

## MEMINIMALISIR KETERGANTUNGAN GADGET SEJAK USIA DINI DENGAN MEMPERKENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENARIK

**Emi Mabruroh Kusumaningrum**

Mahasiswa PG PAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: mabrurohemi@gmail.com

### Abstrak

Perkembangan teknologi gadget saat ini berkembang sangat pesat. Teknologi ini tidak hanya dikenal oleh orang dewasa saja, akan tetapi anak usia dini juga sudah mengenalnya. Secara tidak langsung, perkembangan teknologi ini akan menimbulkan dampak negatif bagi anak usia dini. Misalnya aplikasi permainan-permainan game yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresi yang mencontohkan perkelahian. Permainan seperti ini seharusnya dicegah karena disadari atau tidak, permainan ini membawa pengaruh buruk bagi perkembangan sosial emosional anak karena anak akan meniru perilaku buruk dari permainan tersebut. Sebaiknya orang tua dan lingkungan sekitar lebih memerhatikan lagi dampak dan pengaruh negatif teknologi gadget bagi anak, dengan cara membatasi anak dalam mengakses teknologi atau internet, kemudian orang tua hendaknya membimbing anak dalam kegiatan sehari-hari serta lebih memfasilitasi anak dengan permainan tradisional yang bisa mengasah berbagai aspek perkembangan pada anak atau permainan yang mengandung unsur pendidikan, supaya proses perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan serta menghargai orang lain. Misbach (2006) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, meliputi: aspek motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek moral dan agama. Gadget memiliki banyak manfaat yang positif apabila pemakaiannya sesuai dengan kebutuhan anak, namun alangkah baiknya apabila orang tua mengenalkan permainan tradisional yang menyenangkan sejak dini.

**Kata kunci:** ketergantungan gadget, anak usia dini, permainan tradisional

### PENDAHULUAN

Di era sekarang perkembangan *gadget* semakin berkembang pesat terlihat dari perkembangan *gadget* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas di wilayah Indonesia. Penjualan-penjualan *gadget* tersedia dimana-mana. Sebuah fakta menunjukkan adanya bukti bahwa pengguna *gadget* di Indonesia tahun 2016 diprediksi akan menduduki peringkat ke-empat besar pengguna *gadget* setelah China, AS dan

India. Menurut perusahaan survei eMarketer Indonesia saat ini menduduki peringkat ke tujuh pengguna *gadget* (sumber: koran.tempo.com).

*Gadget* merupakan salah satu dari berbagai peralatan canggih yang ada di area digital. Penggunaan teknologi ini tidak hanya dikenal oleh orang dewasa saja akan tetapi anak usia dini pun sudah mengenalnya. *Gadget* memberikan efek positif bagi orang dewasa yaitu hidup menjadi semakin

dimudahkan khususnya dalam mencari informasi dan berkomunikasi, akan tetapi tanpa disadari atau tidak gadget memberikan dampak yang negatif bagi anak usia dini yang akan berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak, budaya bahkan karakter pada anak jika pemakaian secara berlebihan.

Pada saat ini permainan tradisional mulai tergeser dengan permainan modern, contohnya *game online* atau *offline* yang ada pada *gadget*, hal inilah yang membuat anak usia dini tidak tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada dasarnya perkembangan anak usia dini sangatlah penting, akan tetapi para orang tua lebih memilih mendidik anaknya secara instan tanpa memikirkan akan aspek-aspek perkembangan anak, terbukti dari hasil penelitian Izzaty terhadap 35 Taman Kanak-kanak di Yogyakarta tahun 2008 berkenaan dengan pemecahan masalah sosial anak menyimpulkan bahwa strategi penyelesaian permasalahan pada saat anak berinteraksi cenderung negatif atau bersifat agresi, seperti memukul, menendang, menjambak, dan mencubit (nyoman:2008)

## PEMBAHASAN

### Pengertian *Gadget*

*Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (manumpil : 2015). Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* dari hari ke hari selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* di rancang sedemikian praktis dengan berbagai fitur dan aplikasi yang setiap kali muncul dengan “pembaruan” nya, hal ini yang membuat *gadget* semakin canggih dan semakin menarik. Tanpa dipungkiri setiap orang diberbagai negara sudah tidak asing dengan alat elektronik yang kecil serta unik ini, dengan kecanggihannya bisa seseorang

individu bisa berkomunikasi dengan individu lainnya tanpa dibatasi waktu dan tempat.

