

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada abad 21 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangatlah pesat dan memberi pengaruh yang besar dalam tingkat kemajuan, kemakmuran dan daya saing suatu bangsa.¹ Berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi atau yang lebih dikenal dengan *gadget* pada zaman ini memiliki banyak sekali dampak, diantaranya adalah dampak positif dan negatif. Berdasarkan *survey*, 72% dari pengguna *gadget* adalah anak berusia 9-11 tahun. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah menunjang berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri serta mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Perkembangan teknologi memiliki peran dalam mendorong terwujudnya kemajuan sosial dan kesejahteraan masyarakat. Inovasi kecanggihan teknologi dapat menyajikan berbagai hiburan, hobi, media berita, jejaring sosial, dan aplikasi pekerjaan yang mudah didapatkan melalui *gadget*.

Selain dari dampak positif yang telah dipaparkan diatas, *gadget* juga memiliki dampak negatif. Diantara dampak negatifnya adalah membuat anak kurang aktif bersosialisasi, kurang memiliki sikap positif dalam keberagaman, dan kurang memiliki sifat empati. Anak yang sering memainkan *gadget* juga dapat mengakibatkan kecanduan. Kecanduan pada *gadget* merupakan sebuah perilaku ketergantungan atau keterkaitan terhadap *gadget* yang memungkinkan

¹ Jamal Asmani Ma'mur, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 19.

menjadi masalah sosial seperti halnya seorang yang kecanduan pada *gadget* akan cenderung menarik diri, kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagainya. Kecanduan *gadget* bisa juga dikatakan sebagai perilaku penggunaan *gadget* secara berlebihan.² Anak yang kecanduan *gadget* akan membuat dirinya menjadi lupa waktu dan tidak menghiraukan orang lain.³ Kecanduan pada *gadget* juga akan membuat tubuh pasif, duduk dan diam adalah rutinitas yang dijalani dimana jika hal ini berlangsung lama tanpa jeda bisa dibayangkan efek apa yang akan mengganggu jasmaninya. Padahal Allah sudah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah 195:

... وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ

Artinya: ... dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan.⁴

Dewasa ini, muncul sebuah istilah yang yang diperuntukkan atau disematkan bagi orang yang sibuk memakai *gadget* yakni *phubbing*.⁵ Dari segi kognitif, anak yang kecanduan *gadget* akan mengalami penurunan konsentrasi saat belajar (menjadi tidak fokus), malas menulis dan membaca, sehingga semua hal tersebut akan berdampak pada penurunan prestasi belajar yang dimiliki anak atau peserta didik.⁶ Anak yang kecanduan *gadget* adalah sebagaimana layaknya orang yang kecanduan dengan alkohol. Paparan layar *gadget* atau induksi pelepasan

²Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, and Budi M. Taftazani, "Pengaruh *Gadget* Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga," *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2015): 204–9.

³Peserta Didik et al., "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (*Smartphone*) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar)" 3, no. c (2018): 18–44.

⁴ Anwar Abu bakar (translator), *Alquran dan Terjemahannay adzikr* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 57.

⁵Didik et al.

⁶D I Sekolah Dasar, "Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita Merupakan," n.d., 77–89.

dopamine berperan penting dalam pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan.⁷ Apabila kecanduan *gadget* bisa menurunkan prestasi belajar peserta didik, maka harus ada upaya untuk menurunkan kecanduan *gadget* guna membuat prestasi belajar peserta didik menjadi naik atau meningkat kembali.

Menurunkan kecanduan *gadget* bisa dilakukan dengan mengalihkannya pada kegiatan lain yang dapat membuat anak lupa dengan *gadget* yang dimilikinya.⁸ Salah satu caranya adalah dengan melalui permainan tradisional⁹. Beragamnya budaya yang ada di Indonesia juga menjadikan permainan tradisional sangat banyak macamnya. Peserta didik dikenalkan dengan permainan tradisional dan diajari untuk memainkannya. Apabila peserta didik sudah nyaman ketika memainkan permainan tradisional, maka hal tersebut akan bisa mengalihkan perhatiannya pada *gadget*.¹⁰ Permainan tradisional adalah salah satu media komunikasi antarpribadi yang erat kaitannya dengan anak-anak. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.¹¹ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Di Indonesia, banyak terdapat permainan tradisional yang mengandung nilai positif dan memungkinkan terjadinya komunikasi antarpribadi yang baik antar pemainnya. permainan tradisional yang mengharuskan

⁷Didik et al., "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar)." 3, no. c (2018): 18–44.

⁸B A B Ii, A Teori Konsep, and Seputar *Gadget*, "Widiawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak , (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014),Hlm.106 1," 2014.

⁹Hamidi Marzoan, "Permainan Tradisional," *An.Nafs* 2, no. 1 (2017): 62–82.

