

PERAN PEMUDA KAMPUNG *LALI GADGET* DALAM MENGENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WUJUD SIKAP CINTA TANAH AIR PADA ANAK USIA DINI DIDESA PAGAR NGUMBUK KECAMATAN WONOAYU KABUPATEN SIDOARJO

Siti Fajri Novi Astuti

(PPKn, FISH, UNESA) fajrinovi32@gmail.com

Listyaningsih

(PPKn, FISH, UNESA) listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini di Desa Pagar Ngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dengan informan utama penelitian yaitu pendiri kampung *lali gadget* serta pengurus inti dari kampung *lali gadget* seperti sekretaris, bendahara, divisi operasional, dan divisi perlengkapan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yaitu peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini yaitu dengan mengenalkan berbagai macam jenis permainan tradisional dan menjelaskan manfaat dari permainan tradisional tersebut, mengadakan beberapa kegiatan rutin dan beberapa kegiatan tersebut berfokus pada permainan tradisional, kemudian melakukan pendampingan kepada anak pada saat bermain dan pada saat membuat permainan, sehingga hal-hal tersebut dapat menumbuhkan sikap cinta tanah air pada anak usia dini melalui permainan tradisional. Selain itu, untuk mewujudkan sikap cinta tanah air pada anak usia dini dapat melalui cara yaitu dengan menumbuhkan sikap gotong royong, kemudian kampung *lali gadget* juga membuat berbagai sarana dan prasarana sebagai alat penunjang berbagai kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget*.

Kata Kunci: Peran, Permainan Tradisional, Cinta Tanah Air.

Abstract

This study aims to describe the role of village youth in introducing gadgets to traditional games as a form of love for the homeland in early childhood in Pagar Ngumbuk Village, Wonoayu District, Sidoarjo Regency. In this study using qualitative research methods with descriptive research types with the main informants of the study, namely the founder of the Lali Gadget Village and the core administrators of the Lali Gadget Village such as the secretary, treasurer, operational division, and equipment division. Data collection techniques used in this study are observation, interviews, and documentation, as well as data analysis used in this study, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study are the role of the youth of the village of Lali gadgets in introducing traditional games as a form of love for the homeland in early childhood, namely by introducing various types of traditional games and explaining the benefits of these traditional games, holding several routine activities and some of these activities focusing on traditional games, then provide assistance to children when playing and when making games, so that these things can foster an attitude of love for the homeland in early childhood through traditional games. In addition, to realize an attitude of love for the homeland in early childhood, it can be done through ways, namely by fostering an attitude of mutual cooperation, then Lali Gadget Village also makes various facilities and infrastructure as a means of supporting various activities carried out in Kampung Lali Gadget.

Keywords: Role, Traditional games, Love for motherland .

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin maju mengakibatkan semakin banyak pula perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Di era globalisasi seperti saat ini banyak kita jumpai berbagai jenis perkembangan mulai dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi hingga perkembangan politik, ekonomi, dan budaya. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya interaksi antara

masyarakat di dunia secara luas yang pada akhirnya akan saling mempengaruhi masyarakat satu dengan masyarakat lainnya. Sehingga banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat yang diakibatkan globalisasi tersebut.

Pengaruh yang dibawa oleh perkembangan globalisasi tersebut meliputi dua sisi yaitu sisi positif dan sisi negatif. Sebagai contoh dari pengaruh positif adanya globalisasi yaitu dapat memicu sikap kreatif dan inovatif

di kalangan masyarakat luas agar dapat bersaing dengan masyarakat global. Di sisi lain globalisasi juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam bidang kebudayaan, seperti hilangnya budaya asli suatu daerah, menurunnya rasa nasionalisme, dan penurunan rasa cinta terhadap kebudayaan yang merupakan jati diri dari suatu bangsa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Agustin (2011: 178) yang menyatakan bahwa dalam perkembangan globalisasi dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam bidang kebudayaan seperti hilangnya budaya asli suatu daerah di Indonesia, terkikisnya rasa cinta budaya dan nasionalisme, menurunnya rasa patriotisme dan nasionalisme pada diri tiap individu, hilangnya sifat-sifat gotong royong, kerja sama, tolong menolong di lingkungan masyarakat, Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa perkembangan arus globalisasi ini dapat menimbulkan ancaman bagi identitas suatu negara.

Menurut Nurhaidah dan Musa (2015: 13) banyaknya pengaruh globalisasi dalam bidang kebudayaan dapat menimbulkan berbagai perubahan. Norma-norma yang terkandung dalam kebudayaan perlahan-lahan mulai pudar. Salah satu bentuk upaya mengatasi dampak negatif dari globalisasi menurut Yudhanegara (2015: 169) yaitu dengan lebih selektif dalam memilih berbagai hal positif dari globalisasi dalam bidang politik, ideologi, ekonomi, hingga dalam bidang sosial dan budaya.

Salah satu ancaman bagi bangsa yang sangat terlihat yaitu memudarnya sikap cinta tanah air dalam diri masyarakat Indonesia. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air pada anak usia dini yaitu dapat dilakukan dengan melestarikan berbagai permainan tradisional yang ada di Indonesia. Peran pemuda sebagai generasi penerus bangsa Indonesia dapat dilihat dari peran pemuda sebagai *agent of change* yang memiliki arti bahwa pemuda Indonesia ini memiliki peran sebagai kunci dari kemajuan bangsa Indonesia.

Sidoarjo merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Timur yang memiliki beragam kebudayaan yang menjadi ciri khas dari kabupaten Sidoarjo. Sebagai salah satu contoh tempat wisata edukasi yang dapat dibilang masih baru di Sidoarjo yaitu Kampung *Lali Gadget* dan dianggap sebagai sarana pendidikan informal. Menurut Helmawati (2015: 43) Pendidikan informal sendiri dapat dilakukan melalui Pendidikan di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Berdirinya kampung *lali gadget* sendiri dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dan membawa dampak yang cukup signifikan, baik dampak negatif maupun positif.

Lajunya perkembangan teknologi *smartphone* ini membawa dampak yang cukup signifikan pada masyarakat yaitu semakin terkikisnya kearifan lokal dan budaya lokal. Anak-anak di era saat ini jarang sekali mewarisi kebudayaan, kearifan lokal seperti permainan tradisional karena mereka lebih memilih untuk bermain *gadget* baik untuk bermain game ataupun bermain sosial media yang lainnya. Hal tersebut dapat juga di dukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rowan (2013) dalam Novianti (2020: 1001) yaitu di Indonesia gadget telah digunakan oleh banyak orang termasuk anak usia dini. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa 42,1 % dari anak- anak prasekolah yang terkena *gadget* relatif tinggi yang terbukti penggunaan gadget oleh anak prasekolah yang digunakan untuk menonton video atau bermain *game*.

Hal tersebut menjadi suatu keresahan bagi masyarakat tidak terkecuali pemuda yang peduli dengan masalah-masalah tersebut. Hal tersebut didukung dengan fakta yang diungkapkan oleh pemuda desa pagar ngumbuk yang juga berperan sebagai pendiri kampung *lali gadget* yang merasa resah melihat banyaknya anak-anak di desa pagar ngumbuk tersebut yang lebih senang menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *gadget* baik untuk memainkan *game online* ataupun bermain sosial media dibandingkan dengan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat di sekitar lingkungan mereka.

Kegiatan-kegiatan yang terdapat di kampung *lali gadget* tersebut merupakan salah satu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menanamkan sikap cinta tanah air melalui permainan-permainan tradisional. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu bagaimana Peran Pemuda Kampung *Lali Gadget* Dalam Mengenalkan Permainan Tradisional Sebagai Wujud Sikap Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini Di Desa Pagar Ngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan Peran Pemuda *Kampung Lali Gadget* Dalam Mengenalkan Permainan Tradisional Sebagai Wujud Sikap Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini.

Istilah peran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti yaitu sebagai pemain sandiwara dan perangkat tingkah yang diharapkan oleh orang yang memiliki kedudukan di dalam masyarakat. Menurut Soekanto (2002: 243) peranan (*role*) merupakan suatu aspek dinamis dari sebuah kedudukan (*status*) apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajiban maka orang tersebut dapat dikatakan sedang menjalankan suatu peran. Sedangkan peran menurut Poerwadarminta (1995: 751) merupakan suatu tindakan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang dalam suatu peristiwa.

Konsep mengenai peran (*role*) menurut Komarudin (1994: 768) dalam bukunya yang berjudul “Ensiklopedia Manajemen” mengungkapkan bahwa peran merupakan tugas utama yang harus dilaksanakan oleh manajemen, pola perilaku yang diharapkan dapat menyertai suatu status, bagian suatu fungsi seseorang dalam suatu kelompok atau pranata, fungsi yang diharapkan dari seseorang atau menjadi karakteristik yang ada padanya dan, fungsi setiap variabel dalam hubungan sebab akibat.

