



PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA
PENANGKARAN MASAL (PENINGKATAN KARAKTER ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL) DESA BALESARI KECAMATAN BANSARI
KABUPATEN TEMANGGUNG

BIDANG KEGIATAN:

PKM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Diusulkan oleh:

Ani Lestari (4201413057/2013)

Atikah (4201413005/2013)

Ulfi Lutfiani Putri (4201413089/2013)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SEMARANG

2015

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kemajuan IPTEK yang cukup pesat saat ini ternyata turut mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak menjadi lebih sering bermain permainan yang berkaitan dengan teknologi canggih dari *smartphone*, laptop ataupun *games online*. Permainan yang menggunakan teknologi saat ini sering disebut dengan permainan modern. Permainan modern lebih dipilih anak-anak karena lebih efisien dari segi waktu maupun tenaga. Anak-anak hanya perlu duduk manis di dalam ruangan tanpa harus berpanas-panasan hanya untuk bermain. Selain itu jenis permainan yang disediakan juga cukup banyak sehingga membuat anak menjadi lebih betah untuk berlama-lama memainkan game ataupun yang lainnya dari teknologi yang mereka miliki.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang ter-jadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Di berbagai media baik cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak, khusus-nya games online. Anak yang bermain games online tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain games online.

Penurunan karakter anak juga menjadi salah satu akibat dari kecanduan teknologi modern yang ada. Jika sudah kecanduan maka anak tidak akan segan-segan untuk membolos sekolah hanya untuk sekedar bermain game. Bukan hanya itu, mereka akan dengan senang hati menlak permintaan atau suruhan orang tua hanya dengan alasan permainannya belum selesai. Hal seperti itulah yang seharusnya diperhatikan khususnya oleh orang tua yang memfasilitasi anak dengan peralatan canggih seperti itu.

Di balik banyaknya dampak negatif yang telah ditimbulkan oleh permainan digital yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai dan berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak

menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Oleh karena itu, pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, disertai dengan upaya penyadaran kepada pihak-pihak terkait khususnya orang tua akan bahaya games. Orang tua adalah pihak yang memiliki peran penting terkait dengan masalah kecanduan games online pada anak karena orang tua adalah pihak yang paling dekat dan paling bertanggung jawab terhadap anak, yang seharusnya memiliki waktu paling banyak bersama anak dengan perhatian dan kasih sayangnya.

Berdasarkan paparan diatas, kami tim dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang mencoba menawarkan ide kami, yaitu melakukan penyuluhan kepada orang tua dan mengajak anak-anak di Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung untuk kembali memainkan permainan tradisional yang ada.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah kami paparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dihadapi, antara lain :

- a. Bagaimana cara mengurangi kegemaran anak dalam bermain game berteknologi ?
- b. Bagaimana mengajak orang tua Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung untuk lebih memerhatikan anak-anak mereka ketika bermain ?
- c. Bagaimana cara menarik kembali minat anak-anak Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung terhadap permainan tradisional yang ada ?

1.3. TUJUAN PROGRAM

Tujuan dari program pengabdian masyarakat Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung ini antara lain :

- a. Mengurangi aktivitas berlebihan anak bermain game digital dan untuk mencegah terjadinya kecanduan.
- b. Mengoptimalkan peran orang tua dalam memerhatikan kegiatan anak-anak mereka.

- c. Meningkatkan ketertarikan kembali anak-anak terhadap permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan.

1.4. LUARAN YANG DIHARAPKAN

Dengan adanya Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat (PKMM) yang berupa penyuluhan bagi orang tua dan mengajak anak-anak di Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung untuk kembali memainkan permainan tradisional, diharapkan memperoleh luaran sebagai berikut :

- a. Berkurangnya aktivitas negatif anak-anak yang disebabkan oleh aktivitas bermain game berlebihan.
- b. Penghematan pengeluaran masyarakat terutama orang tua karena tidak perlu lagi membelikan gadget yang mahal hanya untuk memenuhi permainan anak mereka.
- c. Tumbuhnya karakter anak-anak melalui permainan tradisional yang ada.
- d. Orang tua meningkatkan perhatian mereka terutama terhadap aktivitas bermain anak-anak.

