PRO SEJAHTERA p-ISSN 2656-5021
(Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat) e-ISSN 2657-1579
Volume 1 Halaman 127-133 Maret 2019

PROGRAM "BAPER MENTAL" (*BACK TO* PERMAINAN TRADISIONAL) SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN PROMOSI WISATA EDUKASI DI KAMPUNG PELANGI

"Baper Mental" Program (Back to Traditional Game) To Promote Educational Tourism at Kampung Pelangi

Marina Dwi Mayangsari *, Dwi Nurrachmah, Rika Vira Zwagery, Jehan Safitri, Rahmiyati
Psychology Department Medical Faculty of Universitas Lambung Mangkurat, Jalan A.Yani Km 36, Banjarbaru
*Penulis koresponden: md.mayangsari@unlam.ac.id

Abstrak

Permainan modern yang muncul pada lingkungan anak-anak umumnya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman. Permainan tersebut bisa diakses dengan mudah melalui *gadget*. Sebagian besar anak-anak yang sudah memiliki *gadget* secara pribadi atau diperbolehkan menggunakannya membuat anak-anak betah memainkannya berjam-jam tanpa berbaur dengan lingkungan luar. Jika hal ini terus dibiarkan maka akan menimbulkan gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak tidak terstimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial emosionalnya karena hanya berdiam pasif menghadapi *gadget*. Program Baper Mental (*Back to* Permainan Tradisional) merupakan salah satu solusi untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak sekaligus menjadi media promosi wisata edukasi di Kampung Pelangi Kemuning Kota Banjarbaru. Program Baper Mental terdiri atas kegiatan penyuluhan mengenai "peran penting pola asuh orang tua dalam menumbuhkembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak" dan kegiatan kemasyarakatan yang berupa workshop pembuatan alat bermain sekaligus melakukan permainan tradisional bersama anak-anak. Hasil program Baper Mental ini mampu meningkatkan kesadaran, rasa tanggung jawab seluruh lapisan masyarakat untuk mampu bertindak dan mewujudkan sapta pesona dalam kehidupan sehari-hari khususnya untuk mendukung kegiatan pariwisata di Kampung Pelangi sekaligus upaya untuk meningkatkan dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak-anak di daerah tersebut. Kegiatan Baper Mental juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif pada anak serta menumbuhkan kembali minat anak terhadap permainan tradisional.

Kata Kunci: permainan, anak-anak, aspek perkembangan, baper mental

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Hal ini dibuktikan dengan banyak diciptakannya peralatan-peralatan canggih yang digunakan manusia untuk mempermudah aktivitasnya. Pada lingkungan anak-anak, sudah bermunculan permainan modern seperti *video game* dan *virtual game* yang mengikis keberadaan permainan tradisional. Permainan modern umumnya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, seperti di rumah, di *mall*, maupun di warung internet (warnet) sehingga membuat anak-anak betah memainkannya berjam-jam.

Berbeda dengan permainan tradisional yang umumnya dimainkan di luar ruangan seperti di lapangan atau di halaman dalam terik matahari. Permainan tradisional merupakan salah satu budaya lokal yang dilakukan masyarakat secara turun temurun serta terkandung banyak makna dan nilai di dalamnya (Putri *et al.* 2015; Pratiwi & Kristanto 2014). Beberapa jenis permainan tradisional diantaranya adalah permainan berpasangan (congklak, lompat tali), permainan individu (mobil-mobilan, ayun-ayunan), dan permainan berkelompok (angklung, anjang-anjangan) (Rahmawati 2009 dalam Pratiwi & Kristianto 2014). Saat bermain permainan tradisional, anak-anak bergerak aktif seperti berlari-lari atau melompat (Saleh et al. 2017). Maka dapat dikatakan permainan tradisional dapat merangsang perkembangan motorik anak-anak. Selain itu, permainan tradisional dapat menjadi sarana dalam mendidik anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya, mengajarkan kebersamaan, dan gotong royong (Putri et al. 2015).