¹⁰Andreas Supriyono, *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu, Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*, 2018.12

¹¹B A B Ii, A Kajian Teori, and Permainan Tradisional, "Bab II Permainan Tradisional," 2017, 10–21.

keterlibatan orang lain membuat anak memiliki kesempatan berkomunikasi yang lebih banyak. Anak yang memainkan permainan ini juga tidak menunjukkan sikap dan perilaku negatif seperti yang terlihat pada anak yang bermain permainan modern berbasis teknologi dan mampu memelihara keakraban dan komitmen pertemanannya.¹²

Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” yang beralamatkan di desa Garu - Baron – Nganjuk adalah salah satu lembaga pendidikan yang memiliki cara yang unik ini dalam berupaya menurunkan kecanduan *gadget* melalui permainan tradisional. Peserta didik disediakan tempat tersendiri dilapangan yang memang dikhususkan untuk permainan tradisional. Masing-masing peserta didik diberi 1,5 m² lapangan untuk bermain. Jadi, ketika jumlah peserta didik 244 maka ada 366 m² lapangan yang dikhususkan untuk mereka bermain. Maka dari itu Kepala Madrasah ini mempunyai kebijakan bahwa lapangan (halaman) madrasah harus dikosongkan dari parkir kendaraan, baik kendaraan milik peserta didik maupun milik guru.¹³

Dari deskripsi di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang ***“Upaya Menurunkan Kecanduan Gadget Melalui Permainan Tradisional Pada Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah “Hayya Alal Falah” Garu Baron Nganjuk.”*** Permainan tradisional dinilai akan menjadi cara yang cukup efektif untuk mengalihkan perhatian para peserta didik kepada *gadget* ketika di rumah.

¹²Euis Kurniati, “Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional,” *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (2006): 97–114, http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197706112001122-EUIS_KURNIATI/pedagogia.pdf.

¹³Interviu dengan Kepala Madrasah pada tanggal 22 November 2019 Jam 08.00.

B. Fokus Penelitian

1. Sejauh mana peserta didik Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” Garu Baron Nganjuk yang mengalami kecanduan pada *gadget* ketika sedang di rumah?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional di Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” Garu Baron Nganjuk?
3. Adakah dampak permainan tradisional terhadap penurunan kecanduan *gadget* yang dialami para peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” Garu Baron Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” Garu Baron Nganjuk yang mengalami kecanduan pada *gadget* ketika sedang di rumah.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan tradisional di Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” Garu Baron Nganjuk?
3. Untuk mengetahui dampak permainan tradisional terhadap penurunan kecanduan *gadget* yang dialami para peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” Garu Baron Nganjuk?

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan bagi lembaga-lembaga pendidikan ditingkat dasar dalam membuat sebuah strategi untuk mengurangi kecanduan dari para peserta didiknya

terhadap media teknologi informasi dan komunikasi yang marak pada saat ini demi terciptanya prestasi belajar yang maksimal.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi sekolah atau madrasah yang ingin mengembangkan permainan tradisional bagi para peserta didiknya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi tambahan wawasan baru bagi masyarakat umum yang ingin membuat para putranya tidak kecanduan lagi pada gawai demi meningkatnya prestasi belajar yang dimilikinya.
- c. Bagi kampus penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dan tambahan referensi tentang strategi untuk menurunkan kecanduan gawai pada diri anak melalui permainan tradisional demi meningkatnya prestasi belajar yang ada pada anak tersebut.

E. Telaah Pustaka

Ada beberapa penelitian yang membahas tentang *gadget* dan prestasi belajar. Penelitian terdahulu ini menjadi referensi dalam menempatkan posisi penelitian ini supaya tidak sama sisi pandang atau pokok pembahasannya dengan penelitian terdahulu. Secara umum dalam penelitian terdahulu menyatakan bahwa kecanduan *gadget* bisa mempengaruhi semangat belajar dan kegiatan sehari-hari sedangkan permainan tradisional berdampak baik terhadap prestasi belajar. Tabel ini menunjukkan hasil penelitian terdahulu dan posisi penelitian ini.

