

## Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Program Pojok Bermain

Ahmad Hamdan<sup>1\*</sup>, Rafi Muhammad Fauzi<sup>1</sup>, Risma Listiani<sup>1</sup>, Siti Arinil Haq<sup>1</sup>,  
Syahda Juang Miftahul Ulum<sup>1</sup>, Putri Jihan Afifah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Siliwangi Tasikmalaya  
Jl. Siliwangi No 24 Kahuripan Tawang 46115 Tasikmalaya Jawa Barat

\*E-mail : [rafimuhammadfauzi@gmail.com](mailto:rafimuhammadfauzi@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v9i1.17431>

Article Submitted : November 16<sup>th</sup>, 2022; Accepted : March 28<sup>th</sup>, 2023

### Abstrak

Perkembangan jaman yang semakin maju terutama dalam aspek ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi mempengaruhi budaya generasi muda Indonesia. Anak-anak muda Indonesia lebih mengenal permainan *mobile legend*, *free fire*, dan *PUBG mobile* dibandingkan permainan tradisional seperti petak umpet, *pecle*, *congklak*, *bakiak*, dan *egrang* yang merupakan budaya asli Indonesia. Maka dari itu, kami mengadakan program dengan menggunakan media pojok bermain. Tujuannya yaitu agar anak-anak dapat memahami pentingnya melestarikan budaya daerah. Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Diniyah Al-Furqan Desa Kalimanggis Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya dengan sasaran anak-anak usia 5-12 tahun. Metode yang digunakan dalam program ini adalah ceramah, percakapan, wawancara, praktik, dan bimbingan belajar. Bertujuan untuk mendeskripsikan fakta yang ada. Sumber data kegiatan program ini adalah hasil observasi lapangan terhadap peserta kegiatan. Hasilnya yaitu peserta didik aktif bermain serta mampu memainkan permainan tradisional berupa *egrang batok*, *bakiak*, petak umpet, dan lainnya. Dengan hasil program ini, peserta kegiatan menghabiskan waktu libur sekolah mereka dengan hal positif yaitu belajar dan bermain permainan tradisional, anak-anak mengenal kembali budaya Sunda dan kemampuan sosial mereka mengalami peningkatan dilihat dari keberanian mereka dalam berbicara di depan umum.

**Kata Kunci** : permainan tradisional, media, budaya daerah, pengabdian masyarakat

### Abstract

The program deals with the preservation of traditional games. The development of an increasingly advanced era, especially in the aspects of science, technology, and communication, affects the culture of Indonesia's younger generation. Young Indonesians are more familiar with *mobile legend*, *free fire*, and *PUBG mobile* games than traditional games such as *hide and seek*, *pecle*, *congklak*, *egrang*, and *egrang* which are the original culture of Indonesia. Therefore, we held a program using the medium of playing corner. The goal is so that children can understand the importance of preserving regional culture. The implementation of this program is in Diniyah Al-Furqan Kalimanggis Village, Manonjaya District, Tasikmalaya Regency with the target of children aged 5-12 years. The methods used in this program are lectures, conversations, interviews, practices, and tutoring. Aim to describe the facts. The source of data on the activities of this program is the result of field observations of activity participants. The result is that learners actively play and are able to play traditional games in the form of *batok*, *egrang*, *hide and seek*, and others. With the results of this program, participants of this activity spent their school holidays with positive things, namely learning and playing traditional games, children reacquainted with Sundanese culture and their social abilities increased judging by their courage in public speaking.

**Key Words**: traditional games, media, local culture, community services

## PENDAHULUAN

Modernisasi tidak hanya berdampak positif, tetapi juga berdampak negatif terhadap keseimbangan sosial (Motandang, 2019). Menurut Marshall McLuhan, dengan ditemukannya revolusi teknologi informasi, dunia menjadi “*global village*” (Amini *et al.*, 2020). Salah satu dampak negatifnya adalah kenakalan remaja. Jadi, secara tidak langsung modernisasi ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi karakter pemuda dan kualitas pendidikan di Indonesia (Listiana, 2021). Mudahnaya tersedianya informasi dari luar seringkali menyebabkan memudarnya bahkan hilangnya budaya yang sudah lama ada di kalangan masyarakat. Budaya yang seharusnya dilestarikan dari satu generasi ke generasi berikutnya suatu bangsa seakan terabaikan. Padahal banyak pembelajaran dalam kebudayaan yang dapat mentransfer pengetahuan, sikap dan keterampilan. Salah satu cara hidup yang mulai runtuh adalah permainan tradisional anak-anak. Permainan tradisional memiliki manfaat yang luar biasa bagi



kemajuan kehidupan anak-anak seperti dapat menumbuhkan konsep diri, daya cipta, kesehatan fisik dan psikis, dan sudut pandang sosial. Menurut Suryawan (2018), fungsi permainan tradisional antara lain sebagai berikut : (1) Memberikan informasi melalui pengalaman pendidikan; (2) mempromosikan pengembangan pemikiran, kreativitas, bahasa, intelektual dan moral; (3) Membangun suasana yang harmonis dan (4) mengembangkan kemampuan belajar anak.