Data UNICEF tahun 2011 diketahui masih tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan, khususnya gangguan motorik

© Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

p-ISSN 2656-5021
e-ISSN 2657-1579

pada anak. Data Nasional menurut Kementerian Kesehatan Indonesia pada 2010 menunjukkan 11,5% anak balita mengalami kelainan pertumbuhan dan perkembangan (eprints.umpo.ac.id). Dari studi pendahuluan tim peneliti di Kampung Pelangi Kemuning Kota Banjarbaru, ditemukan anak-anak umur 6-7 tahun yang belum mengenal angka dan huruf dengan baik. Anak-anak lebih sering disajikan permainan modern seperti yang ada di *gadget* atau bahkan hanya duduk menonton televisi dan kurang berbaur dengan lingkungan sekitar hingga membuatnya banyak diam dan aspek perkembangannya tidak terstimulasi dengan baik.

Pada lingkungan anak-anak, bermunculannya permainan modern umumnya membuat mereka lebih banyak bermain di dalam ruangan yang nyaman, seperti di rumah, di *mall*, maupun di warnet sehingga membuat anak-anak betah memainkannya berjam-jam tanpa berbaur dengan lingkungan luar. Berbeda dengan permainan tradisional yang umumnya menuntut gerakan aktif dan secara langsung merangsang perkembangan motorik anak sekaligus menumbuhkan interaksi dengan lingkungan sekitar, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial di sekitar anak.

Di samping itu, ditemukan pula anak-anak yang putus sekolah bukan disebabkan oleh faktor ekonomi melainkan kurangnya minat belajar pada anak itu sendiri. Ketika mengamati langsung lingkungan terdekatnya, dilihat bahwa anak-anak kurang stimulasi untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. Pada kondisi ini diharapkan permainan tradisional dapat menjadi stimulus untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Fenomena Kampung Pelangi yang saat ini menjadi salah satu ikon kawasan wisata di Kota Banjarbaru memiliki daya tarik tersendiri dari lingkungan fisiknya. Suasana lingkungan perumahan yang berwarna-warni dan cerah harusnya dapat menjadi tempat yang nyaman bagi anak-anak untuk bermain dengan bebas dan mengembangkan interaksi mereka di lingkungan luar rumah. Jika dipandang dari sapta pesona wisata maka keberhasilan sektor pariwisata tidak terlepas dari beberapa unsur pendukung agar wisatawan merasa betah, puas, namun juga harus memberi kenangan tersendiri bagi orang-orang yang ada di dalamnya (kanalwisata.com 2016). Sebagai suatu kawasan wisata mungkin Kampung Pelangi saat ini sudah memenuhi sebagian dari 7 pesona wisata seperti keamanan, ketertiban, kebersihan, kesejukan, dan keindahan, namun secara kualitas psikologis maka masih ada 2 sapta pesona yang dapat dikembangkan lagi yakni dari segi keramahan dan kenangan. Keramahan di sini termasuk pada bagaimana sebuah lingkungan dapat memiliki aspek ramah anak dan dapat menjadi kenangan yang unik bagi penduduk maupun bagi pengunjung yang datang ke sana.

Guna meningkatkan kesadaran, rasa tanggung jawab seluruh lapisan masyarakat untuk mampu bertindak dan mewujudkan sapta pesona dalam kehidupan sehari-hari khususnya untuk mendukung kegiatan pariwisata di Kampung Pelangi sekaligus upaya untuk meningkatkan dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak-anak di daerah tersebut maka diperlukan usaha perbaikan salah satu acaranya adalah mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai asing pada anak-anak.

Program Baper Mental (*Back to* Permainan Tradisional) ini melibatkan peran penting orang tua dan masyarakat sebagai bagian dari lingkungan tumbuh kembang anak untuk lebih peduli mengembangkan lingkungan yang ramah anak. Banyak nilai filosofis yang dapat dihadirkan dengan berkembangnya kembali permainan tradisional di Kampung Pelangi. Selain memiliki dampak positif bagi dunia anak-anak, secara ekonomi juga akan berpengaruh pada Kampung Pelangi, yakni bias menjadi pusat pariwisata permainan tradisional anak-anak.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam program ini berupa penyuluhan dan kegiatan komunitas kemasyarakatan. Kegiatan penyuluhan akan dilakukan selama satu bulan dengan total pertemuan 1 kali. Kegiatan komunitas kemasyarakatan dilakukan selama dua bulan dengan 5 kali pertemuan.

