



Program Sekolahane Arek Suroboyo Kampanye Permainan Tradisional Kepada Siswa SDN Ploso V Surabaya

Arga Pratama Putra

Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email : arga6005@email.com

***Abstract** Education is an effort to prepare students through guidance, teaching, teaching, and changing the attitude of a child's behaviour in an effort to mature. Through education a human being can control himself and can develop his personality towards a better life. The SAS (Sekolahane Arek Suroboyo) programme campaigns traditional games to students of SDN V Ploso Surabaya. This research aims to overcome overdigitalitation that can damage a child's personality because in modern times now many students can use mobile phones to play online games that cause students to become addicted and forget the lessons at school. The problem here is that teachers are required to The problems raised are based on the lack of learning media, so teachers are required to be creative in choosing the right learning media for students so that they are not bored in class. The method used in this research is Qualitative Method to see how children who do traditional games with those who do modern games and the effect on child development both motor and cognitive. The result is that children who do traditional games are much more developed in their abilities and character. The population in this study is all third grade students of SDN Ploso V Surabaya to see how children who play traditional games in the modern era and the effects on children's development both motor and cognitive.*

Keywords: Program, Campaign, Traditional

Abstrak Pendidikan adalah sebuah usaha untuk mempersiapkan diri kepada peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan perubahan sikap tingkah laku seorang anak untuk usaha mendewasakan diri. Oleh karena itu manusia sangat membutuhkan pendidikan, Melalui pendidikan seorang manusia dapat mengendalikan dirinya dan dapat mengembangkan kepribadiannya menuju kehidupan yang lebih baik. Program SAS (Sekolahane Arek Suroboyo) kampanye permainan tradisional kepada siswa SDN V Ploso Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi overdigitalitation yang bisa merusak kepribadian seorang anak dikarenakan di zaman modern sekarang banyak siswa yang bisa menggunakan handphone untuk bermain game online yang menyebabkan siswa tersebut kecanduan bisa melupakan pelajaran yang ada di sekolahan. Permasalahan disini guru dituntut untuk Permasalahan yang diangkat berdasarkan minimnya media pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa agar tidak bosan di kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kualitatif guna melihat bagaimana anak-anak yang melakukan permainan tradisional dengan yang melakukan permainan modern dan efek terhadap perkembangan anak baik motorik dan kognitifnya. Hasilnya anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan dan karakternya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Ploso V Surabaya untuk melihat bagaimana anak-anak yang melakukan permainan tradisional di era yang modern dan efek terhadap perkembangan anak baik motorik dan kognitifnya.

Kata kunci: Program, Kampanye, Tradisional

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk menyiapkan diri kepada peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pelajaran, pengajaran, dan perubahan sikap tingkah laku seorang anak untuk usaha mendewasakan diri. Maka dari itu manusia harus sangat membutuhkan pendidikan. Oleh karena itu karena itu pendidikan bagi manusia yang bisa dapat mengontrol dirinya dan dapat mengasah kepribadian yang menuju dalam kehidupan yang lebih baik. Menurut UU No. 20 tahun 2003 bisa menjelaskan tentang pendidikan ialah suatu perbuatan yang membuat kesadaran dan berencana agar bisa menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang baik dan belajar para siswa tetap aktif untuk mengembangkan potensi di

Received September 30, 2023; Revised Oktober 2, 2023; Accepted November 02, 2023

* Arga Pratama Putra, arga6005@email.com

dalam diri sendiri untuk mempunyai kekuatan yang spiritual keagamaan ,pengendalian diri , menjadi pribadi dan , cerdas, kemudian akhlak yang mulia. Tujuan pendidikan ini yaitu untuk menciptakan sebuah generasi utuh demi sebuah kecerdasan dan terampil bagi kebutuhan dalam bermasyarakat. Oleh karena itu, demi menaikkan keutuhan bagi pendidikan di Indonesia dengan formal dan untuk membentuk karakter siswa. Dinas Pendidikan Kota Surabaya (Dispendik) membuat sebuah Program SAS (Sekolahane Arek Suroboyo). Sekolahane Arek Suroboyo yaitu sekolah warganya yang mempunyai komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan,dengan melalui upaya demi ekosistem lingkungan sekolah yang aman, rekreatif , edukatif dan gotong- royong yang berbasis keunggulan sekolah. Program SAS dilaksanakan dengan penempatan jam yang efektif bagi siswa sebelum memasuki kelas pukul 10.00 – 11.30 WIB, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan di dalam kelas untuk mengembangkan potensi seorang anak dan karakter kepada siswa. Untuk program ini sendiri disekolah tidak diperkenankan memberi beban kepada siswa seperti pekerjaan rumah di karenaka pekerjaan yang ada di dalam sekolah harus di selesaikan disekolah pada hari itu juga, dalam program sas memberikan sekolah yang ada di kota surabaya akan semakin lebih berkembang dengan membangun karakter siswa yang baik bagi masa yang akan datang. sekolah yang mengimpletasikan Program SAS (Sekolahane Arek Surobyo) yaitu SDN Ploso V Surabaya merupakan tempat bagi mahasiswa untag untuk menjalankan tugas KKN (kuliah kerja nyata), SDN Ploso V program ini sudah dilaksanakan pada bulan november pada tahun 2022. untuk itu upaya dengan menjalankan tugas KKN ini mahasiswa untag surabaya dengan cara mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisonal seperti bermain catur, ular tangga, dakon dan bermain bola bekel. Dengan adanya program ini siswa akan lebih bermotivasi untuk belajar, berkomunikasi dan bersosialisasi sesama siswa. permainan merupakan media interaksi yang baik untuk anak dengan melibatkan secara aktif, bernalar, dan pembelajaran . Pada permainan ini memberikan kesempatan pada siswa untuk praktik dan berpikir dengan cara langsung sehingga para siswa dapat mempunyai pengalaman pelajaran yang amat sangat menyenangkan (Ariyanto et al., 2020). Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan tradisonal yang bisa daya pikir seorang siswa dengan cara nya sendiri sangat cocok mendukung program (Sekolehe Arek Suroboyo) yang berkreasi dan membangun karakter seorang siswa.