### Gadget dan perkembangan anak usia dini

Perkembangan *gadget* yang kian bertambah pesat membuat *gadget* perlahan mulai masuk ke dalam dunia anak-anak, karena para orang tua lebih suka berpikiran instan untuk mendidik anak-anaknya menggunakan *gadget* dan kurang memerhatikan waktu pemakaian *gadget* serta tanpa adanya batasan dalam mengakses aplikasi yang terdapat pada *gadget*. Fitur *game* pada *gadget* kadang kala mengandung unsur kekerasan yang akan memengaruhi perkembangan anak. Perkembangan adalah perubahan fungsi tubuh secara berkesinambungan antara aspek satu dengan aspek yang lainnya. Beberapa perkembangan anak usia dini yang terkait oleh bahaya *gadget*, diantaranya:

- Perkembangan sosial: Goldin–Meadow (2008) menyatakan bahwa lingkungan akan mempengaruhi anak dalam berbagai hal, antara lain akan berpengaruh terhadap bagaimana seorang anak berkembang dan belajar dari lingkungan. Anak pada masa perkembangan ini seharusnya lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan teman sebayanya. Bermain dengan teman sebaya juga dapat membantu anak mengasah kemampuannya untuk beradaptasi dengan lingkungan serta anak dapat belajar untuk berempati terhadap sesamanya.
- Perkembangan emosional: Merangkum pendapat Goleman, Izard dan Ackerman, Le Doux, (Hansen & Zambo 2007) emosi adalah perasaan yang secara fisiologis dan psikologis dimiliki oleh anak dan digunakan untuk merespons terhadap peristiwa yang terjadi disekitarnya. Perkembangan emosional pada anak

sangatlah penting karena dengan cara itulah anak dapat mengekspresikan emosi yang anak rasakan, baik merasa suka, senang, sedih, dan kecewa.

- Perkembangan psikomotorik: perkembangan psikomotorik merupakan perkembangan anak usia dini yang sama pentingnya dengan berbagai aspek perkembangan lainnya. Pada saat ini faktanya para orang tua hanya memahami motorik kasar anak tanpa memerhatikan motorik halus anak. Menurut Susanto (2011 : 164) motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Misalnya kegiatan yang dapat menstimulus motorik halus anak adalah meronce, dengan meronce anak dapat melatih otot-otot kecil serta belajar memahami koordinasi dengan cermat. Pada perkembangan ini para orang tua hendaknya membimbing anak supaya dapat melewati perkembangan ini secara optimal. Suyanto (2005: 51) mengatakan bahwa karakteristik pengembangan motorik halus anak lebih ditekankan pada gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, menggambar, menggunting dan melipat.

### **Bahaya gadget bagi anak usia dini**

#### 1. Kecanduan

Kondisi anak usia pada saat ini cenderung lebih menyukai bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya, dan aplikasi *game* yang ada didalamnya, *gadget* dapat membuat anak lupa dengan lingkungan sekitar. Kebiasaan seperti ini dapat memengaruhi pola pikir anak dan membuat anak terus menerus ingin bermain permainan yang ada didalam *gadget* atau sering disebut dengan kecanduan

*gadget*. Orang tua sangat berperan penting dalam hal ini, karena anak adalah aset keluarga yang harus dijaga dari pengaruh buruk yang terdapat pada *gadget*. Orang tua hendaknya memerhatikan pengaturan waktu untuk anak bermain *gadget* agar anak terhindar dari kecanduan *gadget*.