Penyuluhan berisi materi tentang aspek–aspek perkembangan pada anak yang meliputi: (a) perkembangan aspek kognitif, psikomotorik, sosioemosional, dan afektif; (b) hambatan yang terjadi pada anak-anak dengan aspek-aspek tersebut; (c) pengembangan potensi diri pada anak-anak; dan (d) pola asuh orang tua yang tepat pada anak-anak. Penyuluhan tentang aspek-aspek perkembangan anak beserta hambatan dan dampaknya dari sisi psikologis akan diberikan oleh Psikolog yaitu tim pelaksana yang merupakan dosen pengajar di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru. Pemberian penyuluhan ini bertujan untuk memberikan pengetahuan mengenai proses tumbuh kembang anak yang baik dan peran serta

© Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

orang tua dan masyarakat untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak-anak agar tidak terpengaruh oleh kecanggihan teknologi jaman sekarang yang jika tidak diawasi dengan benar akan memberikan dampak negative bagi aspek-aspek perkembangan anak.

Kegiatan kemasyarakatan difokuskan pada perkembangan psikomotorik dan kognitif anak, Kegiatan ini dirancang dalam program komunitas yang diagendakan secara rutin. Bentuk kegiatan dilakukan dengan melaksanakan berbagai jenis permainan tradisional untuk mengasah kemampuan psikomotorik pada anak dan menghadirkan suasana ceria namun mengedukasi. Kegiatan ini akan difasilatori oleh beberapa anggota komunitas Lentera Anak Banua, yaitu tim pelaksana yang merupakan mahasiswa di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan motorik, kognitif, dan sosial emosi anak sebagai solusi permasalahan yang dihadapi anak-anak di jaman sekarang yang jarang berbaur diluar rumah dan lebih sering terpapar gadget. Kegiatan ini juga bertujuan mengaktifkan kembali kegiatan-kegiatan positif di masyarakat yang ramah anak dan dipublikasikan melalui media sosial sehingga bisa menjadi percontohan serta mengedukasi komunitas masyarakat di tempat lainnya.

Program Baper Mental terdiri atas enam kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diisi dengan pemberian materi penyuluhan kepada warga sekitar mengenai "Peran penting pola asuh orang tua dalam menumbuhkembangkan aspek perkembangan pada anak". Pada pertemuan ini, para orangtua dan anak diberi materi oleh para Psikolog. Penyuluhan berlangsung kurang lebih selama 2 jam yang disertai dengan diskusi.

Pertemuan kedua diisi dengan workshop untuk anak-anak di Kampung Pelangi, yaitu membuat permainan tradisional berupa "wayang dari kardus" yang mana digunakan pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan berlangsung sore hari sekitar 2 jam. Diharapkan anak-anak dapat menuangkan krreatifitasnya.

Wayang kardus yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya dimainkan di pertemuan ketiga. Permainan wayang kardus dilengkapi dengan metode "Story Telling" bersama-sama anak kampung pelangi yang berlangsung sore hari sekitar 2 jam. Diharapkan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Pada pertemuan keempat, dilakukan permainan tradisional "lompat tali" dengan cara membagi menjadi beberapa tim dalam permainan tersebut dan diharapkan perkembangan motorik dan fisik anak dapat terlatih dengan baik. Permainan akan berlangsung pada sore hari sekitar 2 jam.

Pertemuan kelima diisi dengan melakukan permainan yang menyisipkan unsur kognitif pada anak yakni dengan permainan "congklak". Permainan berlangsung sore hari sekitar 2 jam.

Pertemuan keenam merupakan sesi akhir dari permainan. Pada pertemuan ini, permainan menyisipkan unsur motorik dan kognitif pada anak yakni dengan permainan "Gasing". Permainan berlangsung pada sore hari selama 1 jam. Setelah sesi bermain selesai, dilakukan evaluasi dan pembagian hadiah pada peserta lomba permainan tradisional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Baper Mental secara keseluruhan berjalan dengan lancar. Target kegiatan penyuluhan dan kegiatan kemasyarakatan dilakukan secara bertahap dengan pertemuan yang cukup intens dan dilakukan sesuai jadwal.