Berdasarkan beberapa definisi peran diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa peran merupakan suatu tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang dilakukan di dalam suatu peristiwa yang terjadi di masyarakat. Peran yang dilakukan oleh individu atau kelompok tersebut tidak dapat berdiri sendiri melainkan selalu berada dalam kaitannya dengan orang lain yang berhubungan dengan individu atau kelompok yang berperan tersebut.

Dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang kepemudaan pada pasal 1 ayat (1) mendefinisikan bahwa pemuda merupakan warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Pada pasal 16 Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang kepemudaan juga mengatur peran, tanggung jawab, dan hak pemuda yang berbunyi “Pemuda berperan aktif sebagai kekuatan moral, kontrol sosial dan agen perubahan dalam segala aspek pembangunan sosial”. Sementara itu pada pasal 17 ayat 3 Undang-Undang 40 Tahun 2009 menegaskan bahwa peran aktif pemuda sebagai agen perubahan diwujudkan dengan mengembangkan (a) pendidikan politik dan demokratisasi, sumberdaya ekonomi (b) sumberdaya ekonomi (c) kepedulian terhadap masyarakat (d) ilmu pengetahuan dan teknologi (e) olahraga, seni, dan budaya (f) kepedulian terhadap lingkungan hidup (g) pendidikan kewirausahaan (h) kepemimpinan dan kepeloporan pemuda.

Nurdayanti (2014: 16) menyatakan bahwa cinta tanah air merupakan cara seseorang memperoleh kehidupannya sejak lahir dan tumbuh hingga orang tersebut dewasa, seseorang tersebut dituntut berfikir, berbuat, dan menunjukkan sikap setia dan peduli terhadap lingkungan hidupnya dari segi ekonomi, sosial, politik bahkan budaya. Oleh sebab itu setiap individu harus memiliki rasa sikap cinta tanah air sejak mereka masih berusia dini.

Pendapat lain mengenai sikap cinta tanah air juga diungkapkan oleh Megawati dan Megawanti (2019: 17) yakni cinta tanah air merupakan suatu sikap yang dimiliki oleh setiap warga negara terhadap tanah kelahirannya dengan menerima dan menghargai segala sesuatu yang terkait dengan tanah air. Sedangkan menurut Wulandari,

dkk (2020: 251) cinta tanah air merupakan cara berfikir, bersikap, dan perbuatan yang menunjukkan kesetiaan, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan, sosial dan budaya bangsa.

Makna cinta tanah air yang lain juga diungkapkan oleh Mahubbi (2012: 48) yaitu cinta tanah air merupakan suatu bentuk cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, kultur, ekonomi dan politik bangsanya”. Sementara itu, Mansur (2005: 88) menyatakan bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sifatnya unik. Anak usia dini ini memiliki berbagai karakteristik yang sangat berbeda dengan karakteristik orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan berbagai cara yang berbeda.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori peran yang dikemukakan oleh Biddle dan Thomas. Biddle dan Thomas (dalam Sarwono, 2013: 215) membagi istilah peran dalam empat golongan yaitu (1) Orang-orang yang mengambil bagian dalam interaksi sosial; (2) Perilaku yang muncul dalam interaksi; (3) Kedudukan orang-orang dalam perilaku; (4) Kaitan antara orang dan perilaku. Untuk membahas hasil pada penelitian ini lebih memfokuskan pada golongan peran yang kedua yaitu perilaku yang muncul dalam interaksi dengan istilah-istilah perilaku yang terkait dengan peran yaitu harapan (*expectation*), norma (*norm*), wujud perilaku (*performance*), penilaian dan sanksi (*evaluation and sanction*).

Dengan mengacu pada teori yang digunakan tersebut, penelitian ini memfokuskan untuk melihat bagaimana peran pemuda kampung *lali gadget* tersebut dalam mengembangkan kampung *lali gadget* sebagai tempat wisata edukasi yang bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini. Peran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk tindakan maupun kegiatan-kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget* tersebut sebagai bentuk implementasi dalam menumbuhkan sikap cinta tanah air pada anak usia dini.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suffah Fella (2015: 1324) dengan judul Strategi Komunitas Bermain *Tanoker* Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Melalui Permainan Tradisional Egrang Di Kecamatan Ledokombo Jember Jawa Timur dengan hasil penelitian terdapat tiga strategi yaitu melalui pembiasaan dan pengenalan lagu daerah dan lagu Nasional, membangun karakter cinta tanah air melalui kompetisi festival egrang dan perlombaan pada

peringatan hari besar Nasional, serta menanamkan sikap peduli pada bangsa dan negara.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Yayuk Tia Ismawati (2015: 877) dengan judul Peran Guru PKn Dalam Membentuk Sikap Cinta Tanah Air Siswa Di SMA Negeri 1 Mojokerto kabupaten Mojokerto dengan hasil penelitian yaitu peran guru dalam membentuk sikap cinta tanah air pada siswa dengan memberikan teladan bagaimana cara mencintai tanah air dalam kehidupan sehari-hari, guru juga selalu mengingatkan kepada siswanya untuk selalu memakai produk asli Indonesia, serta mencari berbagai informasi tentang budaya-budaya Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahardhani (2018: 56) dengan judul Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pendidikan Nonformal Berkarakter Cinta Tanah Air dengan hasil yaitu penguatan rasa cinta tanah air dalam diri masyarakat dapat dilaksanakan melalui penyelenggaraan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya pembelajaran formal tetapi juga dapat dilakukan melalui pembelajaran nonformal yang merupakan suatu pendidikan yang tidak terikat dan diselenggarakan berdasarkan kebutuhan masyarakat.

Serta penelitian lain yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Atika, dkk (2019: 105) dengan judul Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air dengan hasil pembentukan karakter cinta tanah air melalui penguatan pendidikan karakter yaitu kegiatan penguatan pendidikan karakter yang dilaksanakan sudah berjalan cukup baik. Dari data hasil angket yang telah diisi oleh responden dapat dilihat hasil tertinggi sebesar 96% yaitu siswa menjawab “tidak pernah” pada pertanyaan ke 7, 23, dan 29 (negatif).

METODE

Desain pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2017 : 9) metode penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana orang yang melakukan penelitian berperan sebagai instrumen kunci. Menurut I Made Winartha (2006: 155) metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan suatu proses meringkas, menganalisis, dan menggambarkan berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan pada saat proses pengumpulan data melalui beberapa teknik pengumpulan data yang telah ditentukan mengenai masalah yang diteliti. Pendekatan kualitatif deskriptif dapat diartikan sebagai penjelasan, menginterpretasi data

yang diperoleh dari lapangan untuk diolah sesuai dengan sudut pandang peneliti dan sudut pandang informan.

Informan pada penelitian ini yaitu pemuda yang berperan sebagai *founder* dari kampung *lali gadget* serta beberapa pengurus kampung *lali gadget* seperti dua orang sekretaris, satu orang dari divisi operasional, dan satu orang dari divisi perlengkapan. Dimana anggota pengurus kampung *lali gadget* tersebut juga ikut serta berperan dalam memajukan kampung *lali gadget*. Dalam penelitian ini, sumber data dapat ditentukan melalui teknik *puposive saampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan berbagai pertimbangan-pertimbangan tertentu. Unit-unit sampel yang dijadikan sebagai sumber data disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu di Dusun Bendet Rt 02/03, desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain (1) observasi partisipatif; (2) wawancara; dan (3) dokumentasi. Sugiyono (2017 : 224) mengungkapkan bahwa terdapat empat macam teknik pengumpulan data yaitu (1) observasi; (2) wawancara; (3) dokumentasi; dan (4) gabungan atau triangulasi. Creswel (2016:248) mengungkapkan bahwa dalam sebuah penelitian kualitatif kunci instrumen penelitian terdapat pada orang yang melakukan penelitian tersebut.

Sementara itu teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini antara lain yaitu (1) pengumpulan data; (2) mereduksi data; (3) penyajian data; dan (4) penarikan kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif digunakan sebagai arahan dalam menjawab rumusan masalah yang diangkat. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dilakukan penyusunan secara sistematis dan mengorganisasikan sesuai masing-masing kategori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini mendeskripsikan peran apa saja yang dapat dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini. Kampung *lali gadget* merupakan suatu bentuk program inovatif yang dipelopori oleh pemuda yang memiliki kegelisahan melihat keadaan anak-anak di lingkungan tempat tinggalnya yang lebih banyak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain *gadget*. Terbentuknya kampung *lali gadget* ini bertujuan untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak. Kampung *lali gadget* sendiri sebetulnya bukan sebuah program yang akan menjauhkan maupun membatasi anak-anak untuk bermain *gadget*, akan tetapi program tersebut digunakan sebagai

wadah untuk mengimbangi penggunaan *gadget* dengan permainan tradisional.