#### 2. Antisosial

Kecanduan pada *gadget* dapat membuat anak merasa gelisah jika orang tuanya memisahkan *gadget* dari dirinya. Anak usia dini lebih memilih bermain dengan *gadget* daripada dengan teman sebaya atau lingkungan sekitar, hal inilah yang membuat anak menjadi antisosial dan tidak mempunyai rasa empati terhadap sesamanya. Peran orang tua dalam hal ini adalah mengenalkan lingkungan sekitar pada anak dan membatasi anak dalam mengakses *gadget*.

#### 3. Moral

*Gadget* pada saat ini sangat memengaruhi kehidupan seseorang khususnya anak usia dini, hal ini terkait dengan perkembangan moral seorang anak jika anak tersebut sudah kecanduan dengan sebuah *gadget*. Moral merupakan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat sehingga apabila seorang anak sudah kecanduan *gadget* kemudian menjadi anak yang tidak peduli dengan lingkungan sekitar atau menjadi anak yang antisosial, anak tersebut dikatakan menyalahi nilai-nilai yang ada pada masyarakat. Peran orang tua terkait dengan perkembangan moral anak yaitu: menanamkan nilai-nilai yang di masyarakat kemudian mengenalkan anak dengan lingkungan sekitar dan yang terakhir meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

### **Pengenalan permainan tradisional**

Konvensi Hak Anak PBB (1989) menegaskan bahwa bermain adalah salah satu hak anak. Melarang anak untuk bermain adalah hal yang salah. Sebaiknya orangtua menggunakan karakteristik alami anak ini

sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam masa ini permainan yang bersifat digital terutama permainan yang ada di dalam *gadget* mampu menggeser permainan tradisional. Permainan digital menimbulkan berbagai dampak negatif pada anak yang merugikan serta menghambat proses perkembangan anak. Cahyono (2011:1) dan Misbach (2006:3) mengemukakan bahwa permainan digital seperti *video games* dan *games online*, lebih banyak dimainkan secara statis, anak bermain dalam keadaan pasif. Anak lebih memilih bermain *gadget* karena mereka sangat tertarik dengan aplikasi *game* yang ada didalam *gadget*, anak lebih memilih duduk manis lalu memainkan *gadget* nya, hal inilah yang membuat perkembangan motorik dan sosialnya tidak berkembang secara optimal. Permainan tradisional adalah permainan yang dapat mengasah aspek-aspek perkembangan anak: aspek perkembangan kognitif, perkembangan psikomotorik anak, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan moral dan agama. Misbach (2006:7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek motorik: dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial

dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.

6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari
7. keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
8. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
9. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Permainan anak usia dini yang dapat mengembangkan potensi anak adalah permainan yang mengandung unsur-unsur mendidik, bukan permainan yang membuat pemainnya kecanduan sehingga menjadi individu yang antisosial. Orang tua hendaknya mengenalkan permainan tradisional kepada anak tentang cara bermainnya, kemudian memodifikasi permainan tradisional agar permainan tradisional lebih menarik perhatian anak sehingga anak perlahan lebih memilih permainan tradisional daripada permainan yang ada dalam *gadget*. Kegiatan ini dalam rangka untuk meminimalisir ketergantungan anak akan *gadget*.

### **Permainan tradisional yang menarik**

Pada saat ini permainan tradisional perlu di modifikasi lagi karena seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional mulai terlupakan. Pasalnya banyak anak usia dini yang tidak mengenal permainan tradisional itu seperti apa, dan bagaimana cara bermainnya, anak usia dini saat ini cenderung lebih asik bermain *gadget* daripada bermain permainan tradisional bersama teman

sebayanya. Perkembangan anak usia dini merupakan suatu proses yang sangat penting, salah satu cara menstimulus perkembangan anak yaitu dengan cara mengenalkan permainan tradisional pada anak. Bentuk-bentuk dan cara bermainnya pun jauh berbeda dengan permainan yang ada pada *gadget*, tidak semua permainan tradisional memiliki alur bermain yang sama dengan permainan tradisional lainnya. Beberapa permainan tradisional yang menarik dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, diantaranya:

### **Main Ilu Apui**

Nama permainan ini adalah "Ilu Apui" permainan ini berasal dari provinsi Lampung, dalam bahasa Lampung Ilu berarti minta dan Apui berarti api, jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia "Minta Api".