Tabel 1
Penelitian Terdahulu

NO.	PENELITIAN	POSISI PENELITIAN
1.	“<i>Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen</i>” yang dilakukan oleh Novi sri Pujianto pada tahun 2017. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif studi kasus dengan studikusus tunggal. Subjek yang diteliti ialah peserta didik kelas V, orang tua peserta didik kelas V, dan Guru kelas V di Gugus Irawan. Objek penelitian adalah <i>gadget</i>, permainan tradisional, dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gugus Irawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) <i>gadget</i> berdampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V karena jumlah peserta didik tidak tuntas lebih banyak yaitu 21 anak, tetapi juga dengan hasil belajar peserta didik karena jumlah tuntas lebih sedikit yaitu 7 anak. (2) Antusias peserta didik atas permainan tradisional	Pada penelitian tersebut memiliki kesamaan objek dengan yang penulis teliti yakni <i>gadget</i>, dan permainan tradisional. Sedang jenisnya juga sama yakni penelitian kualitatif. Subjek yang diteliti pun juga sama yakni peserta didik, orang tua dan guru. Akan tetapi yang membedakan dengan penelitian yang penulis teliti adalah terdapat pada titik fokus pembahasannya. Penelitian tersebut berfokus pada deskripsi tentang penggunaan <i>gadget</i> pada kelas V, antusias peserta didik kelas V atas permainan tradisional, dan dampak penggunaan <i>gadget</i>, antusias permainan

	berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gugus Irawan, jumlah peserta didik yang semangat belajar naik setelah bermain permainan tradisional, meskipun hasil belajar yang didapatkan tidak sesuai yang diharapkan, dan (3) Pengguna <i>angadget</i>, antusias permainan tradisional berdampak positif dan negatif pada hasil belajar peserta didik kelas V, karena jumlah peserta didik yang menggunakan <i>gadget</i> serta bermain permainan tradisional mempengaruhi semangat belajar yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, permainan tradisional berdampak baik terhadap hasil belajar dibandingkan <i>gadget</i> yaitu 31 % dengan 74 % serta 23 dengan 67 %.	tradisional dan hasil belajar peserta didik V. Sedangkan penelitian yang penulis teliti adalah berfokus pada kecanduan pada <i>gadget</i> yang dialami peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” Garu Baron Nganjuk dan upaya yang dilakukan oleh Madrasah guna menurunkan kecanduan pada <i>gadget</i> yang dialami para peserta didiknya melalui permainan tradisional.
2.	Penelitian pada tahun 2015 oleh Okky Rachma Fajrin yaitu “<i>Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar</i>”. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif	Pada penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan, yakni pada objek penelitiannya. Objek dari penelitian tersebut dan yang penulis teliti adalah <i>gadget</i> dan

	explanatory atau penjelasan, dengan menggunakan analisis korelasi Spearman untuk mengetahui kekuatan hubungan kedua variabel, yakni variabel tingkat penggunaan mobile <i>gadget</i> dan variabel eksistensi permainan tradisional. Sampel penelitian ialah peserta didik SDNU-1 Trate Gresik sebanyak 88 anak. Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa angka signifikansi sebesar $0,249 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, dan H_1 ditolak, sehingga tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan mobile <i>gadget</i> terhadap eksistensi permainan tradisional. Berkaitan dengan teori konsumsi dari Baudrillard, mengenai sebuah bentuk konsumsi terhadap tanda atau simbol, dalam penelitian ini penulis menemukan bahwa dengan memiliki sebuah <i>gadget</i> dapat membuat responden merasa dirinya gaul dan tidak ketinggalan jaman.	permainan tradisional. Tataran lembaga dari penelitian juga memiliki kesamaan yakni pada lembaga pendidikan tingkat dasar. Akan tetapi lokasi yang diteliti berbeda. Selain itu, pendekatan dari jenis penelitian yang penulis lakukan dan penelitian tersebut juga berbeda. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif explanatory atau penjelasan sedangkan penelitian milik penulis menggunakan pendekatan kualitatif.
3.	<i>“Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Mendukung Perkembangan Perilaku</i>	Pada penelitian tersebut memiliki kesamaan objek

	<i>Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain (KB) Alam Uswatun Hasanah Kronggahan Gamping Sleman</i>” oleh Maryati pada tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pelaksanaan permainan tradisional meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dari jenis permainan tradisional yang dilakukan tersebut ditemukan adanya perkembangan perilaku sosial anak yaitu kerjasama, kemurahan hati, simpati, empati, kesantunan, sportifitas, pengendalian diri dan kepedulian. (2) Faktor pendukung dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional yaitu: (a) kurikulum yang terstruktur membantu pendidik menyiapkan kegiatan permainan tradisional, (b) motivasi bermain dari peserta didik cukup tinggi, (c) fasilitas dan lingkungan yang mendukung proses pelaksanaan permainan tradisional.	dengan penelitian yang penulis lakukan, yakni permainan tradisional. Jenis penelitian juga memiliki kesamaan yakni penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hal yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian milik penulis adalah terletak pada tataran lembaga pendidikan yang diteliti. Penulis meneliti pada jenjang lembaga pendidikan tingkat dasar yakni Madrasah Ibtidaiyah “Hayya ‘Alal Falah” Garu Baron Nganjuk sedangkan penelitian terdahulu tersebut meneliti pada jenjang pendidikan anak usia dini yakni Kelompok Bermain (KB) Alam Uswatun Hasanah Kronggahan Gamping Sleman.
--	---	---