

Sosialisasi Permainan Gasing Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda

Jeane Betty Kurnia Jusuf¹, Nanda Alfian Mahardhika²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Indonesia

Email Correspondence: jbk567@umkt.ac.id

Received
24 December 2021

Article Info
Accepted
19 January 2022

Published
27 January 2022

Keywords:

Socialization
Traditional games
Online games
Concentration

ABSTRACT

IuM socialization of top games for Samarinda Muhammadiyah 6 Middle School students has several objectives: (1) to increase the concentration of junior high school students; (2) giving socialization to junior high school students about traditional top games; (3) increasing the interest of junior high school students in top games, (4) efforts to preserve traditional East Kalimantan games. In the current era the game is very minimal played by teenagers. This is due to the existence of modern games or online games that are more fun to be played by teenagers. Through this socialization, it is hoped that it can increase the interest of adolescents, especially students of towards top games. In addition, this service is expected to preserve local culture.

The form of socialization of this service involved top players from the Kutai Kartanegara district to demonstrate how to play top. In the early stages of this service activity, the target of the IuM service team was all students. With the main goal of preserving East Kalimantan's local culture. Based on the results of the implementation of service in the form of socialization of the top games to increase the concentration of students. The results obtained were an increase in students' understanding of the top game, and students knew how to benefit from the top game in increasing concentration. In addition, the practice of how to play the top game, students were very enthusiastic in playing the top game.

ABSTRAK

IuM sosialisasi permainan gasing pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda memiliki beberapa tujuan: (1) untuk meningkatkan konsentrasi siswa SMP; (2)

memberikan sosialisasi kepada siswa SMP tentang permainan tradisional gasing; (3) meningkatkan minat siswa SMP terhadap permainan gasing, (4) upaya melestarikan permainan tradisional Kalimantan Timur. Pada era sekarang permainan gasing sangat minim dimainkan oleh remaja. Hal ini diakibatkan adanya permainan modern atau *game online* yang lebih menyenangkan untuk dimainkan oleh remaja. Melalui sosialisasi ini diharapkan bisa meningkatkan minat remaja khususnya siswa terhadap permainan gasing. Selain itu dengan adanya pengabdian ini diharapkan dapat melestarikan budaya lokal. Kegiatan pengabdian. Bentuk sosialisasi pengabdian ini melibatkan para pemain gasing yang berasal dari Kabupaten Kutai Kartanegara untuk mendemonstrasikan cara bermain gasing. Pada tahap awal kegiatan pengabdian ini, sasaran tim pengabdian IuM adalah seluruh siswa-siswi SMP. Dengan tujuan utama pelestarian budaya lokal Kalimantan Timur. Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian berupa sosialisasi permainan gasing untuk meningkatkan konsentrasi siswa SMP. Hasil yang diperoleh adalah meningkatnya pemahaman siswa akan permainan gasing, dan siswa mengetahui bagaimana manfaat dari permainan gasing dalam meningkatkan konsentrasi. Selain itu, pelaksanaan praktik cara bermain permainan gasing, siswa sangat antusias dalam memainkan permainan gasing.

Copyright and License:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional di Indonesia pada saat ini sangatlah minim dilakukan oleh kalangan remaja maupun anak-anak. Permainan tradisional sudah terlupakan bahkan hilang pada aktivitas yang dilakukan oleh remaja akibat dengan adanya permainan modern atau yang lebih dikenal istilah game online. *Game online* dirancang untuk menciptakan rasa kesenangan bagi pemain yang memainkannya, sehingga game online dapat mengubah pola perilaku seseorang baik interaksi maupun sikapnya. Penelitian yang dilakukan oleh Syahrul (2015) tentang game online sebagai pola perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit*)

menunjukkan penggunaan waktu untuk bermain game online tidak mengenal waktu, kegiatan bermain dilakukan secara terus menerus dan berulang. Selain itu, proses komunikasi bersifat asosiatif dan disosiatif dimana komunikasi hanya dilakukan antar kelompok tertentu untuk mencapai tujuan serta komunikasi yang bersifat persaingan (*competition*), kontravensi (*contravention*), dan pertikaian (*conflict*).

Hasil riset tersebut menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang negatif terhadap pola perilaku seseorang. Aktivitas cenderung hanya dilakukan antar individu tanpa adanya komunikasi langsung atau tatap muka. Disisi lain, permainan tradisional cenderung semakin tertinggal dan terlupakan karena kemajuan *game online*. Salah satu permainan tradisional yang mulai tertinggal adalah permainan gasing. Observasi yang dilakukan tim pengabdian menunjukkan bahwa remaja yang berada di Kalimantan Timur khususnya Kota Samarinda sangat sedikit melakukan aktivitas bermain permainan gasing bahkan di beberapa tempat tidak ditemui pembuatan gasing. Salah satunya yaitu pada SMP Muhammadiyah 6 Samarinda. SMP Muhammadiyah 6 Samarinda memiliki ± 500 siswa, Lokasinya terletak di Loa Bakung. Kegiatan ekstrakurikuler disekolah tersebut belum menyelenggarakan permainan gasing.

Dilain sisi permainan gasing dapat menunjukkan peningkatan psiko-fisik, berperan aktif, mengembangkan tingkat rasa percaya diri serta hubungan sosialisasi dikalangan usianya. Hal tersebut dikarenakan permainan gasing dilakukan secara kelompok, sehingga interaksi dalam permainan ini selalu aktif untuk berkomunikasi antar pemain. Selain itu dengan membudayakan permainan gasing, kebudayaan lokal tetap selalu terjaga. Pendapat tersebut diperkuat dengan pernyataan Cahyono, yang menjelaskan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional dapat membentuk karakter positif yaitu: (1) membentuk imajinasi dan kreativitas dengan menggunakan alat di lingkungan sekitar, (2) memperdalam kemampuan interaksi sosial antarpemain, (3) menumbuhkan nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, dan taat pada teman (Cahyono, 2011). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lebih baik dalam membentuk karakter dibandingkan dengan *game online*.

