



Sosialisasi olahraga petanque dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*

Ibnu Fatkhu Royana^{1*}, Danang Aji Setyawan²

¹ Universitas PGRi Semarang, Indonesia, email: ibnufatkhuroyana@upgris.ac.id

² Universitas PGRi Semarang, Indonesia, email: danangajisetayawan@upgris.ac.id

*Koresponden penulis

Info Artikel

Diajukan: 15 November 2023

Diterima: 29 Desember 2023

Diterbitkan: 31 Desember 2023

Keywords:

Socialization; petanque; gadget dependency.

Kata Kunci:

Sosialisasi; olahraga petanque; ketergantungan gadget.

Abstract

The habit of holding gadgets cannot be separated from human life, including children. Because of the role of parents in introducing gadgets to children, children become dependent on gadgets. To make children calm, willing to eat, and easy to manage, parents lend gadgets to children. Lemberang Village is one of the villages in Banyumas Regency, with a high number of children. Children's habit of playing gadgets can reduce children's motor skills. The solution offered by the service team is to introduce petanque games as an alternative to reduce children's dependence on gadgets. The method used is Service Learning with stage 1 procurement of infrastructure, stage 2 socialization of petanque, stage 3 practice playing petanque. Data collection techniques using questionnaires. The results of the service resulted in an enthusiastic level of children playing petanque reaching 90 percent. The conclusion of this service is that petanque games can be an activity that is proven to reduce dependence on gadgets

Abstrak

Kebiasaan memegang *gadget* tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia, termasuk anak-anak. Karena peran orangtua mengenalkan *gadget* ke anak, sehingga anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*. Untuk membuat anak tenang, mau makan, mudah diatur dengan meminjamkan *gadget* ke anak. Desa Lemberang merupakan salah satu desa di Kabupaten Banyumas, dengan jumlah anak-anak yang tergolong tinggi. Kebiasaan anak-anak bermain *gadget* dapat mengurangi kemampuan motorik anak. Solusi yang ditawarkan tim pengabdian adalah mengenalkan permainan petanque sebagai alternatif mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*. Metode yang digunakan adalah service learning dengan tahap 1 pengadaan sarana prasarana, tahap 2 sosialisasi petanque, tahap 3 praktek bermain petanque. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Hasil pengabdian menghasilkan tingkat antusias anak-anak bermain petanque mencapai 90 persen. Kesimpulan dari pengabdian ini, permainan petanque dapat menjadi salah satu aktivitas yang terbukti mampu mengurangi ketergantungan terhadap *gadget*.

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan pertumbuhan populasi yang sangat cepat dan pada tahun 2020, negara ini menempati posisi keempat sebagai negara dengan populasi terbanyak di dunia, yaitu sekitar 260 juta

orang. Meski demikian, diperkirakan bahwa populasi anak-anak dan remaja (usia 0-17 tahun) akan menunjukkan tren penurunan dari tahun 2017 hingga 2025. Penurunan ini diduga sebagai hasil dari penurunan angka *Total Fertility Rate* (TFR) di Indonesia di masa depan (Novianti & Garzia, 2020). Kualitas perkembangan dan pertumbuhan anak terkait dengan berbagai faktor seperti kesehatan dan nutrisi, pendidikan dan kesejahteraan anak, lingkungan di mana anak tumbuh dan berkembang, serta berbagai faktor lainnya (Khasanah et al., 2019).

Salah faktor penentu pada tumbuh kembang anak adalah penggunaan teknologi. Teknologi merupakan kumpulan alat yang digunakan untuk memproduksi barang dan jasa yang esensial untuk kelangsungan hidup dan kenyamanan manusia (Lestari, 2018). Tujuan utama dari teknologi adalah memudahkan kelangsungan hidup manusia. Namun seiring berkembangnya teknologi, membuat ketergantungan manusia. Termasuk didalamnya adalah perkembangan *gadget*, dalam hal ini adalah *smartphone*. *Smartphone* menjadi salah satu alternatif mudah bagi orangtua untuk membuat anaknya diam disaat sedang beraktivitas lain. Hal ini menimbulkan ketergantungan anak terhadap *gadget* (Kurniawati, 2020).

