

Pemanfaatan Media Digital Dalam Pelestarian Permainan Tradisional Masyarakat Bebekan Selatan Kota Sepanjang

Safrial Anggra W¹, Nicolas Ravanelly M², Rafil Naufal Y³, Shella Shofiyannajah⁴, Fadhilah Yunviani H⁵, Program Studi Ilmu Komunikasi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi –Almamater Wartawan Surabaya (Stikosa-AWS) Jl.Nginden Intan Timur 1/18 Surabaya 60118 Email: safrial@stikosa-aws.ac.id

Abstract

Gadget are now like a part of people's lives. With our gadgets, it is very easy in many aspects of activities. But instead of being lulled by the convenience and sophistication of today's gadgets, we also need to limit it. Especially children who are underage, the use of gadgets should be limited and can be given or introduced to children's traditional games, besides teaching culture, traditional game can also shape children's character and social skills. In addition, digital media also has an influence to introduce and disseminate traditional games. The targets of this service activity are children and members of the Karang Taruna Bebekan Selatan RT 24, RW 07 hamlet, Taman sub-district, Sidoarjo district, Jawa Timur Province. Karang Taruna members have a passion for enriching knowledge about social media content (Photography, Videography, Graphic Design), seen in the application of the lesson that have been given. And the children are very enthusiastic when playing traditional games. With the service activities, it is hoped that Karang Taruna members will continue to enrich content as a form of utilizing digital media and can preserve traditional games and in the future be able to introduce them to the surrounding environment.

keywords: traditional games preservation, balancing gadget games and traditional games, karang taruna

Abstrak

Gadget saat ini sudah seperti bagian dari hidup masyarakat. Dengan adanya gadget kita sangat memudahkan dalam banyak aspek kegiatan. Tetapi alih-alih terbuai dengan kemudahan dan kecanggihan gadget saat ini, kita juga perlu membatasinya. Khususnya anak-anak yang masih dibawah umur, seharusnya dibatasi penggunaa gadget dan dapat diberikan atau diperkenalkan dengan permainan-permainan tradisional anak, selain mengajarkan kebudayaan, permainan tradisional juga dapat membentuk karakter serta kemampuan bersosial anak. Selain itu media digital juga mempunyai pengaruh untuk mengenalkan dan menyebarkan adanya permainan tradisional. Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah anak-anak dan anggota Karang Taruna Bebekan Selatan RT 24, RW 7, Kecamatan.Taman, Kabupaten Sidoarjo. Anggota Karang Taruna mempunyai semangat untuk memperkaya ilmu mengenai konten sosial media (Fotografi, Videografi, dan Desain Grafis), terlihat pada pengaplikasian dari pembelajaran yang sudah diberikan. Serta anak-anak sangat antusias ketika bermain permainan tradisional. Dengan adanya kegiatan pengabdian, diharapkan anggota Karang Taruna terus memperkaya konten sebagai bentuk pemanfaatan media digital dan anak-anak dapat melestarikan permainan tradisional serta kelak dapat mengenalkan kepada lingkungan sekitar.

kata kunci: pelestarian permainan tradisional, penyeimbangan permainan gadget dan permainan tradisional, karang taruna

1. PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan masyarakat dan kebanyakan anak – anak saat ini sudah mengenal gadget sejak usia dini, hal ini membuat permainan tradisional sangat jarang digunakan dalam kehidupan anak – anak sekarang.

Safrial dkk : Pemanfaatan Media Digital Dalam Pelestarian Permainan Tradisional Masyarakat Bebekan Selatan Kota Sepanjang

Sehingga membuat permainan tradisional jarang dikenal oleh masyarakat. Banyak manfaat yang bisa didapatkan ketika bermain bersama teman – teman, adanya interaksi langsung bisa menumbuhkan sikap bersosialisasi anak – anak.