3.1 Kegiatan Penyuluhan (22 Juli 2018)

Pada awal pertemuan, tim pelaksana mengadakan kegiatan penyuluhan dengan masyarakat Kampung Pelangi khususnya dengan orang tua yang memiliki anak di usia 3–5 tahun. Acara penyuluhan kali ini disambut antusias oleh masyarakat setempat melalui pemaparan penyuluhan dengan tema "Peran penting pola asuh orang tua dalam menumbuhkembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak". Para orang tua yang hadir juga sebagian besar membawa anak-anak mereka untuk mendengarkan penyuluhan yang diadakan oleh tim pelaksana. Kegiatan penyuluhan diawali dengan sambutan ketua pelaksana yang kemudian langsung dilanjutkan dengan materi-materi oleh para narasumber yang berkaitan dengan peran penting pola asuh orang tua dalam menumbuhkembangkan aspek perkembangan pada anak.

Sebelum materi pertama disampaikan, diberikan pengantar gambaran mengenai dampak anak yang terpapar kecanduan gadget melalui video yang disediakan oleh tim pelaksana. Kemudian narasumber memberikan materi mengenai aspek perkembangan anak dan hambatannya jika terpapar *gadget* sesuai dengan video yang telah ditayangkan di awal. Pada sesi ini mulai tampak perhatian peserta terhadap materi yang disampaikan

dikarenakan fenomena kecanduan *gadget* yang memang betul terjadi pada saat ini di lingkungan masyarakat khususnya anak-anak pada masa perkembangan. Pemberian materi dilakukan dengan metode ceramah kurang lebih 30 menit. Materi diberikan pada masyarakat mengenai perkembangan anak dan hambatannya. Materi dimulai dengan penjelasan mengenai berbagai aspek perkembangan anak pada umumnya, dan orang tua memahami ada beberapa hal yang membuat anak mengalami hambatan dalam perkembangannya. Salah satunya adalah penggunaan *gadget* yang berlebihan, sehingga dapat mempengaruhi aspek motorik, sosial, kecerdasan dan juga kemampuan bicara anak. Oleh karena itu, dengan pemberian materi tersebut, diharapkan orang tua memahami dampak positif dan juga negatif penggunaan *gadget* pada anak. Sehingga orang tua mampu mengambil tindakan untuk dapat meminimalisir dampak negatif dari *gadget* yang kemungkinan dapat memnghambat perkembangan anak.

Materi kedua berkaitan dengan pola asuh yang tepat untuk anak "zaman now" agar tidak tergerus zaman. Narasumber juga menyapaikan bahwa masa anak-anak memang seharusnya diisi dengan masa bermain agar anak tetap aktif tidak hanya dalam aspek kognitifnya tetapi juga aspek motoriknya. Melalui permainan-permainan tradisional yang dihadirkan pada pertemuan selanjutnya diharapkan dapat membantu perkembangan pada anak di usianya. Dalam materi kali ini banyak tips-tips yang diberikan mengenai teknik bagaimana pola asuh orang tua yang baik terhadap anaknya. Pada sesi ini menjelaskan tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak sesuai dengan fungsinya, pola pengasuhan yang tepat bagi anak dan pencegahan penggunaan *gadget* yang berlebihan, pengaruhnya terhadap perkembangan anak dan manfaat bermain bagi tumbuh kembang anak. Ibu-ibu peserta psikoeduasi tampak antusias dengan penjelasan yang diberikan dan menyimak dengan seksama. Di sela sela sesi juga peserta terlibat aktif untuk berdiskusi dan berbagi mengenai tumbuh kembang anak-ananya. Kesimpulan dari sesi ini adalah bahwa peserta merasakan bahwa penggunaan *gadge*t merupakan tantangan yang dihadapi dalam mengasuh saat ini karena hampir setiap anak menggunakan *gadget* untuk bermain, menonton video atau untuk menggunakan sosial media. Bahkan, ada beberapa peserta yang merasakan dampak negatif dari *gadget* dan anak mereka diduga mengalami kecanduan *gadget.* Para peserta diminta untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain di dunia nyata dan kembali menghidupkan permainan tradisional karena permainan pada dasarnya membawa manfaat bagi perkembangan kognitif, fisik, sosial emosi dan motorik anak. Permainan tradisional dapat menstimulasi aspek aspek perkembangan seorang anak yang tidak dapat dilakukan oleh *gadge*t.