Dalam pelaksanaannya, kampung *lali gadget* memiliki beberapa tujuan dimana tujuan tersebut dibagi menjadi dua yakni tujuan besar dan tujuan spesifik. Tujuan besar kampung *lali gadget* sendiri yaitu masyarakat Indonesia bijak menggunakan *gadget*, mewariskan budaya dan kearifan lokal Indonesia pada generasi selanjutnya, dan terbentuknya generasi selanjutnya yang tidak bisa di dekati teknologi namun menguasai teknologi. Kemudian tujuan spesifik dari kampung *lali gadget* salah satunya yaitu mengajarkan permainan tradisional, seni budaya, kearifan lokal, dan lain sebagainya pada anak-anak.

Pada awalnya kampung *lali gadget* ini hanya berfokus pada kegiatan literasi, pengenalan budaya, dan kearifan lokal. Dan seiring dengan berjalannya waktu perkembangan kampung *lali gadget* menjurus pada penguatan permainan tradisional yang bertajuk “*Dolanan Tanpo Gadget*” hal tersebut yang bisa dikatakan sebagai latar belakang atau awal perkembangan kampung *lali gadget* untuk dikenal oleh masyarakat luas, terutama di kabupaten Sidoarjo.

Dalam pelaksanaannya, kampung *lali gadget* memiliki beberapa program seperti KLG *On Season*, KLG *Roadshow*, Pendampingan belajar, Proyek berkelompok, Kompetisi, dan masih banyak kegiatan yang lain yang bisa dilakukan di kampung *lali gadget*. Selain permainan tradisional, kegiatan lain yang bisa dilakukan di kampung *lali gadget* salah satunya yaitu kegiatan literasi. Hal tersebut didukung dengan pernyataan langsung dari pendiri kampung *lali gadget* yaitu achmad irfandi sebagai berikut “...Kegiatan kita disini juga banyak mbak, tidak hanya permainan tradisional saja, kadang kita juga melakukan kegiatan literasi sama anak-anak juga...” (Wawancara, 28 Juli 2021)

Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut, anggota pengurus kampung *lali gadget* juga ikut serta dalam kegiatan tersebut. Misalnya pada saat kegiatan literasi, mereka juga ikut mendampingi anak-anak pada saat kegiatan berlangsung. Dan pada saat kegiatan lainnya seperti bermain permainan tradisional mereka juga ikut bermain dengan anak-anak tersebut, dan terkadang mereka juga membuat perlengkapan atau properti dari bahan-bahan disekitar mereka yang dapat digunakan untuk bermain permainan tradisional. Dengan demikian peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air dapat terwujud dan dapat terlaksana dengan baik.

Untuk mendukung kegiatan tersebut kampung *lali gadget* memiliki dua tempat yang dapat digunakan untuk

melakukan berbagai kegiatan yaitu gubuk baca dan gubuk kebun gayam. Di arena sekitar kampung *lali gadget*, anak-anak bisa bermain berbagai permainan mulai dari permainan tanpa alat, permainan bahan alam, hingga permainan era tahun 90an seperti egrang, kelereng, gobak sodor, telepon kaleng, ketapel, petak umpet, dan masih banyak lagi kegiatan ataupun permainan yang bisa dieksplorasi oleh anak-anak baik itu mainan tanpa alat maupun mainan dari bahan alam.

Kegiatan lain yang bisa dieksplorasi oleh anak-anak yaitu seperti bermain alat musik dan olahraga. Kampung *lali gadget* sendiri memiliki beberapa alat penunjang untuk olahraga seperti bola sepak, bola basket, bola tenis, *wall climbing*, dan lain sebagainya. Selain itu terdapat alat musik yang dapat digunakan seperti gitar, ukulele, tamborin, kendang, darbuka, rebana, dan lain sebagainya yang dapat digunakan sebagai untuk pengembangan kemampuan musikal anak-anak.

Mengenalkan Berbagai Macam Jenis Permainan dan Menjelaskan Manfaat Dari Permainan Tradisional

Setiap permainan yang ada di kampung *lali gadget* sendiri memiliki beberapa jenis permainan yang beragam. Mulai dari cara bermain, orang yang terlibat dalam permainan tersebut, hingga penentuan hasil akhir dari permainan tersebut. Dalam pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget*, permainan yang dimainkan di setiap kegiatan berbeda-beda sesuai dengan tema kegiatan yang telah ditentukan. Hal tersebut dilakukan agar anak-anak yang berkunjung di kampung *lali gadget* tersebut tidak merasa bosan dan akan datang kembali pada saat diadakan kegiatan selanjutnya.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang memiliki banyak jenis, misalnya jenis permainan yang cara bermainnya berbeda-beda antara satu permainan dengan permainan yang lain. Cara bermain pada permainan tradisional sendiri bisa dilakukan dengan cara berkelompok maupun dengan secara individu. Contoh permainan yang dilakukan dengan kelompok yaitu seperti gobak sodor, bantengan, dan masih banyak lagi permainan-permainan yang dapat dilakukan bersama-sama yang bisa disebut dengan berkelompok.

Hal tersebut juga termasuk peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud dari sikap cinta tanah air pada anak usia dini dengan mengenalkan berbagai jenis permainan yang beragam, khususnya pada permainan tradisional yang sebetulnya banyak sekali permainan-permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak. Hal tersebut juga termasuk dalam upaya mereka untuk mewariskan kearifan lokal daerah kepada generasi muda bangsa Indonesia agar tetap terjaga dan

dapat dilestarikan sebagai cara dalam menumbuhkan sikap cinta tanah air pada anak usia dini.



Gambar 1 permainan berkelompok

Selain permainan yang dimainkan secara berkelompok, terdapat juga permainan-permainan yang dilakukan dengan cara individu seperti congklak, layang-layang, dan lain sebagainya. Peralatan-peralatan yang dapat dikatakan sebagai alat penunjang dalam permainan di kampung *lali gadget* sendiri merupakan hasil karya dari anak-anak yang berkunjung di kampung *lali gadget* yang sebelum bermain mereka akan diajarkan oleh pemuda kampung *lali gadget* untuk bersama-sama membuat suatu alat penunjang permainan yang kemudian permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak. Hal tersebut didukung oleh pernyataan langsung dari bapak irfandi sebagai pendiri kampung *lali gadget* sebagai berikut :

“...kalau mau main kadang mainannya biasanya kita buat sendiri mbak, ya buat nya bareng-bareng gitu. Nanti anak-anak dicontohin, dikasih tau urutan-urutan cara bikin mainannya sama mbak-mbak dan mas-mas yang ada disini...” (Wawancara, 28 Juli 2021)

Pencontohan pembuatan permainan kepada anak-anak merupakan suatu bentuk upaya yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui pembuatan permainan tradisional yang dilakukan bersama-sama. Hal tersebut juga dapat memicu rasa gotong royong terhadap diri anak-anak. Selain itu hal tersebut juga menstimulus rasa ingin tau anak-anak terhadap hal-hal baru yang sebelumnya tidak diketahui oleh mereka.

Kemudian jenis permainan yang lain yaitu orang yang terlibat dalam permainan atau anggota yang dibutuhkan dalam permainan tersebut. Dalam permainan tradisional tidak jarang kita jumpai permainan-permainan yang mengharuskan anggotanya berjumlah genap, misalnya gobak sodor. Gobak sodor merupakan salah satu permainan yang mengharuskan jumlah pemainnya berjumlah genap yang terdiri dari dua regu dengan jumlah anggota yang sama, apabila anggota dalam permainan gobak sodor tersebut ganjil maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan.

Begitu juga dengan permainan yang cara memainkannya dapat melibatkan peserta ganjil. Dalam permainan tersebut tidak mengharuskan jumlah orang yang ikut serta dalam permainan berjumlah genap, karena permainan tersebut tidak membutuhkan regu maupun tim. Misalnya saja pada permainan petak umpet. Petak umpet

merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan dengan anggota yang berjumlah ganjil. Karena petak umpet hanya memerlukan satu orang saja sebagai pemain dan sisanya hanya bersembunyi.

Selain mengenalkan berbagai macam jenis permainan, pemuda kampung *lali gadget* juga menjelaskan berbagai manfaat dan makna dari setiap permainan yang dimainkan tersebut. Hal tersebut dilakukan karena mereka tidak ingin anak-anak yang bermain di kampung *lali gadget* hanya sekedar bermain saja, akan tetapi anak-anak tersebut dapat belajar dari sebuah permainan yang mereka mainkan pada saat mereka melakukan kegiatan di kampung *lali gadget*. Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari salah satu pengurus inti dari kampung *lali gadget* yaitu kak farid sebagai berikut:

“...tiap mau mulai kegiatan itu kita jelasin dulu gimana cara mainnya, kemudian kalau selesai kita jelasin juga manfaat permainan yang barusan dimainkan. Seperti permainan egrang, manfaat nya bisa jadi lebih berani lagi, latihan menjaga keseimbangan, dan yang lebih penting, tubuh ikut bergerak semua...” (Wawancara, 07 Oktober 2021)

Seperti yang kita ketahui bahwasannya permainan tradisional merupakan suatu permainan yang memiliki banyak sekali manfaat bagi tubuh, selain bermanfaat bagi tubuh permainan tradisional juga memiliki berbagai manfaat seperti melatih konsentrasi, melatih fokus, dan lain sebagainya. Sehingga tidak hanya sekedar bermain saja, melainkan juga banyak mengajarkan berbagai hal-hal baru bagi anak-anak.