Kampung Bebekan Selatan RT 24, RW 7, Kec. Taman, Kabupaten Sidoarjo yang menjadi tempat KKL kelompok kami. Potensi lingkungan dan kondisi masyarakat yang aktif diharapkan dapat menjadi sasaran yang tepat untuk kami melaksanakan program KKL yang akan kami susun. Alasan kami melakukan survei disana adalah karena Kampung Bebekan Selatan merupakan salah satu kampung yang warga dan Kartar (Karang Taruna) cukup aktif berkegiatan.

Dari banyaknya warga yang ada kami menasar kepada anak-anak untuk kami ajak bermain permainan tradisional, guna mengingatkan kembali atau mengenalkan permainan tradisional yang semakin hari kian memudar di masyarakat, dan memberikan sosialisasi tentang pemanfaatan gadget sebagai salah satu media pelestarian permainan tradisional.

Dari survei yang sudah kelompok kami lakukan, bahwa permainan gadget masih mendominasi kegiatan anak-anak disana. Sehingga tim kami menemukan permasalahan mengenai kurangnya memaksimalkan media digital dalam melestarikan permainan tradisional terhadap masyarakat Bebekan Selatan, Sepanjang. Sehingga Tim Peneliti berusaha membantu dalam pemanfaatan media untuk melestarikan permainan tradisional serta mengajak anak – anak sekitar untuk lebih berinteraksi langsung yang nantinya akan memberikan beberapa manfaat seperti pada tradisional, anak akan banyak bergerak, berbeda saat anak bermain gawai, mereka akan lebih banyak duduk dan rebahan. Selain itu permainan tradisional dapat membuat anak mengasah kemampuan bersosialisasi dan juga dapat menyusun strategi melalui permainan juga membangun kerjasama yang baik terhadap teman sebayanya.

Kondisi awal pada Kampung Bebekan Selatan RT 24, RW 7, Kec. Taman, Kabupaten Sidoarjo setelah kami survei melalui Ketua RT setempat, di daerah tersebut masih banyak anak-anak yang sesuai kriteria sasaran, kelas 1 hingga 4 SD, dan kebanyakan dari anak-anak tersebut lebih gemar bermain dengan gadgetnya ketimbang bermain yang mengandalkan permainan fisik. Sekolah yang hingga saat ini masih menggunakan sistem daring membuat anak-anak lebih leluasa menggunakan gadgetnya.

Organisasi karang taruna di Kampung Bebekan Selatan juga masih aktif dan beranggotakan 40 orang lebih yang terdiri dari anak-anak sampai orang dewasa. Para anggota karang taruna di Kampung Bebekan juga aktif menggunakan media digital. Mereka memiliki akun Instagram yang cukup aktif dengan berbagai konten. Namun di sisi lain konten mereka yang sering di unggah itu masih belum tertata dengan baik. Dengan ini kami ingin membagi pengalaman dan memberikan penyuluhan mengenai pemanfaatan media digital dengan baik. Kita juga akan berkolaborasi dengan kampung dolanan, untuk mengajak anak-anak bermain permainan tradisional dengan tujuan untuk melestarikan agar tidak kalah dengan gadget.

Dengan ini tim peneliti akan mengarahkan pengurus karang taruna, untuk mempublikasikan permainan tradisional ke dalam konten sosial media mereka menggunakan apa yang mereka dapat saat penyuluhan.

Media digital adalah media yang dikodekan dalam format mesin yang dapat dibaca (machine-readable). Konsep media digital adalah biner yaitu 0 dan 1 menggunakan gelombang

diskrit. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan bisa bertahan pada perangkat elektronik digital. Proses digital menggunakan logika Alogaritma. Program-program komputer dan perangkat lunak seperti citra digital, digital video; video games; halaman web dan situs web, termasuk media sosial; data dan database; digital audio, seperti mp3, mp4 dan e-buku adalah contoh media digital. Media digital sangat berbeda dengan media analog yang mengandalkan sistem manual seperti media cetak, buku cetak, surat kabar dan majalah

yang masih bersifat tradisional seperti gambar, film tape audio dan lain-lain (Muhammad Yaumin,2018:5).