Dengan permainan tradisional, seorang anak dapat berkomunikasi secara langsung dengan teman-temannya, belajar untuk mengatur strategi dan pemecahan masalah serta menstimulasi motorik karena anak harus melakukan gerakan-gerakan tertentu. Peserta juga diminta untuk memanfaatkan lingkungan mereka untuk dijadikan sebagai arena bermain bagi anak-anak, apalagi kampung pelangi merupakan suatu daerah yang dijadikan sebagai tempat wisata dan memiliki lingkungan yang aman bagi anak untuk bermain. Bermain juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pengalihan kegiatan bagi anak sehingga dapat mengurangi intensitas bermain *gadget*.

Selanjutnya materi terakhir ditutup dengan memberikan motivasi terhadap masyarakat Kampung Pelangi akan pentingnya mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak-anak mereka dengan cara memfasilitasi kegiatan positif. Setelah pemaparan materi selesai di adakan sesi tanya jawab maupun *sharing* dengan masyarakat yang hadir. Beberapa peserta pun saling berbagi cerita tentang perkembangan anak mereka yang saat ini sangat rentan kecanduan *gadget*, bahkan ada salah satu peserta yang menceritakan bahwa anaknya sekarang sangat sulit dinasihati agar meminimalisir penggunaan *gadget*.

Program Baper Mental di Kampung Pelangi mendapat tanggapan positif dari warga setempat. Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta, dinilai sesuai dengan tujuan kegiatan, disampaikan dengan contoh yang relevan, dijelaskan dengan sistematis serta menggunakan media yang menarik (menggunakan lcd, laptop, video, audio). Peserta mendapatkan pengetahuan baru terkait dampak penggunaan *gadget*, jenis permainan tradisional yang bermanfaat, pengasuhan terhadap tumbuh kembang anak. Mereka merasa puas dengan kegiatan tersebut. Namun keterbatasan yang menjadi bahan evaluasi selanjutnya adalah waktu pemberian materi yang singkat.

Acara pun diakhiri dengan foto bersama tim pelaksana pengabdian masyarakat dan peserta penyuluhan Kampung Pelangi. Melalui kegiatan ini

p-ISSN 2656-5021
e-ISSN 2657-1579

para peserta menyatakan cukup memperoleh wawasan dan terbantu menemukan solusi terkait permasalahan dalam menumbuhkembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak

3.2 Kegiatan Workshop Pembuatan Wayang Kardus (4 Agustus 2018)

Berbeda halnya dengan kegiatan penyuluhan yang melibatkan orang tua anak sebagai peserta, pada pertemuan kedua ini tim pelaksana mengadakan kegiatan berupa membuat dan bermain wayang kardus bersama anak-anak kampung pelangi. Kegiatan ini dilaksanakan pada sore hari minggu dimana biasanya anak-anak yang tinggal di Kampung Pelangi bermain bersama. Kegiatan diawali oleh tim pelaksana dan dibantu dengan beberapa mahasiswa komunitas Lentera Anak Banua yang saling memperkenalkan diri dengan anak-anak yang mengikuti kegiatan bermain wayang kardus.

Nampak anak-anak begitu senang ketika mahasiswa datang dan terlebih dahulu mengajak bernyanyi dan berjoget bersama sebelum sesi pembuatan wayang kardus dimulai. Beberapa anak bahkan mengatakan bahwa mereka sangat ingin dikunjungi setiap hari agar dapat bermain bersama. Sesi pembuatan wayang dari kardus dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing dipandu oleh mahasiswa yang membantu untuk memotong kardus hingga menggunting wayang agar sesuai dengan pola. Tema wayang kali ini yang dipilih adalah Hari Kemerdekaan Indonesia dikarenakan memasuki awal bulan agustus.