Namun jika melihat situasi di Indonesia cukup memprihatinkan. Menurut BPS (2020), penggunaan teknologi di Indonesia berkembang pesat. Perkembangan beberapa indikator yang menggambarkan penggunaan TIK di Indonesia menunjukkan bahwa perkembangan indikator TIK yang paling cepat terlihat pada penggunaan di kalangan rumah tangga, yaitu sebesar 78,18 persen. Peningkatan penggunaan internet di rumah juga diikuti dengan peningkatan penduduk yang menggunakan ponsel hingga 62,84 persen pada tahun 2020.

Generasi muda mulai ditaklukkan oleh kemajuan teknologi dan modernisasi terjadi, yakni terdapat budaya dari luar seolah menggerus budaya Indonesia. Krisis itu disebabkan oleh budaya asli Indonesia yang dicemari budaya asing. Anak-anak lebih mengenal permainan gadget seperti petak umpet, kongklak, kaki pasak, bakiak dan lain-lain. Menurut (Latifatul *et al.*, 2021), permainan dengan menggunakan sarana elektronik mempengaruhi perkembangan anak, sehingga beralih bermain permainan elektronik dan meninggalkan permainan tradisional karena sangat menarik perhatian anak. Namun, tanpa disadari, menyebabkan berbagai penyakit seperti sakit mata, berat badan, dampak radiasi dari ponsel, dan ketergantungan pada *game* berbasis web merupakan dampak negatif anak-anak sering bermain ponsel. Selain itu, pecandu *game* mungkin menderita masalah kesehatan mental. WHO telah mendefinisikan kecanduan *game* atau *gaming disorder* sebagai gangguan kesehatan mental. Pakar WHO memasukkan kecanduan *game* ke dalam *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) ke-11. Dokumen ICD menggambarkannya sebagai pola perilaku kecanduan yang terus menerus atau berulang yang begitu parah sehingga "memprioritaskan (*game*) dengan mengorbankan kepentingan vital lainnya".

Menurut sebuah studi oleh HSI & SHU (2008), 60% responden bermain *game* online setiap hari dan 33% responden mengatakan menghabiskan lebih dari tiga jam per sesi. Selain itu, RSJ Jabar melaporkan 209 anak dirawat karena kecanduan internet dan *game* sejak 2016 (Tuasikal, 2019). Banyak sekali permainan yang membuat anak kehilangan kendali, menjadi sangat tertarik pada sesuatu yang tidak sempat dilakukannya dan memiliki mood yang buruk, selain melalaikan pekerjaan rumah dan menurunkan motivasi belajar (Irmawati, 2016). Selain terlalu banyak bermain *games*, kondisi pembelajaran di masa pandemi Covid-19 seringkali berubah membuat motivasi belajar anak-anak menurun. Pemahaman orang tua terhadap penggunaan teknologi juga menjadi kendala dalam pembelajaran (Salsabila, 2021). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Desa Kalimanggis Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya, masih terdapat permasalahan yang ada dikalangan anak-anak. Permasalahan yang dihadapi diantaranya efektivitas pembelajaran kurang disebabkan sistem pembelajaran yang berubah-ubah pada masa pandemi Covid-19, anak-anak cenderung malas belajar dan banyak bermain *games*, anak-anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi di lingkungannya serta masih kurangnya rasa percaya diri untuk meningkatkan pengetahuan dalam diri anak-anak. Permasalahan lain yang muncul yaitu anak-anak mulai lupa terhadap permainan tradisional.

Berdasarkan permasalahan di atas, sebagai salah satu upaya untuk memberdayakan anak dalam proses pembelajaran, maka dilaksanakan program Pojok Bermain dengan bekerja sama dengan komunitas yaitu Komunitas Peduli Anak Sunda (Kompasunda) yang dilaksanakan di Dusun Kalimanggis Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu pembelajaran seperti membaca, menulis, dan berhitung serta bermain permainan tradisional seperti egrang, *bakiak*, *congklak*, petak umpet dan permainan tradisional lainnya.

