayah Nur Amalina, Vionie Augustine, Arif Budiwinarto*

STABN Sriwijaya Tangerang
arifbudiwinarto@stabn-sriwijaya.ac.id*

ABSTRACT

The excessive use of smartphones for playing online games has a negative impact on school-aged children; thus, alternative media is needed to provide cognitive, affective, and motor experiences. One of the efforts that can be made is to introduce traditional games. Through traditional play activities, children's interpersonal intelligence, such as the ability to cooperate, express opinions, support one another, and make decisions, can be explored simultaneously. Referring to that foundational thinking, the team conducted a community service program in Kampung Kandungmangu, RT09/RW 03, Cisauk, Tangerang Regency, Banten. This program includes presentations, mentoring, implementation, and evaluation aimed at 15 school-aged children in the location. The results of this program show that participants have gained a deeper understanding of traditional games and their benefits. Even after the program ended, the children continued to play traditional games to actualize the knowledge and skills they had gained during the program. This shows that traditional games not only have the ability to divert attention from online games but also contribute positively to the development of children's interpersonal intelligence.

Keywords: *intelligence, communication, interpersonal, games, traditional*

ABSTRAK

Penggunaan *smartphone* untuk bermain *game online* yang berlebihan memberikan dampak negatif bagi anak-anak usia sekolah, sehingga diperlukan media alternatif yang dapat memberikan pengalaman kognisi, afeksi, serta motorik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memperkenalkan permainan tradisional. Melalui aktifitas permainan tradisional, kecerdasan interpersonal anak-anak seperti kemampuan bekerja sama, mengungkapkan pendapat, saling mendukung, dan mengambil keputusan dapat tereksplorasi secara bersamaan. Mengacu dasar pemikiran tersebut, tim melakukan program kegiatan pengabdian masyarakat di Kampung Kandungmangu, RT09/RW 03, Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten. Program ini meliputi pemaparan, pendampingan, implementasi, serta evaluasi yang ditujukan pada 15 anak usia sekolah di lokasi. Hasil dari program ini menunjukkan peserta mengetahui lebih jauh mengenai permainan tradisional dan manfaatnya. Bahkan setelah program selesai, anak-anak tetap memainkan permainan tradisional untuk mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh selama program. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya mampu mengalihkan perhatian dari *game online*, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak-anak.

Kata Kunci: kecerdasan, komunikasi, interpersonal, permainan, tradisional

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, umat manusia mencapai sebuah masa yang mana teknologi memainkan peran vital dalam kehidupan. Manusia modern saat ini dapat memenuhi kebutuhan informasi hanya dengan mengakses telepon pintar (*smartphone*) yang terkoneksi dengan jaringan internet. Keberadaan jaringan internet sangat memungkinkan akses informasi dimana saja, kapan saja, dan dalam keadaan bagaimana saja.

Pengguna *smartphone* pun tidak lagi tersegmentasi pada orang berusia dewasa. Anak-anak kini lebih sering memanfaatkan *smartphone* untuk sekadar berkirim pesan, mengakses media sosial, sampai bermain permainan dalam jaringan (*game online*) (Presetiyo et al., 2024). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) yang dikutip dari Databoks penggunaan perangkat pintar (gadget) seperti *smartphone* dan tablet (*pad*) di kalangan anak-anak Indonesia meningkat signifikan. Pada 2022, sekitar 33,44% anak usia dini (0-6 tahun) sudah menggunakan *handphone* atau gawai nirkabel, dan 24,96% diantaranya mampu mengakses internet (Wibowo et al., 2023).

Data lainnya menunjukkan penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5% pada tahun 2024 berdasarkan survei Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah anak-anak dan remaja. Rinciannya, 88,99% anak usia 5 tahun keatas memanfaatkan internet untuk berselancar di media sosial, sementara 66,13% mengakses internet untuk mendapatkan informasi atau berita (Sherlyanita & Rakhmawati, 2016).

Di kalangan anak-anak, teknologi *smartphone* dan internet kerap dimanfaatkan untuk bermain *game online*. Pada dasarnya, *game online* diciptakan oleh pengembang permainan *online* sebagai sarana *refreshing* otak setelah beraktivitas yang melelahkan. Namun demikian, pemanfaatan *game online* secara berlebihan justru menimbulkan kecanduan (Yuris, 2023).