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki dan anak perempuan, tetapi lebih sering dilakukan oleh anak-anak perempuan. Usia para peserta permainan ini adalah berkisar antara 4 sampai dengan 10 tahun dan pemainnya paling sedikit 4 (empat) orang anak. Tidak menggunakan alat, tetapi kadang-kadang memerlukan alat bantu, alat bantu tersebut berupa sepotong kayu atau sepotong tongkat pendek.

#### *Jalannya Permainan*

Mula-mula pemain permainan tradisional ini berkumpul dan mengadakan undian dengan cara hom pi pa atau pingsut. Mereka yang kalah dalam pingsut maka dialah yang menjadi "tukang rampas" atau "culik sanak" dalam permainan ini. Misalnya terdapat 5 orang anak yang mengikuti permainan ini, berarti ada 4 orang anak yang menang dan yang 1 (satu) orang anak menjadi "tukang rampas". Pada mulanya dibuat suatu lingkaran di tanah atau lantai dengan kapur yang mempunyai diameter lebih kurang 225 cm, kemudian di dalam lingkaran tersebut dibuat pula sebuah lingkaran lain yang berjarak lebih kurang 75 cm dari lingkaran

yang pertama tadi; yang berarti bahwa lingkaran yang kedua ini berdiameter 150 cm.

Kegunaan lingkaran yang kedua ini adalah sebagai rumah/tempat berkumpul anak-anak yang menang dalam undian, sedangkan jarak antara kedua lingkaran tadi (+ 75 cm) sebagai tempat lalu lintasnya si anak yang menjadi tukang rampas.

Di luar lingkaran pertama dibuat pula sebuah tangga yang bertingkat 4 (empat). Semua anak-anak yang menang berkumpul di dalam lingkaran yang kedua yang disebut sebagai rumah. Anak yang kalah undian tadi memegang sebatang kayu/tongkat sepanjang lebih kurang 1 meter, dan berdiri di dekat tangga. Jika peserta permainan ini sebanyak 5 anak atau lebih, maka tidak perlu memakai tongkat atau kayu.

Kemudian ia (tukang rampas) bergerak ke tangga no. 1 dan berkata: "Sedang apa kamu?". Dijawab oleh anak-anak yang berada di dalam rumah: "Tidak apa-apa". Anak yang kalah tadi lalu naik lagi ke tangga no. 2, dan berkata: "Bolehkah saya masuk", dan dijawab oleh anak-anak yang berada di dalam rumah: "Boleh" kemudian, ia melanjutkan ketangga no. 3, dan berkata "Bukakan pintu", dijawab oleh mereka:

"Pintu tidak dikunci". Anak yang kalah tadi terus berjalan menuju tangga no.4 dan berkata: "Betulkah", dijawab mereka: "Betul". Anak yang kalah tadi terus masuk ke dalam lingkaran yaitu daerah lintasan, sambil berkata: "mana pemimpinnya". Dijawab lagi oleh orang dalam rumah: "tidak ada". Anak yang kalah tadi berkata lagi: "Saya akan mengambil anak buah, satu orang". Dijawab oleh mereka "Silakan!".