Anak-anak memang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga tinggal bagaimana orangtua dalam memberikan rangsangan bagaimana anak tersebut meresponnya (Nugroho, 2019). Apabila anak terus-terusan memegang *gadget* maka rasa ingin tahu anak akan berfokus pada *gadget* yang dipegang. Untuk membuat rasa ingin tahu anak ke hal-hal positif, adalah dengan mengalihkan perhatian anak dari *gadget* ke hal lainnya. Namun dampak negatif dari penggunaan *gadget* juga banyak. Bermain *gadget* dapat berdampak negatif pada anak, seperti kurangnya waktu istirahat, kecenderungan menjadi malas, dan bahaya radiasi yang membahayakan kesehatan mata. Selain itu, anak-anak cenderung lebih suka menyendiri ketika menggunakan *gadget* (Nafaida et al., 2020).

Untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget* perlu ada pengalihan lain sehingga anak tertarik dengan hal lain. Sifat anak adalah bermain, dengan mengenalkan berbagai macam permainan yang menarik dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget* (Prakoso et al., 2020). Mengenalkan permainan aktivitas jasmani dapat meningkatkan perkembangan anak dalam gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Kusumawati, 2017). Salah satu permainan yang memiliki aktivitas jasmani di dalamnya adalah Olahraga petanque.

Olahraga Petanque adalah jenis olahraga yang relatif baru di Indonesia, terutama jika dibandingkan dengan olahraga populer lainnya seperti sepak

bola, bulutangkis, dan bolavoli. Petanque berasal dari Prancis, dimana awalnya merupakan permainan tradisional dan kini telah menjadi olahraga yang dikenal secara global (Sulastris et al., 2021a).

Petanque merupakan jenis permainan yang melibatkan bola besi, yang tujuan utamanya adalah melemparkan bola besi sejauh mungkin ke bola kayu. Selama proses melempar, posisi kaki pemain harus berada dalam lingkaran kecil yang telah ditentukan sebelumnya (Okilanda, 2018).

Petanque di tahun 2022 merupakan cabang olahraga yang sudah mulai banyak *event* yang dilaksanakan. Bahkan federasi petanque di berbagai daerah juga sudah banyak dibentuk yaitu FOPI (Federasi Olahraga Petanque Indonesia), termasuk FOPI di Kabupaten Banyumas.

Desa Lemberang merupakan desa di daerah Kabupaten Banyumas yang jumlah anak-anaknya tergolong tinggi. Namun, anak-anak di Desa Lemberang sebagian besar menghabiskan waktunya dengan bermain *online game*. Ada beberapa hal yang menyebabkan tingginya ketergantungan anak terhadap *online game* yaitu karena adanya titik-titik wifi gratis, orangtua yang memberikan *smartphone* kepada anak, bahkan tidak adanya pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget*.

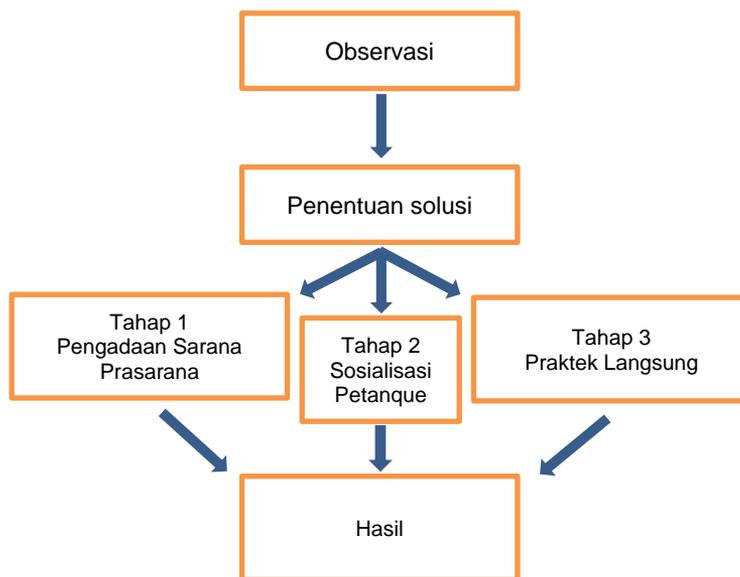
Berdasarkan permasalahan mitra di atas, tim pengabdian memberikan solusi yaitu sosialisasi olahraga petanque sebagai olahraga baru, solusi dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget* dan meningkatkan gerak untuk anak sehingga peningkatan dalam kemampuan motorik.