Dalam penelitian yang dilakukan (Pitaloka, 2013) terungkap ada tiga hal yang menyebabkan anak tergodanya *game online*. Pertama, anak terlalu dini diperkenalkan pada teknologi telepon pintar sejak dini. Kedua, orang tua memfasilitasi *smartphone* pada anak sejak dini, dan ketiga anak tidak memiliki teman bermain untuk mengisi waktu luang.

Anak yang kecanduan bermain *game online* sulit untuk mengembangkan interaksi dengan teman atau orang tua. Mereka enggan untuk berbagi, apalagi berkomunikasi. Jika dibiarkan dan terus terjadi maka akan mengganggu perkembangan kecerdasan interpersonal anak, akibat lainnya juga menyerang fisik karena selama bermain *game online* tubuh mereka dalam duduk diam (Ningsih, 2016).

Susanto (2015) dalam bukunya menulis, untuk mengurangi dampak kecanduan *game online*, seorang anak harus diberi stimulus fisik maupun kognitif seperti permainan. Bermain permainan sangat penting untuk mendukung perkembangan kemampuan kecerdasan interpersonal pada anak. Melalui permainan, anak bukan hanya bergerak secara fisik tetapi juga melatih bagaimana mereka berinteraksi dengan bahasa serta mengungkapkan perasaan dalam sebuah komunikasi interpersonal.

Sementara penelitian Raup et al. (2020) menemukan permainan tradisional seperti bentengan, petak umpet, galah asin, dan *boy boyan* mempengaruhi kecerdasan emosional,

kinestetik, dan membuat anak jadi lebih kreatif. Permainan lompat tali, dalam penelitian Istirahayu et al. (2021), terbukti mampu memperkuat karakter anak dan sikap kooperatif.

Dalam riset ini, penulis menggambarkan kondisi objek yang diamati adalah sekelompok anak-anak usia sekolah dari rentang sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA)/ sederajat sebanyak 15 orang di Kampung Kadungmangu, RT 09/RW 03, Desa Dangdang, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten. Selepas jam sekolah dan hari libur, anak-anak tersebut lebih sering berkumpul di salah satu rumah warga, kegiatan mereka didominasi bermain *game online*.

Menurut penuturan anak-anak tersebut, mereka bisa menghabiskan waktu antara 4-5 jam untuk bermain *game online* hampir di setiap harinya, baik bersama teman maupun sendirian di rumah. Masih menurut pengakuan anak-anak tersebut, mereka belum tahu banyak bahkan memainkan permainan-permainan tradisional.

Mengacu pada situasi dan kondisi tersebut, tim memutuskan perlu diberikan kegiatan pengenalan jenis-jenis permainan tradisional Indonesia, disertai pemahaman cara memainkannya serta mengukur dampak pemberian permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal.

Berdasarkan penelitian Misbach (2006), permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, yang meliputi motorik, emosi, bahasa, sosial, kognitif, spiritual, ekologis, dan nilai/moral. Melalui permainan tradisional diharapkan dapat menjadi intervensi pada krisis moral anak dengan mereduksi penggunaan *smartphone* yang pada akhirnya akan meningkatkan kesadaran sosial terhadap lingkungan, menumbuhkan jiwa sportif dan nilai-nilai baik lainnya (Liza & Rusandi, 2017).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan dosen dan mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri (STABN) Sriwijaya Tangerang. Dalam pelaksanaannya, tim menerapkan metode partisipatif. Metode ini memungkinkan keterlibatan secara langsung peserta kegiatan. Ketika terjadi interaksi antara pelaksana dalam hal ini tim dengan peserta maka terjadi pula pembelajaran (Alisalman, 2022).