Mengenalkan berbagai jenis permainan tersebut merupakan suatu bentuk upaya yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud dari sikap mencintai tanah air. Peran yang dimaksud dalam hal ini yaitu bagaimana cara mereka untuk memberikan informasi kepada anak-anak mengenai berbagai jenis permainan yang akan dilakukan dan dengan tujuan agar pesan-pesan moral yang ada pada suatu permainan tidak hilang. Dengan demikian peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini dapat terwujud.

Melaksanakan Kegiatan Rutin Sebagai Upaya Dalam Mengenalkan Permainan Tradisional Sebagai Wujud Dari Sikap Mencintai Tanah Air.

Peran pemuda kampung *lali gadget* dalam menumbuhkan sikap cinta tanah air melalui permainan tradisional yaitu dengan mengadakan kegiatan rutin setiap dua bulan sekali yang diberi nama “*KLK On Season*”. *KLK On Season* merupakan salah satu kegiatan yang ada di kampung *lali gadget* dan termasuk dalam kegiatan edukasi berskala besar. Setiap kegiatan yang dilaksanakan

pada KLG *On Season* memiliki masing-masing tema kegiatan yang berbeda-beda. Selain kegiatan yang bertema permainan tradisional, juga terdapat berbagai tema kegiatan seperti satwa dan alam, pengenalan Pancasila kepada anak-anak, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan masih banyak lagi kegiatan KLG *On Season* dengan berbagai tema.

Sejak awal berdiri pada tahun 2018, KLG *On Season* sudah berjalan sebanyak sembilan kali. Akan tetapi pada saat pandemi covid-19 yang sampai sekarang masih belum berangsur membaik maka kegiatan tersebut terpaksa berhenti sementara dikarenakan *event* KLG *On Season* ini merupakan salah satu kegiatan yang melibatkan banyak orang dengan jumlah peserta sebanyak 200-400 peserta dari berbagai daerah. Hal tersebut didukung oleh pernyataan langsung dari bapak irfandi selaku *founder* kampung *lali gadget* sebagai berikut :

“...kalau KLG *on season* ini kegiatannya bisa sama orang-orang banyak ya mbak, jadi bukan dari anak-anak sekitar klg saja. Pesertanya sendiri bisa mencapai 200-400 orang tiap season nya. Sayangnya pas ada corona ini klg *on season* sudah tidak diadakan lagi, karena kita juga pasti memikirkan berbagai resiko nya...” (Wawancara, 28 Juli 2021)

Dalam pelaksanaannya, KLG *On Season* juga beberapa kali mengadakan kegiatan yang bertemakan permainan tradisional yang diadakan pada KLG *On Season* ke-2 pada tahun 2018 dan KLG *On Season* ke-8 pada tahun 2019. Dalam hal tersebut, keduanya memiliki perbedaan yaitu pada KLG *On Season* yang ke-2 hanya berfokus pada permainan tradisional pada umumnya saja, seperti congklak, egrang, dan sebagainya. Kegiatan tersebut dilakukan di sekitar kampung *lali gadget* dengan menggunakan berbagai alat penunjang permainan yang telah disediakan.

Sedangkan pada KLG *On Season* yang ke-8 berfokus pada permainan kedirgantaraan. Permainan kedirgantaraan merupakan suatu permainan yang berfokus pada dunia kedirgantaraan, seperti pesawat, helikopter, dan lain-lain. Dalam pelaksanaannya, peserta KLG *On Season* yang ke 8 ini diajak bersama-sama untuk membuat permainan seperti pesawat kertas dengan didampingi oleh kakak-kakak dari kampung *lali gadget*. Setelah pesawat kertas selesai dibuat, kemudian mereka bersama-sama menerbangkan pesawat kertas tersebut.



Gambar 2 Kegiatan pada KLG *On Season* 8

Dengan diadakannya KLG *On Season* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bentuk usaha untuk melestarikan permainan tradisional yang keadaannya saat ini sudah jarang dimainkan kembali oleh anak-anak pada masa sekarang ini. Dan dengan diadakannya suatu kegiatan yang mengutamakan pelestarian permainan-permainan tradisional diharapkan juga pada generasi muda khususnya anak-anak dapat mengerti dan mengenali permainan-permainan tradisional yang menjadi suatu ciri khas dari bangsa Indonesia. Kegiatan ini tentunya dapat dimanfaatkan oleh anak-anak untuk mengenali hal-hal baru di sekitar mereka.

Berbeda dengan dahulu, untuk saat ini kegiatan rutin kampung *lali gadget* belum bisa dilaksanakan kembali karena terhalang oleh pandemi covid-19 yang mengharuskan kegiatan tersebut tertunda untuk sementara waktu. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh kak Nesar selaku pengurus dari kampung *lali gadget* dari divisi operasional dan *event* sebagai berikut :

“...KLG *On Season* belum bisa dilaksanakan, dan sekarang diganti dengan kegiatan lain seperti klg *roadshow*. Kemudian dari klg *rodshow* itu sekarang berkembang menjadi *sidoasik* yang kegiatannya menggandeng komunitas lain...” (Wawancara, 05 Oktober 2021)

Pelaksanaan kegiatan rutin kampung *lali gadget* ini juga merupakan suatu bentuk upaya yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud dari sikap mencintai tanah air. Peran yang dimaksud dalam hal ini yaitu bagaimana cara mereka untuk berupaya agar dapat mengenalkan kepada masyarakat luas terutama kepada anak-anak mengenai berbagai kegiatan yang dapat dimainkan untuk mengisi waktu luangnya seperti bermain permainan tradisional. Dengan demikian pemuda kampung *lali gadget* dapat mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini dapat terwujud.

Memberikan Pendampingan Kepada Anak Pada Saat Melakukan Kegiatan

Peran kita sebagai pemuda dalam menyikapi hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara apa saja, salah satunya dengan cara yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* yang membuat berbagai kegiatan yang bertemakan permainan tradisional. Dengan demikian, kita sebagai para pemuda dapat berkontribusi untuk membantu bangsa Indonesia dalam melestarikan berbagai kebudayaan dan kearifan lokal dan tidak terkecuali permainan tradisional yang keadaannya saat ini perlahan-lahan dilupakan oleh generasi penerus bangsa.

Sebagai alat penunjang untuk melakukan kegiatan permainan tradisional, para pemuda kampung *lali gadget* juga mengajarkan kepada anak-anak yang berkunjung di kampung *lali gadget* untuk membuat peralatan penunjang permainan tradisional tersebut. Tidak hanya mengenalkan permainan tradisional saja, pemuda kampung *lali gadget* juga mengajarkan bagaimana cara membuat peralatan sebagai alat penunjang permainan yang nantinya akan dimainkan oleh anak-anak yang berkunjung di kampung *lali gadget* tersebut. Hal tersebut didukung oleh pernyataan langsung dari bapak irfandi selaku pendiri kampung *lali gadget* sebagai berikut :

“...untuk peralatannya sendiri kadang kita buat mbak, bahan-bahannya ya cari di sekitar sini aja. Kayak misalnya bambu, itu kita bisa motong bambu dari kebun belakang itu, terus bambunya bisa kita bikin egrang, macem-macam pokoknya. Kalaupun bahan-bahannya tidak ada, ya biasanya beberapa ada yang beli. Tapi kebanyakan kita buat sendiri...” (Wawancara, 28 Juli 2021)



Gambar 3 Salah satu permainan yang dibuat oleh pemuda KLG

Hal tersebut juga di dukung dengan pernyataan yang diungkapkan oleh pengurus kampung *lali gadget* yang berada di divisi bendahara yaitu kak halimah sebagai berikut :

“...untuk permainan yang biasanya di mainkan di kampung lali gadget itu kadang kita bikin sendiri, ada yg beli juga, dan biasanya kita belinya di distributor pembuatan permainan tradisional. Tapi kebanyakan kita buat sendiri...” (Wawancara, 05 Oktober 2021)

Pendapat lain mengenai pembuatan permainan tradisional juga diungkapkan oleh kak wahib dari bagian divisi perlengkapan sebagai berikut :

“...kalau permainan disini banyak yang buat sendiri mbak tapi sebagian ada yang beli juga, dan kalau permainan yang buat sendiri itu kita buatnya pas lagi ada acara dan buatnya bareng sama anak-anak, jadi kita mendampingi anak-anak dalam berkegiatan...” (Wawancara, 05 Oktober 2021)

Salah satu peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional yaitu dengan mengajarkan cara membuat peralatan permainan tradisional seperti permainan yang alat penunjangnya dari bambu seperti egrang, layang-layang, dan masih banyak lagi permainan-permainan tradisional yang membutuhkan

peralatan dari bambu. Tidak hanya bambu, bahan-bahan dari bahan bekas juga dapat digunakan sebagai alat penunjang untuk bermain permainan tradisional, misalnya saja kaleng. Kaleng dapat berfungsi sebagai telepon yang cara mainnya dimainkan oleh dua orang.