1.5. KEGUNAAN PROGRAM

Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat (PKMM) ini diharapkan dapat diperoleh beberapa manfaat antara lain :

- a. Kegunaan ditinjau dari segi ekonomi:
Meminimalisasi pengeluaran orang tua dalam membelikan gadget untuk anak.
- b. Kegunaan ditinjau dari segi sosial:
 - 1. Meningkatkan perhatian orang tua terhadap aktivitas bermain anak.
 - 2. Meningkatkan sosialisasi anak dengan anak seusianya dengan anak bermain di luar rumah.
 - 3. Meningkatkan karakter anak melalui permainan tradisional yang ada.
- c. Kegunaan ditinjau dari segi budaya:
Melestarikan permainan tradisional yang ada agar tidak punah begitu saja.

BAB II

GAMBARAN UMUM MASYARAKAT

Masyarakat yang dijadikan sasaran dari Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian masyarakat (PKMM) ini adalah masyarakat di Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung yang sebagian besar masyarakatnya berprofesi sebagai petani sawah. Desa Balesari sendiri merupakan salah satu desa yang berada dikaki Gunung Sindoro, sehingga banyak lahan persawahan yang berada disekitarnya. Lahan persawahan itulah yang dijadikan sebagai sumber mata pencaharian utama masyarakat Desa Balesari. Sistem pertanian di Desa Balesari berbeda dari kebanyakan sistem pertanian di Indonesia ini. Hal tersebut disebabkan karena tanah pegunungan yang subur memberikan manfaat tersendiri untuk bisa ditanami berbagai macam tumbuhan dalam sekali waktu. Berbeda dengan persawahan lainnya yang hanya bisa ditanami satu macam tumbuhan saja untuk sekali produksi. Jika Temanggung dikenal sebagai kota tembakau, maka Desa Balesari termasuk salah satu penghasil tembakau terbesar di Kabupaten Temanggung. Bukan hanya Desa Balesari sebenarnya, desa-desa sekitar yang memiliki tanah dingin juga menghasilkan banyak tembakau. Oleh karena itu ketika musim tembakau tiba maka akan ditemukan pemandangan tersendiri dari masyarakat di desa-desa Kabupaten Temanggung.

Desa Balesari sendiri terdiri atas empat dusun dimana setiap dusunnya terdiri kurang lebih 150 kepala keluarga. Seperti yang diketahui pekerjaan sebagai petani mengharuskan masyarakat untuk banyak berada di sawah. Bagi masyarakat yang mempunyai anak kecil tentu saja hal itu menjadi sebuah masalah karena waktu untuk bersama anak-anak berkurang. Sebenarnya biasanya anak-anak ditinggal ke sawah ketika mereka sudah bersekolah, karena kebanyakan dari orang tua berfikir anak-anak akan mempunyai teman yang diajak bermain setelah pulang sekolah nanti. Tapi dari sini lah akar permasalahan muncul yaitu kurangnya perhatian orang tua yang sebenarnya sangat diperlukan anak terutama dimasa pertumbuhan mereka.

Jika dilihat sekarang, di pelataran rumah ataupun lapangan di sekitar Desa Balesari semakin jarang dilihat anak-anak bermain permainan tradisional. Bahkan ketika anak-anak ditanya tentang permainan yang pernah jaya sekitar sepuluh tahun yang lalu, sebagian dari mereka menjawab tidak tahu. Desa menjadi terasa sepi tanpa adanya suara tawa anak-anak bermain.

Dan jika dilihat lagi, bahkan dari anak TK di sana sudah memiliki handphone pribadi. Itulah pemandangan yang akan dilihat pada anak-anak masa kini. Dan yang lebih lagi sebagian dari orang tua memberikan fasilitas tablet pada anak kecil mereka. Tentu saja kebanyakan dari mereka belum bisa memanfaatkan kegunaan dari peralatan canggih tersebut dengan baik. Hal itu juga yang dilakukan anak-anak Desa Balesari yang hanya memanfaatkan peralatan canggih tersebut untuk bermain game sehingga menyebabkan mereka jarang bermain keluar dan lebih memilih bermain dirumah dengan gadget yang mereka miliki.

Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut antara lain kurangnya sosialisasi antar anak, belum lagi menurunnya karakter yang disebabkan karena bermain game yang berlebihan. Oleh karena itu diperlukan alternatif sebagai ajang pengurangan aktivitas bermain game anak-anak di Desa Balesari dengan memainkan kembali permainan tradisional yang ada. Selain untuk meningkatkan sosialisasi juga dalam rangka melestarikan permainan tradisional agar tidak punah.

