BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gadget

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.¹⁴ *Gadget* berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.¹⁵ Selain itu, *gadget* adalah sesuatu yang merujuk pada sebuah peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis dan spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Menurut Kurniawan, *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.¹⁶ Menurut Garini,

¹⁴ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak* (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), 106.

¹⁵ Andik Wahyun Muqoyyidin, “Dialektika Islam Dan Budaya Lokal Jawa,” *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya* 11, no. 1 (1970): 1–18, <https://doi.org/10.24090/ibda.v11i1.64>.

¹⁶ Rohmah, O. C., “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017), 27.

gadget diartikan sebagai sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan.¹⁷ Menurut Derry, *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”.¹⁸ Menurut Manumpil, *gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone, iphone and blackberry*”.¹⁹

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat komunikasi nirkabel yang praktis dan dapat dibawa kemana-mana serta memiliki banyak fungsi termasuk fungsi khusus yang dapat digunakan untuk membantu pekerjaan manusia sehingga pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. *Gadget* merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi dengan kemampuan yang lebih baik, serta memiliki fitur yang memiliki tujuan dan fungsi lebih praktis juga lebih berguna. Seiring dengan perkembangan zaman, pengertian *gadget* pun juga menjadi berkembang, sering kali *smartphone* dianggap juga sebuah *gadget*, selain itu juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*.

Dari seluruh paparan diatas penulis juga menyimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi-aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan mudah. *Gadget* atau dengan kata sederhana telepon

¹⁷ Ibid., 27.

¹⁸ Derry, I. *Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktori-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. (Jakarta: Bisakimia, 2013), 7.

¹⁹ Manumpil, et. al. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado, *Ejournal Keperawatan (e-Kep)* (Manado, 2015) Vol. 3, 2.

gengam yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakainya merupakan terobosan baru dari telepon gengam sebelumnya. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya adalah *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).

b. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

a) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Akan tetapi pada zaman sekarang adalah zaman eraglobalisasi, manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*.

b) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur serta aplikasi yang dengan berbagai fungsi, seperti untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan yang mudah tersebut, memungkinkan kita dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan bahkan dengan

cara yang lebih mudah dan praktis. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau. Caranya pun juga lebih cepat dan tidak memerlukan waktu yang lama.²⁰

Fungsi *gadget* sangat banyak, ada yang sering digunakan ada juga yang hanya sekedarnya saja dalam menggunakan. Fungsi *gadget* yang paling sering digunakan diantaranya adalah:

- 1) Menelpon
- 2) Mengirim SMS
- 3) Mengakses internet
- 4) Mengabadikan suatu momen dengan menggunakan fitur camera/video.

Gadget adalah sebuah *cellphone* yang menggabungkan antara fungsi-fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA) seperti kalender, *personal schedule*, *address book*, serta memiliki kemampuan untuk mengakses internet, membuka *e-mail*, membuat dokumen, bermain *game*, dan membuka aplikasi-aplikasi lainnya. *Gadget* sekarang sudah memiliki fungsi hampir sama dengan komputer, sehingga pengguna *gadget* bisa mengubah fungsinya tersebut menjadi sebuah mini computer yang akan bisa banyak membantu si pengguna. Dalam dunia bisnis, fitur *gadget* yang lengkap sangat membantu bagi para pebisnis melakukan pekerjaan di satu tempat,

²⁰ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak* (STIT Al-Muslihun, Maret 2020), Vol. 17, No. 2, 4-5.

dan membuat pekerjaan tersebut menjadi selesai dalam waktu yang singkat.²¹

Kehadiran *gadget* berbasis *android* menjadi suatu bukti majunya teknologi komunikasi pada perangkat yang berbasis ponsel dewasa ini, beberapa manfaat dari *gadget* menurut Uswatun yaitu dapat menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi, dan alat komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi pada saat ini. Maka dari itu, *gadget* dapat dijadikan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan bagi para siswa tentang kemajuan teknologi sehingga para siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi.²²

c. Macam-macam Aplikasi dalam *Gadget*

Gadget memiliki berbagai fitur. Sebuah fitur atau aplikasi yang terdapat pada setiap telepon genggam, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya. Menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) jenis media sosial yang paling populer adalah *Facebook* 54%, *Youtube* 11%, *Twitter* 5,5%, *WhatsApp* 7,25% & *Line* 7,25%.²³

1. *Facebook*

Diantara kelebihannya aplikasi *facebook* ini salah satunya adalah jika dibandingkan jejaring sosial lainnya aplikasi ini memiliki kemampuan untuk tetap terhubung serta mencari teman yang sudah lama tidak bertemu. Aplikasi *facebook* memiliki berbagai fitur diantaranya adalah

²¹ Shofhia, S. "Pengaruh Penggunaan *Android* Dan *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP 3 Kepanjeng Malang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik, Malang, 2016), 2.