Selain itu ada pula permainan yang dapat dimainkan dari bahan-bahan alam seperti permainan yang berasal dari daun. Sebelum bermain, pemuda kampung *lali gadget* tersebut mengajarkan bagaimana cara membuat mainan yang berasal dari daun, kemudian mereka mengikuti langkah-langkah yang dicontohkan tersebut. Setelah selesai membuat, permainan tersebut dapat dimainkan secara bersama-sama. Permainan-permainan dari bahan daun yang bisa dimainkan yaitu seperti perahu daun, dan terompet daun.

Mengajarkan membuat suatu permainan tradisional kepada anak-anak juga merupakan salah satu peran pemuda dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini sebagai wujud dari sikap cinta tanah air. Hal tersebut mengajarkan bahwa dilingkungan sekitar tempat tinggal kita banyak sekali hal-hal yang dapat kita manfaatkan untuk melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat. Oleh karena itu, pentingnya mengeksplor hal-hal lain di sekitar lingkungan tempat tinggal juga dapat menambah pengetahuan kita. Dengan demikian anak-anak menjadi tau berbagai ragam permainan dan tertarik untuk memainkannya, sehingga diharapkan dapat memunculkan rasa cinta terhadap tanah air melalui permainan tradisional.

Dengan banyaknya peralatan yang di buat sendiri oleh pemuda kampung *lali gadget* bersama dengan anak-anak maka banyak juga permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak yang berkunjung ke kampung *lali gadget* tersebut. Mereka bebas memilih permainan apa saja yang ingin mereka mainkan, baik itu permainan yang dimainkan dengan kelompok maupun individu. Tidak hanya bermain saja, anak-anak yang berkunjung ke kampung *lali gadget* juga dapat melakukan kegiatan lain seperti membaca buku, mengeksplorasi lingkungan sekitar, dan lain sebagainya.

Menumbuhkan Sikap Gotong Royong Sebagai Wujud Sikap Cinta Tanah Air

Kampung *lali gadget* merupakan salah satu tempat yang menjadi wadah untuk mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional kepada anak-anak usia dini. Tidak hanya itu, kampung *lali gadget* juga mengajarkan berbagai kegiatan positif, salah satu kegiatan positif yang diajarkan di kampung *lali gadget* yaitu sikap gotong royong. Sikap gotong royong merupakan salah satu cara yang sering digunakan untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air pada setiap individu. Karena dengan

ditanamkannya sikap gotong royong pada individu sejak mereka masih berusia dini dapat mengajarkan mereka untuk bergotong royong untuk bersama-sama menjaga tanah air mereka yaitu bangsa Indonesia.

Peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini dapat dilihat melalui sikap gotong royong sebagai wujud sikap cinta tanah air. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget*. Berbagai bentuk sikap gotong royong yang biasanya diterapkan di kampung *lali gadget* yakni meliputi gotong royong dalam hal membuat mainan yang akan dimainkan bersama-sama, gotong royong ketika diadakannya kegiatan bersih-bersih dikawasan sekitar kampung *lali gadget*.

Bentuk sikap gotong royong yang dilakukan di kampung *lali gadget* tersebut dilakukan oleh seluruh elemen yang ada di kampung *lali gadget*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh kak farid sebagai salah satu pengurus di kampung *lali gadget* dan pendamping anak-anak yang bermain di kampung *lali gadget*:

“...selain mengenalkan permainan tradisional, kita juga mengajarkan berbagai kegiatan positif lainnya, seperti menerapkan sikap gotong royong mba, seperti bersih-bersih di sekitar area gubuk baca...”
(Wawancara, 05 Oktober 2021)

Selain itu sikap gotong royong juga dimodelkan pada saat kegiatan membuat permainan tradisional. Kegiatan tersebut biasanya dilakukan secara bersama-sama antara pengurus kampung *lali gadget* dengan anak-anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh kak wahib dari divisi perlengkapan di kampung *lali gadget*:

“...untuk perlengkapan buat mainan itu biasanya kita bikin sendiri, ya ada beberapa yang beli tapi kebanyakan kita buat sendiri. Buatnya yang bareng sama anak-anak, kadang kita yang ngajarin juga...”
(Wawancara, 05 Oktober 2021)

Dari hasil wawancara yang diungkapkan oleh kedua narasumber tersebut yang menyatakan bahwa peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air dengan menanamkan sikap gotong royong pada anak usia dini yang berkunjung di kampung *lali gadget*. Sikap gotong royong merupakan salah satu bentuk sikap cinta kepada bangsa dan negara. Sikap gotong royong yang diterapkan di kampung *lali gadget* tersebut merupakan salah satu bentuk upaya menumbuhkan sikap cinta tanah air pada anak usia dini.

Sikap gotong royong merupakan salah satu sikap penting dalam menumbuhkan sikap cinta tanah air. Karena sikap gotong royong merupakan suatu bentuk sikap yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai suatu hal yang diinginkan. Dengan adanya sikap

gotong royong yang diterapkan di kampung *lali gadget* tersebut diharapkan dapat menjadi suatu cara agar anak-anak yang berkunjung di kampung *lali gadget* tersebut memiliki rasa gotong royong dalam melestarikan berbagai kearifan lokal tidak terkecuali permainan tradisional.

Oleh sebab itu peran pemuda dalam menumbuhkan sikap cinta tanah air melalui sikap gotong royong sangat penting dilakukan kepada anak-anak, dengan demikian tujuan dari penanaman sikap cinta tanah air kepada anak usia dini melalui permainan tradisional dapat tercapai dan dapat menjadi suatu pelajaran atau pengetahuan baru bagi anak-anak yang sebelumnya belum memahami sikap gotong royong tersebut.

Membangun Sarana dan Prasarana Sebagai Alat Penunjang Kegiatan

Peran selanjutnya yang dapat dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini yaitu dengan membangun berbagai sarana dan prasarana atau pengembangan kawasan sebagai bentuk dukungan untuk melakukan berbagai kegiatan yang ada di kampung *lali gadget*. Sehingga kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tersebut dapat berjalan sesuai dengan maksud dan tujuan yang diharapkan.

Sarana dan prasarana yang pertama sebagai tempat penunjang dalam melakukan kegiatan yaitu gubuk baca. Gubuk baca merupakan suatu tempat yang dibangun pertama kali sejak kampung *lali gadget* berdiri. Dalam gubuk baca tersebut anak-anak yang berkunjung ke kampung *lali gadget* dapat melakukan berbagai kegiatan seperti membaca buku, bermain, hingga bertukar cerita. Letak lokasi gubuk baca terletak pada halaman depan kampung *lali gadget* sehingga gubuk baca tersebut merupakan salah satu tempat yang sering digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan.

Pengembangan kawasan sebagai bentuk dukungan untuk melakukan kegiatan yaitu dengan membangun gubuk baru disekitar halaman belakang kampung *lali gadget* dan tempatnya jauh lebih luas dibandingkan dengan gubuk baca yang ada di halaman depan kampung *lali gadget* tersebut. Gubuk baru tersebut diberi nama yaitu gubuk gayam, pembangunan gubuk gayam sendiri dilaksanakan sekitar bulan agustus tahun 2020. Hal ini didukung oleh pernyataan langsung dari bapak irfandi selaku *founder* kampung *lali gadget* sebagai berikut

“...dibelakang itu juga kita bangun gubuk kayak gini mbak. Dibelakang itu tempatnya jauh lebih luas daripada yang didepan sini...” (Wawancara, 28 Juli 2021)

Fasilitas lain yang dibangun disekitar kampung *lali gadget* sebagai penunjang dalam kegiatan yang dilakukan

yaitu pembangunan *wall climbing* yang dibangun di sekitar halaman depan kampung *lali gadget*. *Wall climbing* merupakan salah satu bentuk fasilitas yang ada di kampung *lali gadget* yang dapat digunakan ketika anak-anak tidak bermain permainan tradisional, mengingat bahwa kegiatan di kampung *lali gadget* ini tidak hanya kegiatan bermain permainan tradisional saja dan masih banyak lagi kegiatan lain salah satunya yaitu *wall climbing*.