Kegiatan Storry Telling (5 Agustus 2018). Setelah selesai proses pembuatan wayang, beberapa peserta diminta untuk bermain wayang dengan metode "*story telling*" ke depan peserta lainnya dan nampak banyaknya antusias dari mereka yang percaya diri dan ingin maju dengan wayang yang telah mereka buat. Di akhir sesi pertemuan dalam kegiatan bermain wayang kardus, tim pelaksana juga membagikan hadiah bagi anak-anak yang dapat menjawab pertanyaan seputar Kemerdekaan Republik Indonesia. Tidak lupa diakhiri dengan memberikan pesan kepada anak-anak kampung pelangi akan pentingnya bermain bersama dengan teman-teman sekitar, tidak hanya sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing. Melalui kegiatan bermain wayang kardus tersebut diharapkan juga anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Kegiatan Bermain Congklak (11 Agustus 2018). Pertemuan berikutnya diisi dengan permainan congklak yang kembali di ikuti oleh anak-anak di Kampung Pelangi. Permainan congklak ini sebagain besar dimainkan oleh anak-anak perempuan yang hadir. Diawali dengan pemberian pemahaman oleh tim pelaksana dan mahasiswa yang terlibat tentang tata cara main yang diharapkan dapat meningkatkan proses pemahaman kognitif anak-anak akan adanya aturan dari permainan ini dan siapa yang mengumpulkan banyak biji congklak maka ia menang dan mendapatkan hadiah. Tiga orang anak sudah memahami permainan ini karena sudah pernah memainkan permainan ini sebelumnya, sedangkan anak yang lain terlihat sedikit kebingungan diawal, namun setelah dibimbing ketika bermain mereka memahaminya dan bahkan mereka sangat menyukai dan menikmati permainan ini dilihat dari antusiasme mereka untuk memenangkan permainan ini. Permainan ini berlangsung seru karena antusias mereka untuk mendapatkan giliran bermain dan menambah jumlah biji congklak.

Kegiatan Bermain Tali (16 Agustus 2018). Pada kegiatan bermain tali yang diikuti kembali oleh anak-anak perempuan yang ada di Kampung Pelangi diawali dengan pembuatan bersama tali dari bahan karet sebelum digunakan bermain. Awalnya hanya ada 1 anak yang paham cara merangkai gelang-gelang karet agar menjadi tali yang panjang. Setelah tim pelaksana dan mahasiswa mencontohkan dan mengajari cara membuat, akhirnya mereka paham dan membuat 1 tali. Nampak juga ada 1 anak kecil umur 3 tahun ingin ikut membuat tali meskipun ia belum bisa namun ia terlihat sangat senang karena di sekitarnya banyak teman yang duduk bersamanya.

Setelah tali yang dibuat cukup panjang, permainan lompat tali pun dimulai dan di bagi menjadi 2 tim. Tim pertama dapat giliran lompat tali terlebih dahulu dan tim kedua memegang dan membentangkan tali mulai rendah ke tinggi. Nampak anak-anak begitu lincah saat meloncat tali hingga pada akhirnya didapatkan pemenang. Adapun kendala dalam permainan tali ini adalah anak-anak belum dapat terlalu tinggi melompat tali dikarenakan mereka belum terbiasa meloncat dan bermain tali seperti ini, tutur salah satu peserta yang mengikuti permainan tali tersebut.

Kegiatan Bermain Gasing (17 Agustus 2018). Permainan gasing yang dilaksanakan selanjutnya di ikuti oleh anak laki-laki yang diharapkan dapat meningkatkan motorik maupun

© Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

p-ISSN 2656-5021
e-ISSN 2657-1579

kognitif mereka dalam mengikuti peraturan dalam sebuah permainan. Dengan adanya berbagai permainan tradisional yang dihadirkan diharapkan juga anak-anak tidak hanya berpaku pada *gadget* saja, tapi juga dapat melakukan sosialisasi dengan baik terhadap teman sebaya maupun orang yang lebih tua. Hal itu terbukti saat permainan dilaksanakan, tidak ada satu anakpun yang asyik sendiri dengan *gadget*-nya, mereka fokus berkomunikasi dan bermain gasing yang dipandu oleh salah satu mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini. Permainan gasing dilakukan di samping mushola Kampung Pelangi agar alas yang digunakan untuk bermain gasing rata dan gasing bisa berputar dengan baik..

3.3 Evaluasi Kegiatan

Program Baper Mental di Kampung Pelangi mendapat tanggapan positif dari warga setempat. Pada kegiatan penyuluhan, materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta, dinilai sesuai dengan tujuan kegiatan, disampaikan dengan contoh yang relevan, dijelaskan dengan sistematis serta menggunakan media yang menarik (menggunakan lcd, laptop, video, audio). Setelah selesai kegiatan, diberikan sesi tanya jawab untuk memfasilitasi pertanyaan peserta kegiatan.

Pada hari terakhir kegiatan komunitas kemasyaraatan juga dilakukan evaluasi kegiatan dan memberi motivasi pada seluruh anak-anak yang melakukan permainan tradisional bahwa mereka ke depannya harus lebih banyak berkegiatan di luar rumah, mereka sangat antusias dan senang dengan kegiatan yang dilakukan selama ini, sebagian dari mereka sangat menginginkan tim pengabdian untuk kembali lagi ke Kampung Pelangi.