Adapun tujuan dilaksanakannya program pengabdian masyarakat ini adalah: (1) untuk meningkatkan motivasi belajar anak. (2) mengembangkan pengetahuan dasar anak. (3) mengenalkan kembali budaya Nusantara melalui permainan tradisional kepada anak-anak. (4) meningkatkan kembali eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak dan masyarakat.



## METODE

Program Pojok Bermain dilaksanakan selama satu bulan dalam enam pertemuan (2 pertemuan dalam satu minggu) yaitu pada tanggal 09 – 24 April 2022. Program ini dilaksanakan bertempat di Diniyah Al-Furqon Desa Kalimanggis Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya, sasaran kegiatannya anak-anak usia 5-12 tahun dan terbuka bagi setiap anak yang ingin belajar. Bekerja sama dengan Komunitas Peduli Anak Sunda (Kompasunda) yang bergerak dibidang pemberdayaan (kesehatan, pendidikan, lingkungan, wirausaha, dan sosial). Metode yang digunakan, metode tanya jawab dan diskusi interaktif dengan materi: 1) membaca, 2) menghitung, 3) menulis, 4) permainan tradisional (*oray-orayan, pecele, gobag, congklak*, memasukkan paku ke dalam botol, *bakiak, egrang batok*, dan *egrang bambu*). Kegiatan ini menggunakan konsep pembelajaran interaktif (*indoor* dan *outdoor*). Secara umum, langkah-langkah dalam kegiatan Pojok Bermain ini untuk mencapai hasil yang diinginkan antara lain 1). Observasi dan kordinasi, 2). Penyusunan program pemberdayaan, 3). Pembelajaran, 4). Pendampingan, dan 5). Evaluasi.

## Persiapan Program

Pada tahap ini hal yang harus diperhatikan, seperti merumuskan waktu pelaksanaan, lokasi pelaksanaan, metode yang digunakan dalam pelaksanaan program. Tahap persiapan ini penyelenggara mempersiapkan program, menganalisa bagaimana kekurangan dan kekuatan dari program yang dibuat, implementasi ke masyarakatnya bagaimana dan tindak lanjut dari apa yang penyelenggara rancangan akan bagaimana. Bukan hanya membuat konsep program, berkoordinasi dan komunikasi yang diperlukan. Selain itu pula, mengidentifikasi kebutuhan dan observasi calon sasaran serta melakukan pendekatan ke masyarakat dan juga membuat *planning schedule* kegiatan.

### a. Penetapan lokasi dan sasaran program

Program dilaksanakan di Diniyah Al-Furqon Desa Kalimanggis Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya, sasaran kegiatannya anak-anak usia 5-12 tahun dan terbuka bagi setiap anak yang ingin belajar. Penetapan ini didasarkan dengan identifikasi kebutuhan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Dengan adanya program ini dapat memberikan suasana baru saat belajar melalui permainan tradisional sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta melestarikan permainan tradisional di era modernisasi.

### b. Observasi dan Kordinasi

Observasi dilakukan untuk melihat keadaan lingkungan yang akan dijadikan tempat pelaksanaan program. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menyesuaikan program yang akan dilaksanakan dengan kebutuhan masyarakat setempat sehingga program dapat mendapatkan dukungan dan partisipasi yang baik dari masyarakat.

### c. Perencanaan kegiatan

Selanjutnya ditetapkan program Pojok Bermain (Belajar sambil Bermain) yang bermitra dengan Komunitas Peduli Anak Sunda (Kompasunda). Program Pojok Bermain ini akan berfokus terhadap pemberdayaan anak.

## Pelaksanaan Program

Program ini dilaksanakan pada bulan April 2022. Realisasi program Pojok Bermain mengasung tema belajar sambil bermain dilaksanakan secara tatap muka di Diniyah Al-Furqon Dusun Sukarame di alam terbuka. Kegiatan ini diisi dengan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung yang diselingi permainan tradisional yang ada pada program ini yaitu *congklak, egrang, pecele, bakiak, cingciripit, hahayaman dan gobag*. Program ini dibentuk sesuai dengan identifikasi kebutuhan masyarakat. Di masa pandemi Covid 2019, anak cenderung merasa jenuh sehingga kehilangan motivasi belajar dan lebih memilih untuk bermain gawai. Dengan adanya permainan tradisional anak-anak dapat bermain sekaligus belajar mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki manfaat untuk perkembangan fisik motorik anak. Selain itu dilakukan pendampingan dan konsultasi dengan materi sebagai berikut : 1) membaca, 2) permainan tradisional (*oray-orayan, pecele, gobag*), 3) menulis, 4) permainan tradisional (*congklak*, memasukkan paku ke dalam botol), 5) berhitung, dan 6) permainan tradisional (*bakiak, egrang batok, dan egrang bambu*). Kegiatan ini menggunakan konsep pembelajaran interaktif (*indoor* dan *outdoor*).



## Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi dilakukan dalam beberapa bentuk yaitu :

1. Evaluasi struktur
  - a. Peserta kegiatan mengikuti kegiatan di program Pojok Bermain.
  - b. Penyelenggaraan program pojok bermain dilakukan di Diniyah Al-Furqon Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya.
  - c. Pengorganisasian struktur kegiatan dilakukan untuk mengefektifkan pelaksanaan program.
2. Evaluasi proses
  - a. Peserta kegiatan antusias dalam proses pembelajaran dan permainan tradisional.
  - b. Peserta kegiatan tidak meninggalkan tempat sebelum kegiatan Pojok Bermain selesai.
  - c. Peserta dan pengurus Diniyah terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Evaluasi hasil
  - a. Peserta kegiatan mengalami peningkatan pengetahuan dasar (Calistung).
  - b. Peserta kegiatan mengenal kembali permainan tradisional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Realisasi program pojok bermain dilaksanakan secara tatap muka di Diniyah Al-Furqon Dusun Sukarame. Kegiatan diisi dengan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung yang dipadukan dengan permainan tradisional. Permainan tradisional yang ada pada program ini yaitu *congklak*, *egrang*, *pecle*, *bakiak*, *cingcipirit*, *hahayaman* dan *gobag*. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan Pojok Bermain ini adalah kartu nama-nama hewan, kartu nama-nama sayuran, poster abjad, dan permainan tradisional (*bakiak*, *egrang*, *congklak*, dan permainan tradisional lainnya).

Bakak adalah permainan kompetitif tradisional. Permainan bakiak adalah permainan di alam yang sangat menarik. Berdasarkan penelitian Laely & Yudi (2017) yang menyatakan bahwa bermain bakiak mampu membantu dalam peningkatan kecerdasan fisik. Selanjutnya, *egrang* yang merupakan permainan tradisional Jawa Barat, sangat membantu dalam membangun rasa percaya diri anak. Hal ini sesuai dengan penelitian Munir (2019) bahwa bermain *egrang* berpengaruh terhadap peningkatan rasa percaya diri pada anak usia dini. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran selain mudah dibuat, permainan tradisional menggunakan bahan-bahan yang alami seperti bambu dan tempurung kelapa pada permainan *egrang*, kayu pada permainan *bakiak*, dan bahan-bahan lainnya yang mudah didapatkan dan mampu mengasah kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan Hayati & Hibana (2021), melalui permainan tradisional mampu mengembangkan kreativitas. Bukan sekedar perkembangan aspek motorik saja tetapi juga setiap aspek perkembangan seperti sikap, kepercayaan, berbicara, interaksi sosial, emosional, kognitif, seni dan juga mampu mengembangkan kreativitas anak.

Nilai sportivitas tercermin mengakui kekalahan dengan ikhlas, dan pemain yang tidak curang selama pertandingan. Nilai kerja keras tercermin dalam jiwa yang berusaha untuk memiliki pilihan untuk cepat dan konsisten. Kemudian, nilai keteguhan terlihat selama waktu yang dihabiskan untuk membuat bambu yang digunakan untuk penyangga, di mana bambu harus dibuat sebaik mungkin agar tidak patah atau terluka saat pemain memanjatnya. Hal ini sejalan dengan Larsen (2013), yang mengatakan budaya merupakan totalitas dari setiap kegiatan manusia, pengetahuan, agama, estetika, moral, peraturan, adat istiadat, serta kebiasaan lainnya.

Adapun manfaat permainan tradisional yang dikembangkan untuk pembelajaran anak di program Pojok Bermain, adalah; 1) mengembangkan kecerdasan kinestetik, 2) motorik, 3) kemampuan sosial, dan 4) melatih keseimbangan tubuh anak. Hal ini sejalan dengan Aunurrahman (2011), bahwa sebagaimana diungkapkan secara tegas oleh komisi pendidikan, bahwasannya prinsip dasar pendidikan adalah dapat berkontribusi pada pengembangan jiwa dan raga setiap insan, baik berupa kecerdasan, kepekaan, sikap, tanggung jawab dan nilai-nilai spiritual.