Adapun tahapan dalam metode partisipatif yang tim lakukan sebagai berikut:

1. **Observasi**
Pada tahapan ini, tim pengabdian mencari latar belakang masalah sekaligus merumuskan latar belakang masalah yakni masih kurangnya edukasi dan pemahaman mengenai jenis dan manfaat permainan tradisional bagi kecerdasan interpersonal anak-anak. Fakta di lapangan, objek yang tim amati yakni anak-anak usia sekolah di Desa Kadungmangu RT 09/RW 03, Cisauk, lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain *game online*.
2. **Studi literatur**
Tim mengumpulkan jurnal-jurnal maupun sumber rujukan yang dipakai untuk mendukung materi yang akan disampaikan. Adapun literatur yang dikumpulkan berisi materi mengenai kecerdasan interpersonal serta permainan tradisional.
3. **Memberikan edukasi**
Pada tahapan ini, tim terlebih dulu melakukan *pre-test* yang kemudian diikuti pemberian edukasi berisi pengetahuan serta pemahaman mengenai pentingnya

- kecerdasan interpersonal dan manfaat permainan tradisional bagi perkembangan mental dan fisik anak-anak usia sekolah. Tahapan edukasi dilaksanakan pada Sabtu (12/11/2022) yang diikuti oleh 15 orang anak.
4. Pelaksanaan permainan tradisional
Setelah diberikan edukasi serta pemahaman mengenai kecerdasan interpersonal dan permainan tradisional, tim selanjutnya melakukan pendampingan pada anak-anak yang bermain permainan tradisional. Kegiatan ini berlangsung dalam 3 hari yakni pada Minggu (13/11/2022), Sabtu (19/11/2022), dan perlombaan permainan tradisional pada Sabtu (26/11/2022).
 5. Melakukan evaluasi
Tim melakukan evaluasi melalui *feedback* yang harus diisi oleh peserta. Evaluasi didasarkan pada materi yang diberikan serta pelaksanaan permainan tradisional. Hasil evaluasi dapat dijadikan rujukan pada kegiatan pengabdian serupa kedepannya.
 6. Menyusun laporan akhir
Tim menyelesaikan laporan akhir yang kemudian kepada LP3M dan Wakil Ketua III STABN Sriwijaya Tangerang. Selain itu, tim juga membuat laporan luaran sesuai dengan proposal yang diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam empat tahap, masing-masing tahapan dilakukan pada akhir pekan sepanjang bulan November 2022. Dalam pelaksanaan, tim pengabdian melakukan serangkaian kegiatan yang berorientasi pada upaya peningkatan kecerdasan interpersonal anak-anak usia sekolah di Kampung Kadungmangu RT 09/RW 03, Cisauk, Kabupaten Tangerang, memanfaatkan medium permainan tradisional. Kegiatan ini juga diharapkan mampu melestarikan permainan-permainan tradisional yang mulai terlupakan ditengah pesatnya perkembangan permainan-permainan berbasis digital.

Tiap pekan, tim menjalankan agenda kegiatan yang sudah ditetapkan berdasarkan hasil observasi serta masukan dari pihak-pihak terkait, dalam hal ini orang tua serta perangkat kampung setempat. Sebagai gambaran awal di lokasi pengabdian, data demografi yang dapat tim peroleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1.

Demografi Anak-Anak Usia Sekolah di Kampung Kadungmangu RT 09/RW03, Cisauk, November 2022

Variabel	Frekuensi (n=15)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki- Laki	9	60
Perempuan	6	40
Jenjang Sekolah		
SD	10	66,6

Variabel	Frekuensi (n=15)	Persentase (%)
SMP/ sederajat	3	20
SMA/ sederajat	2	13,4

Tim mengawali pertemuan pertama pada hari Sabtu (12/11/2022) yang dimulai pukul 10.00 WIB. Hari pertama dimanfaatkan untuk melakukan pre-test berupa 10 pertanyaan mengenai permainan tradisional. *Pre-test* ditujukan untuk mengetahui pengetahuan peserta mengenai jenis-jenis permainan tradisional serta manfaatnya.

Gambar 1.

Pemaparan materi tentang permainan tradisional dan manfaatnya



Hasilnya, sebanyak 10 anak (66,66%) masih kurang pemahamannya mengenai permainan tradisional, sementara terdapat 2 anak (13,33%) masuk kategori baik serta 3 anak (20%) termasuk cukup dalam pemahamannya mengenai permainan tradisional. serta manfaat yang berhubungan dengan kecerdasan interpersonal. Persentase tak jauh berbeda juga terlihat pada aspek kecerdasan interpersonal. Sebanyak 9 anak (60%) kurang aspek kecerdasan interpersonalnya, 4 anak (26,66%) cukup, dan hanya 2 anak (13,33%) yang terbilang baik kecerdasan interpersonalnya.