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode SL (*Service Learning*). *Service Learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang memberikan penekanan pada aspek praktis dengan mengacu pada konsep *Experiential Learning* yaitu penerapan pengetahuan perkuliahan ditengah-tengah masyarakat/komunitas sekaligus berinteraksi dengan masyarakat/komunitas dan menjadi solusi terhadap persoalan-persoalan yang dihadapi oleh masyarakat atau komunitas, sehingga mampu menerapkan secara nyata peran mahasiswa dan kampus dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat (Suwendi et al., 2022).

Sasaran dalam pengabdian ini adalah anak-anak di Desa Lemberang, Kabupaten Banyumas yang biasa main *online game* di titik-titik wifi yaitu anak-anak dengan rentang usia di bawah 15 tahun dengan jumlah 20 anak.

Langkah kegiatan pengabdian ini dimulai dari observasi permasalahan, sampai dengan dampak kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Langkah kegiatan pengabdian

Pada gambar 1, langkah pengabdian ini adalah :

1. Observasi. Pada tahap observasi, tim melakukan observasi permasalahan yang ada yaitu anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *online game*.
2. Penentuan solusi. Pada tahap ini, tim menentukan solusi yang diberikan yaitu dengan mengenalkan cabang olahraga petanque sebagai solusi untuk mengurangi tingkat ketergantungan anak terhadap *gadget*.
3. Tahap 1. Pada tahap 1 tim mengadakan sarana dan prasarana terlebih dahulu yaitu dengan membuat lapangan petanque, membelikan bola besi dan bola kayu serta mempersiapkan video-video permainan petanque.
4. Tahap 2. Pada tahap 2 tim mengumpulkan anak-anak dan memberikan pengenalan olahraga petanque dan menunjukkan video permainan petanque.
5. Tahap 3. Pada tahap 3 tim bersama anak-anak mempraktekkan di lapangan olahraga petanque.
6. Hasil. Hasil dilihat dengan mencari tahu minat anak-anak terhadap olahraga petanque dengan menggunakan angket, dan dampak nyata selama 1 bulan apakah olahraga petanque masih diminati oleh anak-anak

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrument angket untuk mengetahui minat anak-anak dalam olahraga petanque (Handoko & Gumantan, 2021). Analisis data yang digunakan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik sistematis dalam mengolah data numerik untuk mendapatkan suatu kesimpulan umum (Wulandari et al., 2020).

Tabel 1. Kisi-kisi instrument angket

Faktor-faktor	Indikator	Butir Soal		Jumlah
		Positif	Negatif	
Intrinsik	Minat	1,2,3,4,5,6	7,8,9,10	10
	Bakat	11,12,13,14,15		5
Ekstrinsik	Lingkungan	16,17,18	19	4
	Sarana	20		1
	Prasarana			
Jumlah				20

Responden diberi 4 kriteria dalam menjawab yaitu; sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Untuk jawaban positif akan memiliki nilai yang tinggi dibandingkan dengan negatif begitu pula dengan sebaliknya.

Tabel 2. Tabel Bobot Skor

Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Perolehan data kuantitatif dengan menghasilkan data berupa prosentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah subjek

Dari hasil persentase yang sudah diperoleh dimasukkan ke dalam pengkategorian data. Pengkategorian jawaban responden dapat dilihat dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Pengkategorian Jawaban Responden

No	Persentase	Kategori
1	76% - 100%	Sangat Tinggi
2	51% - 75%	Tinggi
3	26% - 50%	Cukup Tinggi
4	0% - 25%	Kurang Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 dan dalam waktu 1 bulan. Pada tahap observasi, tim pengabdian mencari tahu permasalahan yang ada di Desa Lemberang, yaitu anak-anak banyak yang menghabiskan waktunya untuk bermain *online game*. Kemudian tim mencarikan solusi yaitu pengenalan olahraga petanque yang tergolong baru dan mulai banyak *event-event* agar dapat diikuti oleh anak-anak di Desa Lemberang.

Pada tahap 1 tim pengabdian mempersiapkan sarana dan prasarana berupa pembuatan lapangan petanque, dan menyiapkan bola besi dan bola kayu. Pada tahap persiapan ini dilakukan selama 2 minggu. Progress pembuatan lapangan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. proses pembuatan lapangan petanque

Pada tahap 2 tim pengabdian mengumpulkan anak-anak yang biasa berada di pos tempat biasa bermain *online game* untuk ditunjukkan video permainan petanque dan cara bermainnya. Pada tahap 2 ini ditunjukkan dengan Gambar 3.