Pengembangan kawasan yang dilakukan di kampung *lali gadget* yang selanjutnya yaitu dengan melakukan kegiatan babat halaman main yang dilaksanakan pada bulan maret tahun 2020. Kegiatan babat halaman main tersebut bertujuan untuk memperluas tempat atau yang biasa disebut dengan kawasan bermain yang dapat digunakan oleh anak-anak sehingga mereka dapat bermain dengan leluasa dan dapat memainkan permainan yang beragam.

Untuk menunjang berbagai kegiatan yang ada di kampung *lali gadget*, hingga saat ini kampung *lali gadget* masih terus melakukan berbagai pengembangan kawasan. Salah satu pengembangan kawasan yang saat ini sedang berjalan yaitu pembangunan *Bale Among*. *Bale among* merupakan suatu bentuk bangunan yang dibuat mirip seperti bangunan rumah joglo yang dimana pada tempat tersebut dapat digunakan untuk berbagai kegiatan yang ada di kampung *lali gadget*, baik kegiatan bermain, penerimaan tamu, hingga digunakan untuk berdiskusi. Hal ini didukung oleh pernyataan langsung dari bapak irfandi selaku pendiri dari kampung *lali gadget* sebagai berikut :

“...ini kita lagi bangun bale among mbak, ya nantinya bisa dibuat untuk kegiatan-kegiatan yang ada disini juga. Kayak ngumpul-ngumpul gitu. Ya intinya bisa kita gunakan untuk kegiatan yang bermanfaat juga untuk kita, untuk semuanya...” (Wawancara, 28 Juli 2021)



Gambar 4 Proses pembangunan *Bale Among*

Dalam perkembangannya, kampung *lali gadget* tentunya juga memiliki berbagai pro dan kontra. Salah satu bentuk kontra dari masyarakat yaitu hambatan dari warga sekitar kampung *lali gadget*. Banyak dari warga desa setempat ada yang kurang menyetujui adanya kampung *lali gadget* tersebut. Tidak jarang juga ada orang tua yang melarang anaknya untuk berkunjung ke kampung *lali gadget*. Hal ini didukung oleh pernyataan langsung dari bapak irfandi yang merupakan *founder* dari kampung *lali gadget* dan sebagai berikut :

“...kalau pro kontra pasti ada ya mba. Apalagi kita tempatnya di desa. Kadang ada yang orang tuanya melarang anaknya buat main kesini, biasanya dengan kata-kata “*lapo seh nang kono*”. Kalau yang pro atau mendukung, juga gak kalah banyak. Kadang warga disini juga ikut bantu-bantu bangun bale ini, itu yang bantu dalam bentuk tenaga ya, kalau bantu dalam bentuk pikiran, ide juga ada, bantu lewat sumbangan atau donatur juga ada disini...” (Wawancara, 28 Juli 2021)

Sesuai dengan hasil wawancara seperti diatas, tidak kalah dengan masyarakat yang kontra, masyarakat juga banyak yang mendukung adanya kampung *lali gadget* ini. Banyak dari mereka yang beranggapan bahwa kampung *lali gadget* ini merupakan salah satu bentuk kegiatan positif yang dapat membawa manfaat yang baik khususnya pada anak-anak supaya anak-anak tersebut dapat mewarisi berbagai kebudayaan dan kearifan lokal termasuk permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini.

Dengan adanya berbagai bentuk dukungan dari masyarakat sekitar kepada kampung *lali gadget* ini dapat menjadikan kampung *lali gadget* lebih berkembang dan lebih banyak dikenal oleh masyarakat luas karena kegiatan-kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget* ini merupakan kegiatan yang baik dan memiliki dampak yang baik terhadap pengetahuan anak-anak khususnya pengetahuan mereka pada budaya, kearifan lokal termasuk permainan tradisional sebagai salah satu bentuk warisan bangsa Indonesia yang keberadaannya mulai tergeser oleh budaya-budaya luar negeri yang mulai masuk ke Indonesia melalui teknologi yang bernama *gadget*. Sehingga dapat memunculkan rasa cinta terhadap tanah air nya melalui permainan tradisional dan dapat melestarikan kearifan lokal sebagai bentuk cinta tanah air.

Apabila masuknya teknologi tidak dapat disikapi dengan baik, maka teknologi tersebut dapat menguasai generasi penerus bangsa Indonesia. Sehingga sangat perlu dilakukan berbagai kegiatan yang dapat menyeimbangkan antara perkembangan teknologi dengan tetap melestarikan berbagai warisan kebudayaan dan kearifan lokal Indonesia agar tetap lestari dan keberadaannya tetap ada walaupun perkembangan teknologi yang masuk di Indonesia sendiri sudah berkembang sangat pesat. Adanya kampung *lali gadget* merupakan salah satu bentuk dari upaya untuk menyeimbangkan antara perkembangan teknologi dan pelestarian budaya, kearifan lokal termasuk permainan tradisional.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan berbagai peran yang dilakukan oleh

pemuda kampung *lali gadget* dalam memperkenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini. Peran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kegiatan-kegiatan apa saja yang dapat dilakukan maupun hal-hal lain yang dapat dilakukan sebagai bentuk upaya dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini di desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo.

Setelah dilakukan proses pengambilan data dan proses penyajian data maka pembahasan dari hasil penelitian ini bahwa peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini yaitu dengan mengenalkan berbagai macam jenis permainan serta menjelaskan manfaat dan makna dari suatu permainan yang sedang dimainkan tersebut.

Peran lain yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini yaitu dengan mengadakan kegiatan rutin setiap dua bulan sekali yang diberi nama dengan “*KLG On Season*” yang setiap pelaksanaannya memiliki beberapa perbedaan pada setiap tema kegiatan yang dilakukan. Akan tetapi pada saat pandemi covid-19 seperti saat ini, kegiatan tersebut diberhentikan sementara untuk menghindari resiko yang tidak diinginkan.

Selain itu, peran pemuda kampung *lali gadget* untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air pada anak usia dini yaitu dengan mendampingi anak-anak pada saat melakukan kegiatan bermain dan pada saat mengerjakan proses pembuatan permainan yang akan dimainkan. Selain itu, peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini yaitu dengan membentuk sikap gotong royong dan peduli terhadap lingkungan disekitar mereka.

Untuk menunjang berbagai kegiatan, kampung *lali gadget* telah membangun berbagai sarana dan prasarana serta pengembangan kawasan yang dapat menunjang kegiatan di kampung *lali gadget*. Dengan begitu kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget* dapat berjalan dengan nyaman karena telah disediakan berbagai tempat yang mendukung untuk melakukan kegiatan. Hingga sampai saat ini kampung *lali gadget* masih terus melakukan berbagai pengembangan kawasan, salah satunya yaitu membangun suatu tempat yang diberi nama “*Bale Among*”.

Pengembangan kawasan yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* juga termasuk salah satu peran dalam upaya mengenalkan suatu permainan tradisional sebagai wujud cinta tanah air kepada anak usia dini. Berbagai permainan yang dapat dimainkan di

tempat tersebut seperti congklak karena permainan tersebut tidak membutuhkan banyak tempat dan dapat dilakukan dengan anggota pemain minimal dua orang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat kesesuaian antara hasil yang diperoleh dengan teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori peran yang dikemukakan oleh Biddle dan Thomas. Biddle dan Thomas membagi istilah peran dalam empat golongan yaitu (1) orang-orang yang mengambil bagian dalam interaksi sosial, (2) perilaku yang muncul dalam interaksi sosial tersebut, (3) Kedudukan orang-orang dalam berperilaku, (4) kaitan antara orang dengan perilaku. Pada pembahasan penelitian ini, hasil penelitian mengacu pada istilah peran dalam teori peran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori peran yang dikemukakan oleh Biddle dan Thomas yang kedua. Komponen peran menurut Biddle dan Thomas yang kedua yakni perilaku yang muncul dalam interaksi yang dilakukan. Menurut Biddle dan Thomas terdapat beberapa istilah mengenai perilaku yang memiliki keterkaitan dengan peran. Istilah-istilah perilaku yang terkait dengan peran yaitu harapan (*expectation*), norma (*norm*), wujud perilaku (*performance*), dan yang terakhir yaitu penilaian dan sanksi (*evaluation and sanction*).

Harapan atau *expectation* dalam istilah perilaku dalam peran merupakan suatu bentuk harapan dari orang maupun masyarakat pada umumnya terhadap berbagai perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang yang memiliki peran dalam di lingkungan masyarakat tersebut. Adanya harapan-harapan tersebut dapat menjadikan sebuah tolak ukur dari keberhasilan suatu kegiatan yang telah diadakan oleh orang-orang yang memiliki suatu peran didalam lingkungan masyarakat.