Tabel 2.

Hasil *Pre-test* Pengetahuan Tentang Jenis Permainan Tradisional dan Manfaat yang Berhubungan dengan Kecerdasan Interpersonal

Aspek	Frekuensi (n=15)	Persentase (%)
Pengetahuan Jenis Permainan Tradisional		
Baik	2	13,33
Cukup	3	20
Kurang	10	66,66
Kecerdasan Interpersonal		

Aspek	Frekuensi (n=15)	Persentase (%)
Baik	2	13,33
Cukup	4	26,66
Kurang	9	60

Setelah mengetahui hasil *pre-test*, tim pengabdian kemudian memberikan edukasi mengenai sisi negatif pemanfaatan *smartphone* untuk bermain game online secara berlebihan. Selain itu, tim juga menjelaskan manfaat permainan tradisional bagi perkembangan kognisi, afeksi, dan psikomotorik pada anak-anak.

Selanjutnya, tim mengajak para peserta belajar memainkan permainan tradisional seperti enggrang, gobak sodor, congklak, lompat tali karet, layang-layang, dan kelereng. Semua peralatan dan perlengkapan permainan tradisional telah disiapkan oleh tim pengabdian.

Pada hari kedua, Sabtu (19/11/2022) dan ketiga pelaksanaan, Sabtu (26/11/2022), tim secara intens memberikan pendampingan pada anak-anak yang mulai membiasakan bermain permainan tradisional. Di hari selain kegiatan pengabdian, anak-anak diperbolehkan mempraktikkan permainan tradisional di lingkungan kampung dibawah pengawasan orang tua.

Gambar 2.

a) persiapan pendampingan, b) pendampingan cara bermain permainan tradisional



(a)



(b)

Hari terakhir pelaksanaan pengabdian, Sabtu (5/12/2022), tim pengabdian menggelar perlombaan untuk beberapa permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, seperti enggrang berkelompok, gobak sodor, dan congklak secara berkelompok. Dalam perlombaan, tim mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi dengan sesamanya, mereka bekerja sama, saling memberikan dukungan, mengelaborasi pemikiran untuk menemukan cara terbaik untuk jadi pemenang.

Terlihat juga beberapa anak meningkat karakter kepemimpinannya, mereka juga dapat meluapkan sisi emosionalnya (gembira, kecewa, kesal, ceria, dll) menyikapi jalannya perlombaan. Hal-hal tersebut sejalan dengan penelitian Budury et al. (2022) bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak.

Gambar 3.

Peserta mempraktikkan permainan enggrang, bermain lompat tali karet, bermain bola bekel, dan congklak



Setelah perlombaan, tim pengabdian mengumpulkan peserta untuk memberikan hadiah serta meminta mereka mengisi soal *post-test* yang berisi 10 pertanyaan mengenai permainan tradisional dan aspek kecerdasan interpersonal. Hasilnya, mayoritas peserta mengerti dengan baik jenis permainan tradisional serta manfaatnya bagi kecerdasan interpersonal. Dengan demikian, tujuan dari pengabdian ini tercapai, yakni memberikan pemahaman mengenai manfaat permainan tradisional dalam upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak.

Selain *post-test*, kami juga meminta *feedback* kualitatif mengenai kegiatan pengabdian yang kami lakukan. Respon yang tim dapatkan sangat positif, peserta serta warga kampung sangat mengapresiasi kegiatan pengabdian kami. Mereka mengharapkan tim masih bersedia menyempatkan waktu datang kembali untuk melihat dan memberi semangat pada anak-anak Kampung Kadungmangu untuk terus memainkan permainan tradisional.

Tabel 3.