²² Manumpil, et. al., Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)* (Manado, 2015), Vol. 3, No. 2, 23.

²³ Rustiana, "Persepsi Digital Dependent terhadap Pemanfaatan Media Sosial dan Dampak Sosial Ekonominya", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 15, No. 1 (Juni 2018), 26.

bisa diisi profil pengguna, foto, teman, dan juga tersedia fitur lainnya seperti pesan instan, *blogging* (catatan), agenda atau event, grub, serta unggah foto maupun vidio. Pengguna *facebook* di Indonesia menduduki peringkat kedua setelah Amerika Serikat menurut situs *CheckFacebook.com*.²⁴Jadi, negara Indonesia memiliki penduduk terbanyak kedua setelah Amerika Serikat dalam menggunakan *facebook*.

2. *Twiter*

Setelah *facebook* aplikasi jejaring sosial lainnya adalah *twiter*. Aplikasi *twiter* ini dibuat oleh Jack Dorsey. Aplikasi ini merupakan situs jejaring sosial yang sangat unik, salah satunya adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti). *Twiter* adalah media sosial yang termasuk dalam ranah *microblogging* atau *ngeblog* singkat. Pada aplikasi ini *updatestatus* hanya bisa dituliskan dalam 160 karakter saja atau kurang dari itu. Pengguna dari aplikasi ini tidak sedikit diantaranya adalah dari kalangan artis, seniman, figur terkenal, olahragawan, politisi, dan banyak lagi yang memiliki akun *Twiter*. Contohnya Justin Bieber (selebritas Internasional), Sujiwo Tedjo (seniman Indonesia) dan masih banyak lagi.²⁵

3. *Instagram*

Selanjutnya adalah aplikasi *Instagram*.Aplikasi jejaring sosial *Instagram* adalah sebuah aplikasi yang lebih cenderung untuk berbagi foto. Salah satu ciri menarik dari *instagram* adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, sehingga mirip dengan gambar kodak *Instamatic* dan

²⁴ Ibnu Aziz, *99 Situs Internet untuk anak-anak* (Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012), 92.

²⁵ *Ibid.*, 93.

polaroid yang sangat berbeda dengan rasio aspek 16:9 sekarang, sebagaimana yang biasanya digunakan oleh kamera ponsel.²⁶

4. *WhatsApp*

Aplikasi *WhatsApp Messenger* adalah aplikasi yang tidak begitu banyak mengurangi memory internal akan tetapi aplikasi ini memiliki menu yang sangat banyak. Dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* ini kita bisa langsung *chat* dengan orang yang sudah tercantum nomernya dikontak ponsel yang kita miliki. Selain mengirim pesan, aplikasi ini juga bisa digunakan untuk mengirim suara. Aplikasi ini juga memiliki emotion sangat banyak sesuai dengan apa yang anda pilih. Kirim file video, photo, music bisa langsung klik bagian atas yang menunjukkan dengan adanya pengiriman file. Peta juga dapat kita tunjukkan kepada teman untuk keberadaan kita.²⁷

5. Aplikasi *Game*

1) *Assassins Creed*

Assassins Creed adalah sebuah *game* yang menceritakan tentang perjalanan seorang pembunuh bayaran bernama *Altair* yang mencoba mengembalikan reputasinya sebagai seorang *Assassins*, yaitu orang yang membunuh dengan sangat cepat dan tenang. *Game* pertualangan ini cukup seru bila dimainkan, karena selain grafisnya yang lumayan bagus, suara dari *game* ini juga cukup memanjakan telinga. Untuk menambah kesan seram, *game* ini juga menampilkan efek darah bila

²⁶ Sherief Salbino, *Buku pintar gadget android untuk pemula* (Lembar langit Indonesia, 2013), 47.

²⁷ *Ibid.*, 45.

kita berhasil membunuh lawan dan lengkingan suara kematian karena lehernya ditikam oleh *Altair*.²⁸

2) *Missions Impossible 3*

Ini adalah salah satu *game* pertualangan yang juga seru yang ceritanya diambil berdasarkan film *Missions Impossible 3*. Berawal dari penyelidikan senjata biokimia oleh seorang agen wanita dari IMF yang mengalami kegagalan karena agen tersebut melakukan kesalahan dan akhirnya ditawan oleh teroris. Beruntungnya alat pemandu yang berisi data kegiatan oprasional milik agen IMF telah disembunyikan oleh agen wanita tersebut sehingga agen wanita tersebut tidak dibunuh. Organisasi rahasia IMF menemukan data tentang senjata biokimia yang dicuri dari pemerintah oleh para teroris untuk dijual pada organisasi yang bergera dalam kejahatan. Tujuannya tentu saja untuk menghancurkan dunia. Akhirnya dimulailah petualangan untuk mendapatkan senjata biokimia yang hendak dijual kepada penawar tertinggi. Hal tersebut juga dilakukan untuk menyelamatkan agen IMF yang telah disandera. Selain berpacu dengan waktu, kesalahan kecil dalam menjalankan misi tersebut juga harus dibayar dengan mahal, yaitu dengan tertangkap oleh teroris atau mati.²⁹

d. Batasan Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan alat yang bisa diakses semua usia dewasa maupun anak-anak. Pada orang dewasa *gadget* bisa dipakai untuk berbagai kepentingan