Muhammad Yaumin memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga dapat sampai ke penerima yang dituju. Contoh-contoh Media digital antara Lain: Televisi, Radio, Film, Friendster dan perkembangan digital yang akan terus bermunculan (2018:134). Pembelajaran media untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan, ditandainya dengan adanya perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. (Abdul Majid, 2013:25)

Dalam era modern kombinasi antara internet dan komputerisasi personal, menyebabkan media digital membawa dampak dan masalah dalam dunia penerbitan, jurnalistik, hiburan, pendidikan, perdagangan dan politik. Media Digital juga telah menimbulkan tantangan baru terutama bagi hukum yang melindungi hak cipta dan kekayaan intelektual, dalam gerakan konten terbuka di mana pencipta konten dengan sukarela menyerahkan sebagian atau seluruh hak-hak hukum mereka untuk pekerjaan mereka. Kini Media digital sudah memasuki sendi-sendi kehidupan masyarakat dan dampaknya telah terasa bagi masyarakat luas dan itu menunjukkan bahwa media digital adalah awal sebuah era baru.

2.METODE PELAKSANAAN

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Adapun yang dimaksud penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada obyek alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara gabungan (triangulasi), analisi data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiyono, 2018:15). Dengan menggunakan tema “Pemanfaatan Media Digital dalam Pelestarian Permainan Tradisional kepada Masyarakat Bebekan Selatan Sepanjang” maka dari itu kelompok penelitian kami mengambil ruang lingkup Budaya dan Media Komunikasi. Penelitian dilakukan karena di lokasi tersebut kegiatan dengan media gadget masih mendominasi di kalangan anak-anak, dan pada Karang Taruna juga masih aktif hingga saat ini, tetapi kurangnya pengetahuan dan kreativitas akan sosial media mereka berupa instagram, menjadikan feed instagram kurang terkonsep.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kami bersama Pak RT dan Anggota Karang Taruna, kami menemukan bahwa anak-anak disana masih gemar bermain menggunakan gadget, dengan keadaan saat ini yang mana pendidikan telah menggunakan sistem online menjadikan mereka lebih banyak menggunakan gadget-nya lebih dari saat sekolah mereka masih menggunakan sistem luar jaringan (luring). Kemudian pada Karang Taruna, kurangnya pengetahuan akan pentingnya sosial media sebagai salah satu wadah promosi menjadikan sosial media yang berupa instagram terlihat kurang menarik, dan hanya terisi foto-foto dokumentasi. Maka, peneliti akan memperkenalkan permainan tradisional kembali untuk anak-anak dan memberikan pembelajaran yang akan dipraktikkan oleh Karang Taruna tentang bagaimana cara mengolah media digital dengan baik.

Pelaksanaan KKL dilakukan selama 1 (satu) bulan, dengan hasil riset tersebut maka Program Kegiatan KKL kelompok 18 meliputi:

- 1.Pembelajaran / Edukasi tentang Foto, Video, Desain kepada pengurus dan anggota Karang Taruna.
- 2.Penerapan hasil pembelajaran sebelumnya (Foto, Video dan Design) dalam kegiatan bermain permainan tradisional bersama anak – anak kampung Bebekan Selatan RT 24.

3. Pembuatan konten Instagram bersama pengurus Karang Taruna.
4. Pemberian Permainan Tradisional.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif (Rayanda asyar, 2012:)

Pelaksanaan Kegiatan Kerja Lapangan yang telah dilakukan oleh Kelompok 18 dimulai dengan memberikan edukasi, serta sharing kepada Karang Taruna setempat. Materi yang disampaikan mengenai Fotografi, Videografi, dan Desain Grafis. Selain itu kami juga mengajak anak-anak Tradisional bersama.

a. Edukasi mengenai Fotografi, Videografi, dan Desain Grafis Edukasi yang kami berikan adalah bagaimana menggunakan smartphone untuk mengambil sebuah foto, video dan bagaimana cara pengeditannya, selain itu juga kami berikan edukasi bagaimana menggunakan smartphone untuk membuat sebuah desain untuk mempercantik sosial media mereka. Edukasi yang kami berikan, kami fokus menggunakan smartphone, karena minimnya anggota kartar yang mempunyai kamera maupun laptop.