Hasil *Post-test* Pengetahuan Tentang Jenis Permainan Tradisional dan Manfaat yang Berhubungan dengan Kecerdasan Interpersonal

Aspek	Frekuensi (n=15)	Persentase (%)
Pengetahuan Jenis Permainan Tradisional		
Baik	13	86,66
Cukup	2	13,33
Kurang	0	0
Kecerdasan Interpersonal		
Baik	13	86,66
Cukup	2	13,33
Kurang	0	0

Sebagai evaluasi, tim menyadari dalam kegiatan pengabdian ini bisa terlaksana berkat bantuan dari banyak pihak. Untuk melanjutkan apa yang sudah dicanangkan dalam kegiatan pengabdian, tim berkoordinasi dengan karang taruna setempat membentuk sebuah komunitas permainan tradisional yang diberi nama Kupas Mantra (Komunitas Pelestarian Aset Permainan Tradisional).

Gambar 5.

Tim pengabdian beserta peserta program pengabdian masyarakat dengan spanduk komunitas



Melalui komunitas ini nantinya kami menghibahkan semua peralatan dan perlengkapan permainan tradisional, selanjutnya peralatan dan perlengkapan tersebut dapat digunakan untuk bermain anak-anak di Kampung Kadungmangu RT 09/RW 03 maupun anak-anak dari kampung lain. Komunitas juga akan menjadi agent lapangan tim untuk memantau keberlanjutan program pengabdian tersebut.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan berhasil berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan berarti. Semua tahapan pelaksanaan berlangsung sesuai rencana, menunjukkan koordinasi dan persiapan yang baik dari semua pihak yang terlibat. Hal ini mencerminkan komitmen dan kerjasama yang solid antara tim, peserta, dan masyarakat sekitar.

Pemahaman serta praktik permainan tradisional yang dilakukan dalam kegiatan ini memberikan dampak positif pada peningkatan kecerdasan interpersonal peserta. Melalui interaksi dan kerjasama yang terjalin dalam permainan, peserta mampu mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, dan kerja sama tim. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya penting sebagai warisan budaya, tetapi juga memiliki manfaat edukatif yang signifikan.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pelestarian permainan tradisional dan peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak perlu terus ditingkatkan. Harapannya, kegiatan ini dapat menjadi *pilot project* bagi inisiatif serupa di masa mendatang, baik yang diorganisir oleh institusi maupun kelompok masyarakat. Dengan demikian, upaya pelestarian budaya dan pengembangan kemampuan sosial anak-anak dapat lebih luas dan berdampak positif pada generasi mendatang.

REFERENSI

- Alisalman, M. (2022). Pembelajaran Partisipatif sebagai Metode dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 66–77.
- Budury, S., Khamida, & Huda, N. (2022). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak dengan Bermain Permainan Tradisional. *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 25–30.
- Databoks. (2023, February 16). Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022.
- Istirahayu, I., Suwanto, I., & Ningrum WH, M. A. (2021). How The Traditional Game of Jumping Rope Affects Students' Cooperative Attitudes. *The Economic Optimism 2021 Perspectives: Education, Business, Health, Engineering and Teknologi, Productive Enterprises and Law*.
- Liza, L. O., & Rusandi, M. A. (2017). Konseling Kelompok Dengan Permainan Tradisional Melayu Untuk Mengurangi Penggunaan Smartphone Yang Berlebihan Pada Anak. *Proceeding International Seminar On Counselling 2017*, 224–230.
- Misbach, I. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ningsih, S. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Studi Kasus di TK Al-Akhyar Purwakarta Kelompok B). *Tunas Siliwangi*, 2(1), 30–47.
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar. Universitas Sebelas Maret.
- Presetiyo, S. M., Gustiawan, R., Farhat, & Albani, F. R. (2024). Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia. *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia (BIIKMA)*, 2(1), 65–71.

- Raup, U. A., Budiman, N., & Syamsuddin, A. (2020). Traditional Game for the Development of Emotional Intelligence. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*.
- Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A. (2016). Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2(1), 17–22.
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Kencana.
- Wibowo, G. W. N., Minardi, J., & Maori, N. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Tata Surya Berbasis Android Untuk Siswa. *Abdi Kami: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2).
- Yuris, E. (2023). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perilaku Agresif Pada Anak. *UNES Journal of Scientech Research* , 8(1), 114–120.