Adapun manfaat permainan tradisional yang dikembangkan untuk pembelajaran anak di program Pojok Bermain, adalah; 1) mengembangkan kecerdasan kinestetik, 2) motorik, 3) kemampuan sosial, dan 4) melatih keseimbangan tubuh anak. Hal ini sejalan dengan Aunurrahman (2011), bahwa sebagaimana diungkapkan secara tegas oleh komisi pendidikan, bahwasannya prinsip dasar pendidikan



adalah dapat berkontribusi pada pengembangan jiwa dan raga setiap insan, baik berupa kecerdasan, kepekaan, sikap, tanggung jawab dan nilai-nilai spiritual. Sementara itu, hasil dari pelaksanaan program Pojok Bermain sebagai berikut :

- a. Peningkatan motivasi belajar, hal ini dilihat melalui keaktifan dan partisipasi anak. Hal ini sesuai hasil penelitian Nugraha & Manggalastawa (2021), bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Pengetahuan dan keterampilan anak meningkatkan dilihat dari kemampuan mereka menjawab pertanyaan dan interaktif dalam diskusi. Hal ini sesuai dengan pendapat Smith & Pellegrini, kebanyakan anak lebih suka bermain, sedangkan bermain sebagai sarana untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan bagi perkembangan anak (Smith & Pellegrini, 2018)
- c. Keterampilan sosial dan kemampuan kerja sama anak meningkatkan melalui permainan tradisional seperti *egrang batok*, *bakiak*, petak umpet, dan lainnya. Hal ini sependapat dengan yang menyatakan bahwa permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak-anak (Aji, 2020).
- d. Anak-anak usia dini dan SD mampu membaca dan menghitung dengan lancar, dimana sebelumnya belum mampu membaca dan menghitung dengan baik. Hal ini dijelaskan dengan penelitian menurut Febriyanti (2019), mendefinisikan bahwa terdapat unsur matematika dalam suatu budaya yang mana dikenal sebagai etnomatematika. Oleh karena itu, dalam penelitian ini kegiatan budaya dengan komponen olahraga kebugaran jasmani lebih dikenal dengan istilah *ethnosport* karena didasarkan pada gaya gerak tradisional.



Gambar 1. Pemberian motivasi belajar dan pembelajaran melalui permainan tradisional

Evaluasi dilakukan untuk melihat bagaimana program disusun dengan baik dan tujuan program telah tercapai. Hal ini selaras dengan pendapat Endang Mulyatiningsih (Suryana *et al.*, 2018). Tujuan evaluasi dilaksanakan yaitu untuk melihat peran program untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

*Output* evaluasi digunakan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan program yang sama di tempat lain. Membuat keputusan tentang keberlangsungan program, seperti menentukan program harus dilanjutkan, dikembangkan, dilanjutkan atau di hentikan.

Pojok Bermain memiliki komitmen dalam memberikan pelayanan pendidikan kepada anak-anak melalui permainan tradisional dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas diri dan karakter anak sebagai dampak dari pandemi Covid-19. Adapun fasilitator dalam program ini yaitu mahasiswa jurusan pendidikan masyarakat dan berkolaborasi dengan Komunitas Peduli Anak Sunda (Kompasunda).

Evaluasi terhadap keberhasilan program dilihat melalui kemampuan anak dalam membaca, menulis, serta keterampilan sosial mereka yang dikembangkan melalui permainan tradisional. Dari hasil pelaksanaan program anak-anak mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Evaluasi dilakukan melalui *post test* yang dilakukan diakhir program. Rata-rata dari mereka mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dan mendapat nilai tinggi. Selain itu untuk melihat perkembangan keterampilan sosial anak, dilakukan perlombaan permainan tradisional. Dari kegiatan ini anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya mereka dan bekerja sama untuk memenangkan perlombaan. Selain itu anak mampu menerima hasil perlombaan baik menang atau kalah dengan baik. Selanjutnya evaluasi manajemen program, program dilaksanakan dengan beberapa tahapan dari perencanaan sampai evaluasi. Hal ini membuktikan manajemen program sudah terlaksana, tetapi masih terdapat beberapa hal yang kurang seperti pembagian tugas pada masing-masing anggota. Meskipun demikian program masih dapat dilaksanakan dengan efektif melalui koordinasi yang baik.