Gambar 3. Sosialisasi permainan pétanque dengan video

Pada tahap ke 3, tim pengabdian bersama dengan anak-anak mempraktikkan langsung permainan pétanque di lapangan yang sudah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini dimulai dengan tim pengabdian yang mencontohkan terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh anak-anak dan sampai pada akhirnya anak-anak dapat bermain sendiri setelah mengetahui penilaian skornya. Pada kegiatan ini ditunjukkan oleh Gambar 4.

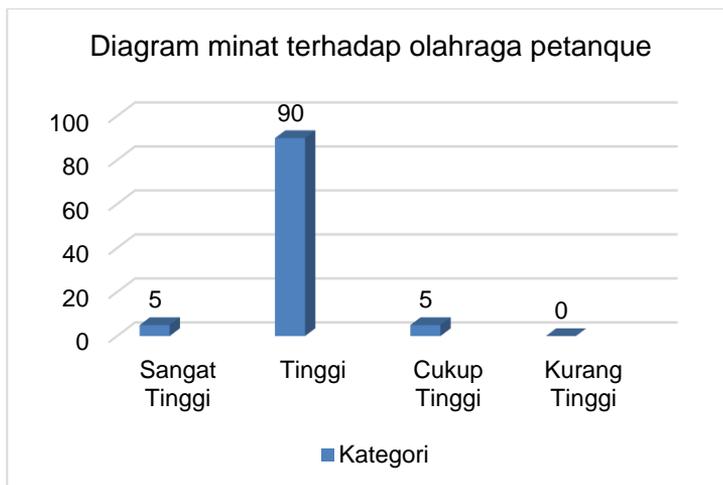


Gambar 4. Praktek langsung permainan pétanque di lapangan

Pada tahap terakhir adalah hasil. Hasil dilakukan dengan meminta anak-anak mengisi angket minat terhadap permainan pétanque setelah dilakukan permainan atau setelah tahap 3. Hasil angket minat anak-anak dalam permainan pétanque dapat dilihat pada tabel 4 dan diperjelas dengan Gambar 5.

Tabel 1. Hasil Minat Anak terhadap Olahraga Petanque

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	1	5%
Tinggi	18	90%
Cukup Tinggi	1	5%
Kurang Tinggi	0	0%



Gambar 5. Diagram hasil minat anak-anak terhadap petanque

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa minat anak terhadap olahraga petanque dapat disimpulkan tinggi (90%).

Pembahasan

Pengabdian ini dilaksanakan dalam waktu 1 bulan mulai dari proses observasi sampai dengan berakhirnya semua rangkaian proses kegiatan. Pengabdian ini tidak hanya memberikan sosialisasi, namun juga mencari dampak nyata dari kegiatan sosialisasi olahraga petanque apakah mitra dalam hal ini anak-anak memiliki minat yang tinggi terhadap olahraga petanque.

Berdasarkan hasil pengabdian, pelaksanaan sosialisasi berjalan sangat baik. Banyak anak-anak yang mengikuti kegiatan sosialisasi mulai dari tahap pengenalan sampai dengan pelaksanaan permainan petanque. Hasil pengukuran minat anak-anak juga tergolong tinggi, terbukti 90% minat anak terhadap olahraga petanque tinggi.

Pengabdian tidak hanya selesai disitu saja, namun dipantau oleh tim pengabdian selama 1 bulan berikutnya, apakah menghasilkan dampak positif

terhadap kebiasaan sebelum pelaksanaan pengabdian yaitu anak-anak sering bermain *online game*.

Berdasarkan hasil pengamatan tim pengabdian selama 1 bulan berikutnya, lapangan terus ramai dengan anak-anak setiap sore bermain olahraga petanque. Walaupun masih ada anak yang bermain *online game* sambil menunggu gilirannya bermain, namun antusias anak lebih tinggi dibandingkan dengan *online game*. Hal ini dikarenakan anak cenderung lebih suka bermain bersama teman dan ada tantangan di dalamnya yang secara nyata dapat mengalahkan temannya sendiri. Ada rasa kebanggaan tersendiri apabila dapat menang dari temannya.