Maka segeralah anak yang kalah tadi mengacungkan tangan/lengan (tongkat) ke arah anak-anak yang berada dalam lingkaran (rumah) tersebut. Anak-anak itu lalu berlari menghindari sentuhan/ tongkat, sementara anak yang kalah berlari mengejar mereka. Terjadilah kejar-mengejar, di mana anak yang

kalah berusaha menyentuh tangan/tongkat pada salah seorang di antara anak-anak yang berada dalam rumah yang senantiasa berlari pula untuk menghindari dari sentuhan tongkat tersebut, dengan catatan bahwa anak yang kalah tadi tidak boleh masuk ke dalam rumah, jadi dia hanya mengejar terbatas pada garis lingkaran kedua. Kalau ada salah seorang yang tersentuh oleh tongkat/tangan tadi anak tersebut kini yang dinyatakan kalah dan harus menggantikan posisi yang kalah tadi yaitu sebagai perampas. Demikianlah permainan ini berjalan dengan suara yang khas dari anak-anak yang berlarian di dalam lingkaran kedua (rumah), anak dikejar-kejar dengan ujung tongkat atau tangan oleh sang anak yang kalah. Permainan ini termasuk rekreasi bagi anak-anak karena menggembirakan, menarik dan meriah.

#### **Permainan selanjutnya adalah “ congklak atau dakon “**

Permainan ini sudah tidak asing lagi bagi kita, dengan macam-macam nama di setiap daerah yang berbeda. Dakon adalah sebutan untuk congklak di daerah Jawa, dentuman lamban sebutan dari daerah Lampung. Permainan ini biasanya menggunakan cangkang kerang yang kecil, jika tidak ada maka diganti dengan biji-bijian seperti biji kopi, atau bisa juga menggunakan batu kerikil kecil-kecil. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 2 anak saja, permainan ini menggunakan papan yang disebut papan congklak dan cangkangnya disebut biji congklak, lalu papan congklak ini dilubangi menjadi 16 lubang, 2 lubang untuk kerajaan 2 pemain, jadi masing-masing pemain mendapatkan lubang kerajaan. Kemudian sisa lubang adalah 14, masing-masing lubang ini diisi dengan cangkang kerang yang kecil-kecil sebanyak 7 cangkang, cangkang kerang ini diberi warna agar menarik minat anak, jika tidak ada cangkang bisa menggunakan kelereng warna-warni yang kecil, atau batu kerikil. Dua

orang pemain saling berhadapan, lalu salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila bijicongklak habis di lobang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji congklak tersebut dan melanjutkan mengisi lubang, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya, bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji congklak yang ada di hadapannya, tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan selesai jika sudah tidak ada bijicongklak lagi yang dapat diambil (seluruh biji congklak yang ada di lbang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji congklak paling banyak. Permainan ini adalah permainan dengan sedikit modifikasi tanpa mengubah alur permainan tersebut. Permainan juga congklak dapat mengasah perkembangan kognitif anak, serta motorik halus pada anak sehingga jika aspek perkembangannya sudah optimal dipastikan anak siap untuk menghadapi tahap perkembangan selanjutnya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Gadget memiliki banyak manfaat yang positif bagi kehidupan seseorang, jika pemakaiannya disesuaikan dengan kebutuhan, namun alangkah baiknya apabila orang tua lebih memerhatikan aspek-aspek perkembangan anak dengan cara menstimulus anak melalui permainan tradisional yang menarik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Erwin. 2015. *2016, Indonesia Empat Besar Pengguna Smartphone*. Diakses dari <http://koran.tempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-Indonesia-Empat-Besar-Pen>

guna-Smartphone/ pada tanggal 24  
januari 2015.

- Indraswari, lolita. 2013. Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*. 1(1): hlm 1-13.
- Izzaty, R.E. (2004). Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK. Buku Ajar Bidang PGTK. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Khasanah, ismatul. Dkk. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal penelitian PAUDIA*. 1(1): hlm 91-105.
- Manumpil, dkk. 2015. Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal keperawatan*. 3(2). hlm 1-6.
- Martani, wisjnu. 2012. Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*. 39 (1): hlm 112-120.
- Nur, haeni. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*. 3(1).
- Nyoman. 2008: *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20Permainan%20Tradisonal.pdf/> 03agustus 2011.
- Pontjopoetro, S. Dkk (2002). Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik. (Modul). Jakarta. Pusat Penerbitan UT.