

## **KREATIVITAS DOLANAN ANAK DENGAN PERSPEKTIF AJARANTAMANSISWA *TRI N***

**Oktaviani Windra Puspita<sup>1</sup>, Mukhlis<sup>2</sup>, Ani Widyawati<sup>3</sup>, Widowati<sup>4</sup>, SittiJamiatul Usna<sup>5</sup>,  
Yusrandi Jemmi<sup>6</sup>**

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa<sup>1,2,3,4,5,6</sup>E-  
[oktaviani@ustjogja.ac.id](mailto:oktaviani@ustjogja.ac.id)<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengenalkan kembali permainan tradisional di tengah maraknya permainan modern dengan ajaran Tamansiswa *Tri N* di Dusun Jojoran Wetan, Kalurahan Triwidadi, Kapanewon Pajangan, Kabupaten Bantul. Metode pelaksanaan kegiatan tersebut adalah ceramah dan praktik, yaitu pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan (aturan permainan) dan pemberian pengetahuan terkait permainan tradisional berkaitan dengan ajaran Tamansiswa *Tri N*, setelah itu langsung praktik di lapangan. Model pelaksanaan kegiatan tersebut adalah *Blended Learning*, yaitu dengan menggunakan dua media diantaranya online dan offline. Media online yang digunakan adalah *Google Meet* dalam penyampaian dan pra pembimbingan sebelum melaksanakan pendampingan belajar sedangkan media offline cara pendampingan kegiatan kreativitas dolanan anak dengan berbasis ajaran Tamansiswa *Tri N*.

Hasil pengabdian ini adalah mendapatkan respon positif, baik dari peserta maupun masyarakat setempat. Anak-anak bisa mengembangkan kebudayaan dengan mengenal dan bermain tradisional yang sudah dikembangkan, sehingga anak-anak mendapatkan pengetahuan baru tentang bagaimana menciptakan permainan yang kreatif dan tentunya mengandung nilai afektif, kognitif dan psikomotor.

Kata Kunci: Kreativitas Dolanan Anak, Anak Sekolah Dasar, Ajaran Tamansiswa, *Tri N*.

### **ABSTRACT**

*The purpose of this community service is to reintroduce traditional games amidst the rise of modern games with the teachings of Tamansiswa *Tri N* in Dusun Jojoran Wetan, Kalurahan Triwidadi, Kapanewon Pajangan, Kabupaten Bantul. The method of carrying out these activities is lecture and practice, namely the instruction of game (rules of the game) and the provision of knowledge related to traditional games related to the teachings of Tamansiswa *Tri N*. After that, they immediately practice in the field. The model for implementing these activities is *Blended Learning*, namely by using two media including online and offline. The online media used is *Google Meet* in the delivery and pre-guidance. Before carrying out children's play based on the teachings of Tamansiswa *Tri N*.*

*The result of this service is getting a positive responder, both from participants and the local community. Children can develop culture by introducing and playing traditional games that have been developed, so that children gain new knowledge about how to create creative games and of course contain affective, cognitive, and psychomotor values.*

Keywords: children's play creativity, elementary school children, Tamansiswa teachings, *Tri N*.

### **PENDAHULUAN**

Menurut (Wendi Ary, 2019) Pendidikan tidak hanya berpusat pada pendidikan yang dilakukan di sekolah, namun pendidikan merupakan suatu proses yang dapat dilakukan dimanapun berada. Mulai dari lingkungan keluarga, tempat umum, masyarakat dan lain-lain. Bermain adalah salah satu bentuk di mana pendidikan itu.

Di masa pandemi seperti saat ini, anak-anak banyak mengenal permainan modern sehingga perlu adanya kreativitas dan pemikiran kritis agar permainan tradisional tidak dilupakan. Tuntutan keadaan memaksa segala aktivitas dilakukan hanya terbatas melalui media online seperti telepon genggam sehingga anak-anak banyak mengenal permainan modern yang menyebabkan dilupakannya permainan tradisional yang menjadi salah satu kebudayaan. kecakapan seorang pendidik sangatlah dibutuhkan. Pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan kondisi dan keadaan yang sangat terbatas.

Kami juga melihat hal tersebut terjadi di Dusun Jojoran Wetan, Kalurahan Triwidadi, Kapanewon Pajangan, Kabupaten Bantul. Dimana anak-anak usia sekolah dasar mengalami hal tersebut yaitu terlalu sering bermain permainan modern sehingga permainan tradisional mulai dilupakan. Faktor utamanya adalah besarnya pengaruh teknologi sehingga perlu adanya kreativitas agar permainan tradisional mulai dikenali dan dipraktikkan kembali dengan Tri N. Salah satu konsep ajaran Ki Hadjar Dewantara dalam Tamansiswa yaitu Tri-N. Tri-N yaitu *nitini, nirokke, dan nambahi*. Menurut Prihatni (2104) *nitini* adalah menandai dengan memperhatikan secara seksama dan menggunakan seluruh indera. Sedangkan, *nirokke* adalah menirukan apa yang diajarkan melalui model/ccontoh/teladan dari guru/sumber belajar dengan melibatkan pikiran, penginderaan, perasaan/nurani, dan spiritual secara integral dan harmonis. Selanjutnya yaitu proses *nambahi*. *Nambahi* adalah menambah atau mengurangi apa yang telah dipelajarinya untuk mengembangkan kreativitas dan gagasannya dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada.