Yang membedakan permainan petanque dengan *online game* adalah adanya bentuk kerjasama secara langsung, keaktifan dalam bergerak, kepuasan secara langsung yang tidak ditemukan dalam bermain *online game* (Putra, 2023). Olahraga petanque merupakan cabang olahraga yang sedang naik kepopulerannya di Indonesia, sehingga banyak event-event yang diadakan untuk mencari bibit-bibit unggul. Selain itu, olahraga petanque melatih anak dalam meningkatkan koordinasi, ketepatan, kekuatan otot lengan bahkan melatih kesabaran (Sulastri et al., 2021b).

Hasil pengabdian ini sesuai dengan pengabdian (Permana et al., 2018) bahwa peningkatan kemampuan gerak dasar anak dapat melalui berbagai macam permainan baik permainan tradisional maupun permainan lain. Petanque menjadi salah satu permainan yang juga dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar anak.

Selain itu hasil dari pengabdian ini juga sejalan dengan (Jufrida et al., 2021) bahwa untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak adalah dengan menerapkan permainan-permainan nyata yang menarik, diantaranya permainan tradisional. Permainan petanque juga ternyata berdampak pada pengurangan penggunaan *gadget* anak.

KESIMPULAN

Permainan petanque merupakan salah satu permainan yang diminati oleh anak-anak, hal ini dibuktikan dengan tingkat minat anak dalam bermain petanque sebesar 90%. Selain mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*, permainan tradisional dapat menjadi media yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami dari tim pengabdian mengucapkan banyak terimakasih kepada LPPM Universitas PGRI Semarang yang sudah memberikakn ijin dan juga

supportnya dalam kegiatan pengabdian. Terimakasih juga kepada FOPI Kota Semarang yang sudah memberikan bantuan perlengkapan petanque kepada anak-anak di Desa Lemberang.

DAFTAR RUJUKAN

- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Khasanah, U., Badriyah, B., Rahardjo, S., Nurlaili, A., & Hendriyani, F. (2019). Pendampingan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Dengan Menggunakan SDIDTK Pada Guru PPAUD dan TK di Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. *Community Development Journal*, 3(1), 27–32. <https://doi.org/10.33086/cdj.v3i1.1099>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *TERAMPIL : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Nafaida, R., Nurmasiyah, & Nursamsu. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nugroho, I. P. (2019). Memahami Rasa Ingin Tahu Remaja Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin. *JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING AR-RAHMAN*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v5i1.1675>
- Okilanda, A. (2018). Revitalisasi Masyarakat Urban/Perkotaan Melalui Olahraga Petanque. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 1(1). <https://doi.org/10.31851/hon.v1i1.1505>
- Permana, R., Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Nurfitriani, M., & Saleh, Y. T. (2018). Sosialisasi Olahraga Tradisional Untuk Meningkatkan Kebugaran dan Minat Siswa SD Terhadap Pembelajaran Olahraga di Wilayah Kecamatan Tamansari. *ABDIMAS:*

- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6.
<https://doi.org/10.35568/abdimas.v1i1.233>
- Prakoso, A., Hendi Pranoto, M., & Cahyana Putri, D. P. (2020). Pelestarian Dolanan Tradisional Kurangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dusun Bendomungal Krian Sidoarjo. *Among : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Putra, D. S. (2023). “Lapak Sang”: kajian minat terhadap suatu permainan tradisional di Bangka Belitung. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 2(2), 107–114. <https://doi.org/10.54284/jopi.v2i2.203>
- Sulastri, S., Defliyanto, D., Arwin, A., & Sihombing, S. (2021a). Sosialisasi Olahraga Petanque Kepada Remaja di Desa Tabeak Blau II. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 1(2), 24–30. <https://doi.org/10.33369/dharmapendidikan.v1i2.18927>
- Sulastri, S., Defliyanto, D., Arwin, A., & Sihombing, S. (2021b). Sosialisasi Olahraga Petanque Kepada Remaja di Desa Tabeak Blau II. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 1(2), 24–30. <https://doi.org/10.33369/dharmapendidikan.v1i2.18927>
- Suwendi, Basir, Abd., & Wahyudi, J. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (I, Vol. 1).
- Wulandari, I. G. A. A. M., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>