Evaluasi program dilihat dari partisipasi masyarakat, dimana dalam hal ini terdapat tokoh masyarakat di Dusun Sukarame yang berperan sebagai media untuk menyampaikan tujuan pelaksanaan program kepada masyarakat setempat. Selain itu partisipasi masyarakat dinilai baik dilihat dari dukungan para orang tua anak-anak yang mengizinkan bahkan mengikuti proses pelaksanaan program. Adapun faktor yang mempengaruhi partisipasi masyarakat baik yaitu program yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan anak-anak sebagai sasaran program serta program tidak mengganggu ketertiban masyarakat. Suksesnya program Pojok Bermain tidak terlepas dari masyarakat setempat, dan anak-anak yang sangat antusias dalam mengikuti setiap kegiatannya. Adapun tindak lanjut yang dilakukan yaitu membuat rencana pembelajaran sebagai panduan dalam melakukan program sehingga program terlaksana dengan efektif.

## KESIMPULAN

Program Pojok Bermain dilaksanakan untuk memberikan pelayanan pendidikan melalui pelestarian permainan tradisional. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu pembelajaran membaca, menulis, dan menghitung yang dipadukan dengan permainan tradisional (*egrang batok, bakiak*, petak umpet, dan permainan tradisional lainnya). Sasaran program adalah anak-anak usia dini, sekolah dasar, dan anak-anak lainnya yang ingin belajar.

Adapun hasil dari program Pojok Bermain diantaranya; 1) motivasi belajar anak meningkat, 2) kemampuan dan pengetahuan anak dalam membaca dan menulis semakin berkembang, 3) keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama anak semakin baik, 4) melalui permainan tradisional anak mampu berinteraksi dengan baik dan meningkatkan kemampuan baik fisik maupun psikis anak. Program yang dilaksanakan mendapat reaksi yang luar biasa dari masyarakat dan pelaksana program. Perbaikan yang bisa dilakukan yaitu kegiatan terus dilaksanakan serta permainan tradisional dapat ditambah kembali, melihat antusiasme peserta kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, T. (2020). Retrieved, August 14, 2020, from BDK Jakarta Kementerian Agama RI website <https://bdkjakarta.kemenag.go.id>.
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375–385.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat, (2020). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020. Jakarta Pusat :



Badan Pusat Statistik.

- F. Emria, Lira Erwinda, Ifdil. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 4(3), 211-219.
- Febriyanti, C., Kencanawaty, G & Irawan, A. (2019). Etnomatematika Permainan Kelereng. *MaPan : Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 7(1), 32-40.
- Hayati, S.N. & Hibana, D. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298-309.
- Hurlock, E. B. (1994). *Psikologi Perkembangan. Edisi kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?. *Journal of English Educators Society*. 1(2), 71–82.
- Juwairiah. (2016). Meun Galah : Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Bunayya (Jurnal Pendidikan Anak)*. 1(2), 119-133.
- Laely, K & Yudi, D. (2017). Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Peningkatan Kecerdasan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *University Research Colloquium Universitas Muhammadiyah Magelang*.
- Larsen, T. (2013). E.B. Tylor, *Religion And Anthropology*. *British Journal for the History of Sciene*.
- Latifatul, U., Sucipto., Fatuhurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Education FKIP UNMA*, Vol. 7, No.3, 2021. hal-2
- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544–1550.
- Matondang, A. (2019). Dampak Modernisasi Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. *Wahana Inovasi*. 8(2), 189-194.
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. *Laporan Penelitian*. 1-24.
- Munir, A. (2019). Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. *Jurnal Diversita*. 5(2). 161-172.
- Nugraha, Y.A. & Manggalastawa. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. 7(1). 31-37.
- Salsabila. (2021). Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Teknologi Pada Pembelajaran Online Tingkat SD Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 8(9), 1717–1718.
- Smith, P. K. & Pellegrini, A. (2013). Learning through play. *Encyclopedia on Early Childhood Development*, 7-11.
- Suryana, A., Hamdan, A & Karwati, L. (2018). Evaluasi Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PKBM Danis Jaya Kota Tasikmalaya. *Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi*. (3)(1). 2541-7045.
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10.
- Tuasikal, R. (2019). Kecanduan Games 200-an Anak Jawa Barat dirawat di RSJ. Diakses 23 Maret 2023 di [voaindonesia.com](http://voaindonesia.com).
- WHO. (2020). *Addictive Behaviors: Gaming disorder*. Diakses pada Maret 2023