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi, ditemukan beberapa permasalahan penting terkait pengabdian yaitu: (1) kurangnya minat remaja terhadap permainan gasing, (2) belum adanya pengembangan permainan gasing yang menarik untuk remaja, (3) kurangnya produsen pembuatan gasing.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini menggunakan metode sosialisasi yang diberikan kepada siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda. Adapun sosialisasi yang digunakan yaitu permainan gasing. Pengabdian melalui sosialisasi permainan gasing pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda menggunakan sistem pertemuan *class room* dan *outdoor* yang

dirancang selama satu kali pertemuan dengan memberikan materi di *class room* dan praktek cara bermain gasing di *outdoor*.

Proses sosialisasi permainan gasing pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda dengan langkah awal yaitu observasi awal sebagai study pendahuluan untuk mendapatkan gambaran mengenai kegiatan yang dimaksud yang selanjutnya menyusun materi yang akan dijadikan bahan sosialisasi dan yang selanjutnya yaitu pelaksanaan sosialisasi dengan maksud untuk memberikan gambaran tentang bahaya terhadap suatu gerakan yang kurang tepat sebagai antisipasi terhadap cedera olahraga.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi permainan gasing dilakukan pada tanggal 22 Maret 2019 dengan tema “Sosialisasi Permainan Gasing untuk Meningkatkan Kosentrasi Siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda”. Adapun hasil dari kegiatan sosialisasi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kegiatan Sosialisasi

Tujuan Kegiatan	1. Memberikan pengetahuan tentang perkembangan permainan gasing di Indonesia dan Kalimantan. 2. Memberikan pengetahuan tentang bagaimana manfaat permainan gasing dalam meningkatkan konsentrasi. 3. Memberikan pengetahuan bagaimana cara bermain permainan gasing
Isi Kegiatan	Sosialisasi Permainan Gasing untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda
Sasaran	Siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda
Strategi	Ceramah, menampilkan video, dan memberikan demonstrasi cara bermain.
Evaluasi	Menguji peserta tentang pengetahuan terkait permainan gasing serta keterampilan mempraktikkan cara bermain permainan gasing
Capaian	1. Meningkatnya pengetahuan siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda tentang permainan tradisional khususnya permainan gasing. 2. Meningkatnya keterampilan siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda dalam bermain permainan gasing.

Bentuk sosialisasi dilakukan dengan dua cara yaitu penyampaian materi yang dilakukan dalam kelas dan praktik di luar kelas. Adapun bentuk kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Kegiatan Penyampaian Materi Di Dalam Kelas



Gambar 2. Kegiatan Praktik Gasing Di Luar Kelas

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian berupa sosialisasi permainan gasing untuk meningkatkan kosentrasi siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda. Hasil yang diperoleh adalah meningkatnya pemahaman siswa akan permainan gasing, dan siswa mengetahui bagaimana manfaat dari permainan gasing dalam meningkatkan kosentrasi. Selain itu, pelaksaasn praktek cara bermain permainan gasing, siswa sangat antusias dalam memainkan permainan gasing. Setelah terlaksananya pengabdian ini, langkah selanjutnya di ambil oleh tim pengabdi adalah:

- a. Melakukan sosialisasi dengan tema yang sama agar permainan gasing dapat dimainkan oleh seluruh remaja yang ada di Samarinda.
- b. Melakukan kunjungan ke SMP Muhammadiyah 6 Samarinda, untuk mengetahui hasil dari sosialisasi yang dilaksanakan tim pengabdi.
- c. Mengadakan event bagi SMP yang ada di Samarinda guna meningkatkan animo remaja untuk bermain gasing.
- d. Mengembangkan permainan gasing ke arah yang lebih modern dan menyenangkan untuk dimainkan remaja/siswa.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Balakrishnan, M., Ooi.C.I., & Vengandasalam. (2016). Innovation in traditional games: A case study of trainee teachers' learning experiences (Versi Elektronik). *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*. Vol:10, No:8, 2016
- Iswinarti. 2010. "Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar". Naskah Publikasi. www.google.com. Diakses tanggal 24 September 2012.
- Jaelani, A. (2011). Pembelajaran pengukuran waktu dengan permainan tradisional gasing di sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*. 2 (2), 111-118.
- Kovacevic, T & Opic, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education (Versi Elektronik). *Croatian Journal of Education*. 16 (1), 95-112.
- Mahardhika, E.K. (2014). Peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional Jawa. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 8 (2).
- Misbach, I. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Putra, I.W.W.E., Wiranatha, A.A.A.C., & Piarsa, I.N. (2016). Rancang bangun game tradisional "adu gasing" pada platform android. *Jurnal Merpati*. 4 (2)
- Septian. (2013). *Rancang bangun game 3D bertema gasing dengan memanfaatkan fitur accelerometer pada android*. Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer.
- Susanto, B.H. (2017). Pengembangan permainan tradisional untuk membentuk karakter pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. 2 (2), 117-130.
- Wardani, D. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Bandung: Edukasia.
- Zaini, A & Ichsan, A.S. (2006). *Perubahan dan pergeseran bentuk mainan anak pada masyarakat sunda*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.