KAJIAN TEORITIS

Perencanaan pembelajaran yang merupakan bentuk suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. dizaman yang modern ini banyak para siswa

yang tidak fokus saat pembelajaran dimulai dikarenakan banyak pengaruh dari gadget, maka dari itu ketika pembelajaran di dalam kelas sudah dimulai kita harus menarik kembali minat siswa untuk fokus di dalam kelas dengan cara memberikan sebuah game yang bisa menarik minat bakat seorang siswa agar bisa mengelola daya pikir seorang siswa untuk yang lebih baik permainan yang merupakan media interaksi yang baik bagi siswa dengan cara melibatkan secara siswa dapat aktif bermain, menumbuhkan daya pikir yang cerdas dalam mengatur strategi, dan dapat mempelajari sebuah trik permainan . Permainan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik dan melatih berpikir secara langsung sehingga siswa juga bisa mempunyai sebuah pengalaman pelajaran yang sangat senang (Marzuki, 2019). Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan tradisional yang membuat berkembang ini dengan memberikan sebuah dukungan program SAS (Sekolahane Arek Suroboyo) karena mempunyai ide berkreasi dan bisa dapat membangun karakter seorang siswa dan bisa memabangun semangat para siswa untuk pergi ke sekolah yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang saya gunakan dengan metode penelitian yang dipakai yaitu metode kualitatif menjelaskan gambaran tentang sebuah kondisi yang alamiah , variable , gejala ataupun keadaan . Pada analisis penelitian ini data yang terdapat di penelitian kualitatif dilakukan pada saat kegiatan permainan tradisional dimulai sampai peneliti bisa mendapatkan semua data. Apakah siswa SDN Ploso V yang sangat antusias mengikuti program SAS (Sekolahane Arek Suroboyo) dengan metode permainan tradisional. Teknik yang digunakan dalam memberikan data sebagai cara untuk melakukan wawancara, observasi , dan studi dokumen. Pada proses penelitian ini yang nantinya menggunakan sebuah gambaran yang melakukan pada kejadian yang ada dilapangan dengan minat siswa menjalankan permainan tradisional dan kegiatan bermain siswa dengan cara permainan tradisional yang mudah di jalankan oleh siswa yang dapat melestarikan budaya yang lama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk saat ini banyak siswa yang amat dekat dengan permainan dalam kehidupannya yang sehari - hari , baik dari permainan tradisional maupun modern yang dilakukan untuk para siswa. Permainan yang dijalankan merupakan sesuatu yang di anggap penting karena melakukannya dengan cara mendapatkan teman baru dan mendapatkan pengalaman yang baru. Permainan tradisional juga memiliki suatu nilai yang positif untuk berkembangnya siswa SDN Ploso V untuk membuat daya pikir yang cerdas dan bisa bersosialisasi sesama siswa untuk

menciptakan suasana permainan yang menyenangkan selain itu permainan tradisional juga menjadi sebuah warisan budaya, karena di dalamnya juga terdapat sebuah ide yang bisa membuat siswa itu bisa membangun karakter nya di dalam dirinya sendiri (Fana & Jatningsih, 2020). Adapun hal yang dapat membedakan dengan permainan tradisonal dan permainan modern di game online yang sedang berkembang pada saat ini. Jika kita bisa menelaah permainan tradisonal makan kita akan menjumpai banyak nilai-nilai permainan yang sangat menarik tentunya baik bagi perkembangan seorang siswa dari pada game online yang bisa merusak karakter seorang siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan demikian, yang dapat di simpulkan bahwa pengambilan data saat permainan tradisional dimulai bahwa siswa yang ada di sekolah sangat antusias menyambut program SAS (Sekolahane Arek Suroboyo) yang diterapkan di SDN Ploso V Surabaya dengan cara game permainan tradisional ini di karenakan dapat membantu siswa dari rasa bosan ketika berada di dalam lingkungan sekolah. jika kita melihat permainan tradisional ini bisa mendorong siswa untuk berkreaitif dan beraktivitas dalam melakukan sesuatu hal sehingga mereka akan hidup jauh lebih menyehatkan dan dapat menumbuhkan karakter pada dirinya sendiri daripada game online yang bisa merusak kepribadian seorang siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91.
- Fana, F., & Jatningsih, O. (2020). Kontribusi Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Di Sdn Simokerto V/138 Surabaya, 08, 168–184. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/30/article/view/34018>
- Marzuki, F. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani, Olahraga dan kesehatan terhadap Keterampilan Motorik siswa SD. *Jurnal PGSD*, 07(07), 3753–3763.