b. Bermain Permainan Tradisional bersama Anak-anak

Alasan kami mengajak bermain tradisional adalah untuk mengenalkan kembali permainan tradisional yang saat ini mulai ditinggalkan, kami juga berharap dengan semakin kenalnya anak-anak terhadap permainan tradisional, anak-anak dapat terus memainkan/melestarikanya agar permainan tradisional tidak punah. Selain itu kami juga bertujuan agar anak anak tidak selalu bermain dengan gadget. Tak hanya bermain, kami juga mengajak para pengurus dan anggota kartar untuk turut andil membuat konten selama bermain bersama anak – anak.

Pada program ini kami memiliki permainan utama yang menitik beratkan pada permainan tim, seperti Gobak Sodor, Benteng-bentengan, dan Tikus Kucing. Selain itu kami juga mempunyai permainan pendukung, diantaranya, Dakon/Congklak, Kelereng, Lompat Tali Karet, Bola Bekel, Monopoli, Tiup Balon,Engklek.

c. Pemberian Permainan Kami telah memberikan permainan berupa, kelereng sebanyak dua plastik, satu buah Monopoli, satu bungkus karet gelang untuk stok permainan lompat tali karet, dua bola bekel, dua buah dakon/congklak, dan dua bungkus balon tiup.

Gambar 1 : Pembelajaran Video dan Editing



(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 2 : Pembelajaran Desain Grafis



(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 3 : Pembelajaran Fotografi



(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 4 : Permainan Dakon/Congklak



(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 5 : Permainan Kelereng



(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 6 : Permainan Monopoli



(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 7 : Permainan Balon Tiup



(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 8 : Foto Bersama anak-anak dan Anggota Kartar



4. PENUTUP

Hasil belajar adalah kemampuan ketrampilan, sikap dan ketrampilan yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar yang diberikan sehingga dapat menerapkan pengalaman belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. (Helwiya, 2015:8)

Dari tiga Program yang kami buat, semua program dapat terlaksana, meskipun terdapat beberapa kendala. Program pembelajaran tentang Fotografi, Videografi, dan Desain Grafis terlaksana dengan baik, dan output yang kami harapkan juga terwujud, berupa beberapa feed instagram yang sudah mulai terlihat cantik. Lalu program bermain permainan tradisional juga terlaksana meskipun hanya beberapa permainan yang dapat dilaksanakan, dan yang terakhir pemberian permainan juga terlaksana.

5. DAFTAR PUSTAKA

- arkansyah, Prima, E. P., Wiwin PA, Ananda ACP, Gabriela NVM, & Arman DP. (2021). Strategi Komunikasi Lingkungan Membangun Kesadaran Masyarakat Terhadap Kebersihan Sungai Jagir. *Prapanca : Jurnal Abdimas*, 1(1), 37-45. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i1.13>
- Arsyad, Azhar.(2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar,Rayandra. (2013). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Yogyakarta
- Helwiya. 2015. Hasil Belajar Siswa. Surabaya: Kresna Bina Insan Prima.
- Kosasih, A dan R. Angkowo. (2007). Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: Grasindo.
- Majid, Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya.
- Masnia Ningsih, & Rakhmad Saiful Ramadhani. (2021). Pengembangan Motif Batik Etno Majaphit Pada Komunitas Pembatik Desa Lakardowo Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto. *Prapanca : Jurnal Abdimas*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i1.128>

**Safrial dkk : Pemanfaatan Media Digital Dalam Pelestarian Permainan Tradisional Masyarakat Bebekan Selatan Kota
Sebaniana**

Ratna Amina, N. W., Yunita K, Nur Aisyah K, Shoffiana DM, Allan KC, & M.Ade S. (2021).
Strategi Komunikasi Pariwisata Pada Masyarakat Dan Pembudidayaan Ekosistem Kebun
Raya Mangrove Gunung Anyar. *Prapanca : Jurnal Abdimas*, 1(1), 22-28.
<https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i1.133>