BAB III

METODE PELAKSANAAN PROGRAM

Program Kreativitas Mahasiswa bidang Kewirausahaan ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap monitoring.

Pada tahap yang pertama, yaitu tahap persiapan, meliputi perijinan dari pihak universitas maupun desa tujuan, persiapan tempat untuk penyuluhan (dalam hal ini akan dilakukan di Balai Desa Balesari), dan persiapan lokasi yang mewadahi kegiatan permainan tradisional (dalam hal ini dilakukan di perkarangan rumah dan lapangan masing-masing dusun) .

Pada tahap yang kedua, yaitu tahap pelaksanaan, meliputi penyuluhan langsung kepada masyarakat terutama orang tua anak Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung dan bermain permainan tradisional bersama anak-anak di Desa Balesari di masing-masing dusun.

Pada tahap ketiga adalah tahap monitoring, dimana peserta dipantau oleh tim secara langsung baik oleh tim pelaksana program maupun tim evaluator dari pusat. Dalam kegiatan penyuluhan pada orang tua dan bermain bersama anak-anak, serta evaluasi hasil yang telah dilakukan selama pelatihan akan dilakukan penyusunan dan penyerahan laporan oleh tim pelaksana program kepada tim pemantau atau evaluator dari pusat.

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. BIAYA KEGIATAN

1. Pembelian Peralatan Penunjang	Rp. 280.000,00
2. Pembelian Konsumsi Kegiatan	Rp. 4.800.000,00
3. Lain-lain	Rp. 920.000,00
	+
Total Biaya	Rp. 6.000.000,00

Rincian

1. Pembelian Peralatan Penunjang		
Bahan dan peralatan permainan tradisional:		
a. Karet	3 kg @ Rp. 20.000,00	Rp. 60.000,00
b. Bekel	200 buah @ Rp. 500,00	Rp. 100.000,00
c. Bola bekel	20 buah @ Rp.2000,00	Rp. 40.000,00
d. Tongkat kasti	2 buah @ Rp.20.000,00	Rp. 40.000,00
e. Bola kasti	6 buah @ Rp.7.500,00	Rp. 40.000,00
		+
Sub Total		Rp. 280.000,00
2. Pembelian Konsumsi Kegiatan		
a. Konsumsi penyuluhan	300 x @Rp.8000,00	Rp. 2.400.000,00
b. Konsumsi anak	300 x @Rp.8000,00	Rp. 2.400.000,00
		+
Sub Total		Rp. 4.800.000,00
3. Lain-lain		
a. Sewa tempat		Rp. 500.000,00
b. Transportasi		Rp. 270.000,00
c. Dokumentasi		Rp. 150.000,00
		+
Sub Total		Rp. 920.000,00

4.2. JADWAL KEGIATAN

Program kreatifitas ini direncanakan dalam waktu 4 bulan pada tahun 2015. Perkiraan waktu dan kegiatan pokok program pengabdian masyarakat disajikan dalam tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan			
		1	2	3	4
1.	Perijinan dari terkait, persiapan tempat penyuluhan, dan persiapan alat dan bahan untuk bermain permainan tradisional.	✓			
2.	Penyuluhan pada orang tua anak	✓			
3.	Bermain permainan tradisional dengan anak		✓	✓	
4.	Pemantauan, evaluasi dan penyusunan laporan.				✓

Tim Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat akan melakukan beberapa kegiatan pasca pelaksanaan program, sebagai rasa tanggung jawab kami dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan ini. Pengawasan dan pemantauan terjadwal akan kami lakukan meskipun masa Program Kreatifitas Mahasiswa Kewirausahaan telah usai selama 3 bulan.

Harapan kami setelah program PKMK selesai adalah karakter anak-anak Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung tumbuh menjadi lebih baik. Dan permainan tradisional yang selama ini tela hada sejak dahulu tidak begitu saja lenyap termakan oleh jaman.

Upaya-upaya tersebut kami lakukan agar tetap terjalinnya tali silaturahmi antara tim PKMM dengan pihak mitra yaitu masyarakat di Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung sebagai wujud pengabdian mahasiswa kepada masyarakat.