Dari hasil evaluasi diketahui bahwa peserta mendapatkan pengetahuan baru terkait dampak penggunaan *gadget*, jenis permainan tradisional yang bermanfaat, pengasuhan terhadap tumbuh kembang anak. Mereka merasa puas dengan kegiatan tersebut Namun keterbatasan yang menjadi bahan evaluasi selanjutnya adalah waktu pemberian materi yang singkat.

4. SIMPULAN

Penyuluhan yang dilaksanakan mampu meningkatkan kesadaran, rasa tanggung jawab seluruh lapisan masyarakat untuk mampu bertindak dan mewujudkan sapta pesona dalam kehidupan sehari-hari khususnya untuk mendukung kegiatan pariwisata di Kampung Pelangi sekaligus upaya untuk meningkatkan dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak-anak di daerah tersebut.

Kegiatan “Baper Mental” Back To Permainan Tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif pada anak serta menumbuhkan kembali minat anak terhadap permainan tradisional.

Kegiatan “Baper Mental” Back To Permainan Tradisional dapat menjadi solusi permasalahan yang terkait dengan fenomena kecanduan *gadget* pada anak di usia belia sehingga dapat menjadi sarana dalam mendidik anak-anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya, mengajarkan kebersamaan dan gotong royong.

Penyuluhan dan kegiatan “Baper Mental” Back To Permainan Tradisional mampu menjadi langkah awal agar berkembangnya kembali permainan tradisional di Kampung Pelangi. Selain memiliki dampak positif bagi dunia anak-anak, secara ekonomi juga akan berpengaruh pada Kampung Pelangi, yakni bisa menjadi pusat pariwisata permainan tradisional anak-anak.

Saran dari program “Baper Mental” (*Back to* permainan tradisional) di Kampung Pelangi Kemuning Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan ini adalah:

1. Perlu terus ditingkatkan kegiatan yang dapat menambah pengetahuan dan kesadaran, rasa tanggung jawab seluruh lapisan masyarakat untuk mampu bertindak dan mewujudkan sapta pesona dalam kehidupan sehari-hari khususnya untuk mendukung pariwisata di Kampung Pelangi sekaligus upaya untuk meningkatkan dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak-anak di Kampung Pelangi.
2. Adanya aktifitas dan kegiatan permainan tradisional pada anak agar lebih ditingkatkan karena dapat membantu anak untuk mengisi waktu luangnya lebih banyak dengan kegiatan positif dan menghindari mereka kecanduan *gadget* yang dapat menghambat sosialisasi dengan teman sebaya.
3. Para orang tua dan anak yang telah mengikuti penyuluhan dan kegiatan “Baper Mental” *back to* permainan tradisional diharapkan mampu bekerja sama sehingga menjadi langkah awal agar berkembangnya kembali permainan tradisional di Kampung Pelangi. Selain memiliki dampak positif bagi dunia anak-anak, secara ekonomi juga akan berpengaruh pada kampung pelangi, yakni bisa menjadi pusat pariwisata permainan tradisional anak-anak.

© Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada ketua RT Kampung Pelangi beserta seluruh masyarakatnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Akilasari Y. 2015. *Faktor Keluarga, Sekolah, Dan Teman Sebaya Pendukung Kemampuan Sosial Anak Usia Dini.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Anonim. 2016. Sapta Pesona Wisata Indonesia. Diakses dari https://kanalwisata.com/sapta-pesona-wisata-indonesia

Koesoema D. 2007. Pendidikan Karakter. *Strategi Mendidik Anak di zaman Global.* Grasindo, Jakarta.

Pratiwi Y, Kristianto M. 2014. Upaya Meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisinal engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDI* 3.

Putri PH, Suyanto M, Fatta HA. 2015. Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta. *Seminar Nasional Informatika*.

Saleh YT, Nugraha MF, Norfitriani M. 2017. Model permainan tradisional "boy-boyan" untuk meningkatkan perkembangan sosial anak SD. Elementary School Education Journal (ELSE): *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1(2b): 127-138.

Santrock JW. 2007. *Perkembangan Anak. Jilid I Edisi Kesebelas*. PT Erlangga, Jakarta.