Melihat kondisi seperti hal tersebut, kami tergugah untuk melaksanakan pengabdian dengan mengadakan kreativitas dolanan anak. Kreativitas dolanan dilaksanakan tentu sesuai dengan proses yang telah ditetapkan dan dengan memperhatikan asas-asas Trilogi Kepemimpinan dan Tri N (*Nitini, Niroke, Nambahi*).

### **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan tersebut adalah ceramah dan praktik, yaitu pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan (aturan permainan), setelah itu langsung praktik di lapangan. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah metode *Blended Learning* berarti campuran atau kombinasi dan *learning* berarti pembelajaran atau pelatihan. Jadi *blended learning* adalah perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran baik online maupun offline (Graham, 2004).

Media online yang digunakan dalam pengabdian ini adalah menggunakan Google Meet dalam penyampaian pra pembimbingan sebelum melaksanakan pendampingan belajar

sedangkan media offline cara pendampingan kegiatan Kreativitas Dolanan Anak dengan Perspektif Ajaran Tamansiswa Tri N.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada awal kegiatan ini, kami bersama tim terlebih dahulu melakukan wawancara dengan kadus setempat mengenai kondisi dan kebutuhan anak-anak di tempat tersebut. Hal tersebut dimaksudkan agar rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dapat tepat sasaran dan memberikan manfaat bagi peserta. Melalui wawancara inilah kami menyusun dan merangkai kegiatan serta kebutuhan yang dapat menunjang keberhasilan pengabdian ini.

Selanjutnya, kami bekerja sama dengan beberapa pihak di Dusun Munggur mengundang beberapa anak-anak untuk mengikuti kegiatan bimbingan belajar. Kegiatan terlaksana dengan baik dan lancar. Peserta dapat mengikuti seluruh proses kegiatan dengan tertib dan baik. Kegiatan pertama yaitu pengenalan permainan dengan dimulai dengan memberitahukan nama permainan yaitu Egrang Estafet dan aturan permainan serta memberikan materi mengenai Tri N yang berkaitan dengan permainan tersebut, lalu mengarahkan anak-anak untuk bermain dan berlomba sesuai dengan pembagian kelompoknya. Setelah itu pemberian apresiasi kepada anak-anak. Dari kegiatan ini, peserta merasa semakin berminat dan bersemangat bermain tradisional...Selain itu, mereka juga merasa lebih senang karena bertemu langsung dengan teman-teman.

Hasil dalam kegiatan ini adalah Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan lima belas peserta. Kegiatan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 Juli 2022. Kegiatan dilaksanakan secara langsung dan sebelum kegiatan ada arahan melalui media online yaitu Geoogle Meet. Adapun kegiatan pengabdian ini mendapatkan respon positif, baik dari peserta maupun masyarakat setempat. Anak-anak merasa lebih senang dan aktif bergerak ketimbang bermain di telepon genggam.

## **KESIMPULAN**

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan yang harus terus dilestarikan. Permainan tradisional mengandung banyak nilai diantaranya nilai afektif, kognitif maupun psikomotor. Dengan demikian, anak-anak dapat membentuk karakter.

Di masa pandemi seperti saat ini, permainan tradisional mulai dilupakan. Permainan modern sangat besar pengaruhnya karena desain dan cara mainnya yang unik dan juga tidak perlu keluar rumah untuk bermain. Sehingga permainan tradisional mulai dilupakan.. Hal tersebut karena perlunya modifikasi permainan tradisional agar menjadi permainan yang kreatif

Oktaviani Windra Puspita, Mukhlis, Ani Widyawati, Widowati, SittiJamiatul Usna, Yusrandi Jemmi  
*Kreativitas dolanan anak dengan perspektif Ajaran Tamansiswa Tri N*

dan disukai anak-anak. Atas dasar hal tersebut, bersama tim melakukan pengabdian dengan mengadakan kreativitas dolanan anak. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak bagaimana menciptakan permainan yang sesuai dengan karakteristik dan nilai-nilai seperti afektif, kognitif dan psikomotor serta selalu dilestarikan agar tidak hilang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Graham, C. R. (2004). Blended Learning System: Definition, Current Trends, and Future Directions. Prihatni, Yuli. 2014. "Pendekatan Saintifik dalam Ajaran Ki Hadjar Dewantara". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains. (Vo. 2 Nomor 1). Hal. 280-300.
- Wendy Ary, dkk. 2019. Pendampingan Literasi Finansial Rumah Tangga Masyarakat Dusun Kawan Kabupaten Bengkayang, Jawa Barat. *Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya*.