Dalam penelitian ini harapan-harapan yang dimaksud merupakan suatu harapan dari orang tua anak-anak kepada pemuda kampung *lali gadget* sebagai salah satu orang yang memiliki peran di dalam lingkungan bermasyarakat. Dengan adanya kampung *lali gadget* ini orang tua berharap agar anak-anaknya dapat melakukan berbagai kegiatan di luar rumah yang lebih bermanfaat dan dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitar mereka. Sehingga pengetahuan anak-anak tersebut juga semakin bertambah.

Tidak hanya harapan dari orang tua dan masyarakat saja, harapan-harapan tersebut juga muncul dari berbagai instansi-instansi pemerintahan di kabupaten khususnya kabupaten Sidoarjo yang berharap dengan adanya kampung *lali gadget* ini dapat menjadi suatu wadah untuk belajar dan bermain serta mengenalkan berbagai kearifan lokal khas Sidoarjo kepada anak-anak. Sehingga dengan adanya kampung *lali gadget* ini dapat

menjadikan sebagai suatu kegiatan yang bermanfaat untuk anak-anak. Pengenalan kebudayaan dan kearifan lokal termasuk permainan tradisional merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan sikap cinta tanah air kepada anak berusia dini. Selain harapan dari orang tua dan harapan dari instansi pemerintahan, harapan dari elemen masyarakat di sekitar kampung *lali gadget* tersebut juga sangat besar terhadap adanya kampung *lali gadget* ini. Masyarakat berharap dengan adanya kampung *lali gadget* dapat menjadikan kampung mereka lebih dikenal oleh masyarakat lain sebagai salah satu desa yang terdapat sebuah tempat wisata edukasi yang lebih memfokuskan pada kegiatan-kegiatan pelestarian budaya dan kearifan lokal termasuk permainan tradisional.

Selain itu, dengan adanya kampung *lali gadget* ini dapat membantu perekonomian masyarakat sekitar kampung *lali gadget*. Hal tersebut dapat dilihat pada saat diadakannya suatu kegiatan ataupun kunjungan, masyarakat sekitar dapat berjualan berbagai makanan ringan kepada pengunjung kampung *lali gadget*. Dengan demikian harapan masyarakat sekitar kepada kampung *lali gadget* cukup tinggi karena dapat sedikit membantu perekonomian di sekitar kampung *lali gadget* ini.

Dengan berbagai harapan yang muncul dari elemen masyarakat tersebut dapat menjadikan kampung *lali gadget* sebagai salah satu tempat yang layak dikunjungi oleh anak-anak untuk menambah pengetahuan mereka diluar sekolah. Dengan berbagai kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget* dapat menjadikan suatu bentuk kegiatan yang dapat bermanfaat bagi anak-anak untuk mengetahui berbagai hal baru yang ada di sekitarnya. Mengingat pada usia ini anak-anak dalam pertumbuhannya mulai mengenal hal-hal baru selain *gadget*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kampung *lali gadget* ini banyak berbagai elemen masyarakat mulai dari orang tua hingga instansi pemerintahan kabupaten Sidoarjo yang memiliki harapan besar kepada kampung *lali gadget* yang diharapkan dapat membawa suatu perubahan dalam lingkungan bermasyarakat terhadap perkembangan teknologi yang sangat pesat. Apabila perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan berbagai kegiatan yang menjurus pada pengenalan budaya dan kearifan lokal termasuk permainan tradisional maka budaya, kearifan lokal tersebut keberadaannya akan tergeser oleh budaya-budaya asing yang mulai masuk ke negara kita.

Istilah perilaku dalam peran yang kedua yaitu norma. Norma merupakan suatu bentuk harapan yang menyertai suatu peran dan merupakan suatu tuntutan dalam peran.

Selain itu, norma memiliki peran sebagai petunjuk atau sebagai pedoman bagi masyarakat dalam berperilaku sehari-hari. Dengan adanya norma masyarakat tidak akan berbuat semena-mena kepada masyarakat lain karena pada norma tersebut terdapat beberapa nilai yang dapat menciptakan suatu kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan adanya norma dalam masyarakat, kehidupan di dalam masyarakat tersebut dapat berjalan dengan baik sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku serta hak dan kewajiban yang dimiliki oleh setiap individu. Hak dan kewajiban tersebut merupakan suatu bentuk tanggung jawab yang dimiliki oleh masyarakat dalam menjalankan suatu peran, sehingga tanggung jawab tersebut merupakan bagian dari norma.

Dalam hal ini kampung *lali gadget* merupakan suatu wadah kegiatan yang dipelopori oleh pemuda yang memiliki rasa kegelisahan terhadap anak-anak di lingkungannya yang saat ini lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Dan dengan adanya kampung *lali gadget* ini merupakan bentuk tanggung jawab dari pemuda pelopor kampung *lali gadget* terhadap orang tua yang memiliki harapan bahwa dengan adanya kampung *lali gadget* ini membawa dampak yang baik terhadap anak-anaknya.

Selanjutnya istilah perilaku dalam peran menurut Biddle dan Thomas yang selanjutnya yaitu wujud perilaku atau *performance*. Wujud perilaku merupakan suatu bentuk perwujudan perilaku yang secara nyata dalam suatu peran yang dilakukan oleh aktor kepada target sasaran. Seperti yang sudah dijelaskan diawal aktor yang dimaksud dalam hal ini yaitu pemuda kampung *lali gadget* dan target sasaran yaitu anak-anak di sekitar kampung *lali gadget*.

Wujud perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berbagai kegiatan-kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget*. Kegiatan-kegiatan di kampung *lali gadget* sendiri sangat beragam dan banyak sekali berbagai macam variasi kegiatan bermain permainan tradisional yang dilakukan di kampung *lali gadget* untuk mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini khususnya di desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo.

Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di kampung *lali gadget* merupakan suatu bentuk wujud perilaku dalam menjalankan suatu peran dari pemuda kampung *lali gadget*. Banyaknya kegiatan yang dilakukan merupakan salah satu bentuk variasi kegiatan agar anak-anak tidak merasa bosan dan dapat dijadikan sebagai daya tarik kepada anak-anak agar mereka mau datang ke kampung

lali gadget. Banyaknya kegiatan yang ada di kampung *lali gadget* juga tidak lepas dari peran pemuda yang ikut serta dalam proses pengembangan kampung *lali gadget* untuk membuat suatu kegiatan yang beragam.

Dalam pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget* ini tentunya pemuda ataupun sukarelawan juga ikut serta untuk mendampingi anak-anak pada saat melakukan kegiatan tersebut. Tidak hanya pada saat bermain saja, pendampingan oleh pemuda kampung *lali gadget* juga dilakukan pada saat mereka mengajarkan bagaimana cara membuat suatu permainan yang akan dimainkan secara bersama-sama. Dengan adanya pendampingan kepada anak-anak juga merupakan suatu bentuk peran pemuda kampung *lali gadget* dalam wujud berperilaku.

Berbagai bentuk kegiatan di kampung *lali gadget* merupakan salah satu bentuk peran yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* dalam mewujudkan sikap cinta tanah air kepada anak usia dini melalui permainan tradisional yang bertujuan agar anak-anak yang berkunjung di kampung *lali gadget* tidak merasa bosan dan dapat melakukan berbagai kegiatan apa saja yang ada di kampung *lali gadget* sebagai bentuk upaya dalam mewujudkan sikap cinta tanah air pada anak usia dini melalui permainan tradisional. Dengan adanya berbagai bentuk variasi kegiatan diharapkan dapat mencapai tujuan berdirinya kampung *lali gadget* yang salah satunya yaitu mewariskan budaya dan kearifan lokal Indonesia pada generasi emas.

Sebagai bentuk dukungan kegiatan sebagai bentuk dari wujud perilaku atau *performance* dalam istilah perilaku di dalam peran, pemuda kampung *lali gadget* juga mengajarkan kepada anak-anak yang berkunjung ke kampung *lali gadget* untuk membuat berbagai peralatan penunjang permainan yang nantinya dapat digunakan untuk bermain bersama-sama. Dengan demikian peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mewujudkan sikap cinta tanah air kepada anak usia dini melalui permainan tradisional dapat terwujud.

Istilah perilaku yang terkait dengan peran yang terakhir yakni penilaian dan sanksi. Menurut Biddle dan Thomas penilaian maupun sanksi dari suatu peran yang dijalankan oleh individu maupun kelompok tersebut dapat melalui faktor eksternal maupun faktor internal. Faktor eksternal dapat dilihat dari penilaian yang diberikan oleh orang lain kepada suatu kelompok atau individu yang memiliki suatu peran dan faktor internal dapat dilihat dari penilaian dari dalam diri sendiri atau dari evaluasi diri secara berkelompok.

Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Biddle dan Thomas tersebut, dalam hal ini penilaian dari faktor eksternal dapat dilihat melalui penilaian dari orang tua

maupu dari masyarakat sekitar kampung *lali gadget*. Dalam perkembangannya, kampung *lali gadget* juga tidak terlepas dari adanya pro dan kontra dari masyarakat hingga orang tua. Di satu sisi banyak orang tua dan masyarakat yang mendukung adanya kampung *lali gadget* ini sebagai bentuk kegiatan yang positif dan memiliki manfaat yang baik terutama pada anak-anak dalam mengenal hal-hal baru yang belum mereka ketahui.

Selain itu bentuk dukungan dari masyarakat sekitar terhadap kampung *lali gadget* ini dapat dilihat dari adanya gotong royong antara masyarakat sekitar kampung *lali gadget* dengan pemuda kampung *lali gadget* dalam pengembangan kawasan dan pembangunan fasilitas-fasilitas yang ada di kampung *lali gadget* tersebut. Tidak ada alasan lain dari masyarakat yang ikut serta membantu kampung *lali gadget* ini dalam mengembangkan kampung *lali gadget* sebagai tempat yang memiliki banyak manfaat terutama manfaat untuk anak.

Tidak hanya bantuan dalam bentuk tenaga saja, bentuk dukungan lain masyarakat sekitar kampung *lali gadget* yang mendukung kegiatan-kegiatan di kampung *lali gadget* yaitu seperti dukungan dalam bentuk pikiran, ide, hingga bantuan dalam bentuk sumbangan. Masyarakat- masyarakat yang menyumbangkan ide, hingga bantuan dalam bentuk sumbangan tersebut juga merupakan salah satu bentuk dukungan kepada kampung *lali gadget* agar kampung *lali gadget* dapat berkembang lebih besar lagi dan dapat lebih dikenal oleh masyarakat diluar lingkungan kampung *lali gadget*.

Disisi lain juga terdapat masyarakat dan orang tua yang kontra terhadap adanya kampung *lali gadget*. Hal tersebut muncul karena adanya suatu perbedaan sudut pandang ataupun perbedaan pendapat dari setiap orang tua kepada kampung *lali gadget*. Sehingga muncul sikap pro dan kontra terhadap suatu kegiatan, terutama kegiatan yang ada di kampung *lali gadget* tersebut. Pentingnya evaluasi yang diberikan dari masyarakat kepada kampung *lali gadget* ini dapat menjadi suatu bentuk koreksi terhadap kampung *lali gadget* dari berbagai aspek agar dapat menjadikan kampung *lali gadget* lebih baik dalam berbagai hal.

Dari keempat istilah peran yang diungkapkan oleh Biddle dan Thomas, pada penelitian yang dilakukan ini lebih memfokuskan pada istilah peran yang kedua yaitu perilaku yang muncul dalam interaksi. Karena pada penelitian ini lebih banyak melihat perilaku-perilaku yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget*. Perilaku- perilaku yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* tersebut diantaranya seperti melakukan berbagai jenis kegiatan, melakukan pengembangan ataupun variasi pada kegiatan yang dilakukan,

membangun berbagai sarana dan prasarana sebagai alat penunjang dalam kegiatan yang akan dilakukan di kampung *lali gadget*.

Melalui kegiatan yang dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* tersebut merupakan suatu wujud dari tujuan besar dari didirikannya kampung *lali gadget* tersebut, salah satunya yakni mewariskan budaya dan kearifan lokal kepada generasi emas. Dengan demikian diharapkan agar warisan budaya dan kearifan lokal tersebut dapat terus dinikmati sampai kapanpun dan keberadaannya tidak tergeser dengan budaya luar yang saat ini mulaimasuk ke Indonesia.

Sehingga dengan adanya peran pemuda kampung *lali gadget* dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air khususnya pada anak usia dini melalui permainan tradisional yang saat ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak dan mereka lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan kegiatan lain di luar rumah yang dapat memperluas pengetahuan mereka terhadap hal-hal yang ada di sekitar mereka.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini di Desa Pagar Ngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo dapat dilihat dari berbagai macam kegiatan-kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget* yaitu (1) Mengenalkan berbagai macam jenis permainan dan menjelaskan manfaat dari permainan tradisional, (2) Mengadakan beberapa kegiatan rutin dengan fokus kegiatan permainan tradisional, (3) Memberikan pendampingan kepada anak pada saat melakukan kegiatan, (4) Menumbuhkan sikap gotong royong pada anak usia dini, (5) Membangun sarana dan prasarana sebagai alat penunjang kegiatan.

Berdasarkan hasil penelitian peran yang telah dilakukan oleh pemuda kampung *lali gadget* dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai wujud sikap cinta tanah air pada anak usia dini sangat beragam dan banyak sekali berbagai kegiatan bermain permainan tradisional yang dapat dilakukan. Hal tersebut sebagai salah satu upaya untuk mengenalkan berbagai budaya dan kearifan lokal termasuk permainan tradisional kepada anak. Mengingat bahwasannya pada era saat ini masih banyak anak-anak yang tidak mengetahui berbagai macam permainan tradisional karena mereka lebih gemar bermain permainan yang ada di *gadget* dibandingkan dengan bermain permainan tradisional dan melakukan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan di luar rumah

seperti mengeksplorasi lingkungan di sekitar tempat tinggal mereka.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yakni (1) Bagi kampung *lali gadget*, diharapkan dapat terus melakukan berbagai kegiatan dan terus mengembangkan potensi yang ada di kampung *lali gadget* sehingga dapat memberikan suatu manfaat kepada anak usia dini yang saat ini waktu mereka lebih dikuasi oleh *gadget*, (2) Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan suatu dukungan lebih kepada anaknya untuk terus mengeksplor pengetahuan anak-anak dengan mengikuti berbagai kegiatan yang bermanfaat kepada anaknya seperti mengikuti kegiatan-kegiatan yang dilakukan di kampung *lali gadget*, dan (3) Bagi masyarakat, diharapkan pada masyarakat terutama pada masyarakat di sekitar kampung *lali gadget* untuk dapat mendukung secara penuh berbagai kegiatan yang ada di kampung *lali gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Dyah Satya Yoga. 2011. *Penurunan Rasa Cinta Budaya Dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi*. Jurnal Sosial Humaniora. Vol.04. No.02. Hal 177-185.
- Atika Nur Tri, dkk. 2019. *Pelaksanaan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air*. Jurnal Mimbar Ilmu. Vol.24. No.01. Hal 105-113.
- Creswel, John w. 2016. *Research design. Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Helmawati. 2015. *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismawati Yayuk Tia. 2015. *Peran Guru PKn Dalam Membentuk Sikap Cinta Tanah Air Siswa Di SMA Negeri 1 Mojosari kabupaten Mojoketo*. Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Vol.02, No. 03. Hal 877-891.
- Komarudin. 1994. *Ensiklopedia Manajemen, edisi keenam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahbubi. 2012. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Yogyakarta
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mahardhani, Januar Ardhana. 2018. *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pendidikan Nonformal Berkarakter Cinta Tanah Air*. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. Vol. 03, No 02. Hal 56-63.
- Megawati Erna, Megawanti Priarti. 2019. *Edukasi Gerakan Literasi Sekolah dan Sikap Cinta Tanah Air Dalam Menghadapi Era Disrupsi 4.0 Pada*

- Anggota Yayasan Bina Utama Melati. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol.25, No. 01. Hal. 13-19.
- Nurdayanti Ria. 2014. *Studi Deskriptif Implementasi Muatan Lokal Bahasa Rejang Dalam Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Kelas Iv Sdn 04 Kecamatan Kerkap Bengkulu Utara*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu.Bengkulu.
- Nurhaidah, Musa M. Insya. 2015. *Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia*. JurnalPesona Dasar. Vol.03, No.03. Hal 1-14.
- Novianti Ria, Meyke Garzia. 2020. *Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial*. Jurnal Pendidikan anak usia dini. Vol.04(02). Hal. 1000-1010.
- Pemerintah Indonesia. 2009. Undang-Undang No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan. Jakarta. SekretariatNegara.
- Poerwadaminta, W. J. S. 1995. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. Bala Pustaka.
- Rowan, C. 2013. *The impact of technology on child sensory and motor development*. Retrieved March, 10, 2017.
- Sarwono. 2004. *Teori-Teori Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, soerjono. 2002. *Teori Peranan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suffah Fella. 2015. “Strategi Komunitas Bermain Tanoker Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Melalui Permainan Tradisional Egrang Di Kecamatan Ledokombo Jember Jawa Timur”. Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Vol 3 (3): hal. 1324-1338.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- Winartha, I Made. 2006. *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Andi.
- Wulandari Putri, dkk. 2020. *Peran Ekstrakurikuler Karawitan dalam penguatan karakter cinta tanahair pada era revolusi Industri 4.0 di SD Negeri 2 Kedungmenjangan*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol.06, No. 03. Hal. 249-255.
- Yudhanegara, H. Firman. 2015. *Pancasila Sebagai Filter Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai-Nilai Nasionalisme*. Jurnal Ilmu Administrasi Negara. Vol.08, No. 02. Hal 165-180.