²⁸ Rudi R., *Game Ponsel Paling Populer* (Yogyakarta: Mediakom, 2009), 9.

²⁹ *Ibid.*, 16.

dan setiap waktu. Sedangkan untuk anak-anak dibatasi pemakaian *gadget* dengan alasan kesehatan mata maupun pembagian waktu. Pembatasan pemakaian *gadget* disesuaikan dengan usia, sebagai berikut:

6. Anak usia di bawah 2 tahun disarankan untuk tidak diberi akses pada *gadget*. Jika diperlukan, anak usia di atas 1,5 tahun tersebut dapat mengakses *gadget* tidak lebih dari satu jam per hari dengan pendampingan secara intensif oleh orang tua.
7. Anak usia 2-5 tahun disarankan untuk mengakses *gadget* hanya 1 jam per hari, itu pun sebaiknya untuk mengakses program yang berkualitas saja.
8. Untuk anak usia 6 tahun ke atas, sebaiknya ditetapkan durasi khusus yang disepakati bersama. Misalnya, anak tersebut hanya bisa mengakses *gadget* pada akhir pekan saja atau maksimal 2 jam per hari.³⁰

Perlu ditekankan bahwa waktu mengakses *gadget* ini bukan hanya untuk mengakses ponsel atau *tablet* saja, tapi juga termasuk waktu untuk menonton TV, menggunakan komputer, atau sebagainya.³¹ Dalam pandangan Islam wajib hukumnya menjaga diri dan keluarganya dari sesuatu yang dapat membahayakan. Kepedulian para ayah dan siapa saja yang mempunyai kekuasaan khusus terhadap keselamatan orang-orang yang berada di bawah tanggung jawab mereka dari penyalahgunaan *gadget*. Hal tersebut didasarkan pada firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat At-Tahrim ayat 6:

³⁰Ahmad Sudi Pratikno et al., "Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Anak A" 13, no. 107 (2013), 23.

³¹ Ibid., 23.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ

غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.*

(Q.S. At-Tahrim: 6)³²

Rasulullah SAW juga bersabda:

كُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، الْإِمَامُ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ فِي

يَأْهِلِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ

Artinya: *Kalian adalah pemimpin dan kalian akan dimintai pertanggungjawaban tentang kepemimpinan kalian. Seorang imam (kepala negara) adalah pemimpin dan ia akan ditanyai tentang kepemimpinannya. Seorang laki-laki (kepala rumah tangga) adalah pemimpin dalam keluarganya dan ia akan ditanyai tentang kepemimpinannya.*³³

B. Kecanduan Gadget

1. Pengertian Kecanduan Gadget

Kecanduan *gadget* merupakan sebuah perilaku ketergantungan atau keterkaitan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial

³² Anwar Abu bakar (translator), *Alquran dan Terjemahannya adzikh* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 356.

³³ Hr. Bukhari, No 893 dan Muslim, no: 4724 dari Abdullah bin Umar radhiyallahu ‘anhuma.

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.³⁴

Kecanduan *gadget* adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang³⁵. *Gadget* juga dapat diartikan sebagai perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis.³⁶

Kecanduan *gadget* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan³⁷. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* merupakan sebuah perilaku yang menyebabkan keterikatan atau ketergantungan dan merupakan bentuk ketergantungan pada teknologi yang memiliki dampak negatif pada individu.

2. Karakteristik Kecanduan *Gadget*

³⁴Inda 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.

³⁵B A B Ii, A Teori Konsep, and Seputar *Gadget*, "Widiawati, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak , (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014), I. 106.

³⁶Peserta Didik et al., "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar)" (2018), No. 3, 18–44.

³⁷Ana Diniati et al., "Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda , Bermakna , Mulia Volume 3 Nomor 3 Tahun 2017 Tersedia Online : Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Anak Yang Menggunakan *Gadget* di SMK Negeri 1 Paringin" 3 (2017): 1–4.

Kemunculan telepon genggam *gadget* membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut, individu jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media, daripada harus bertatap muka langsung. Adanya *gadget* juga memiliki efek baru pada perilaku penggunanya³⁸.

Menurut Kwon karakteristik kecanduan *gadget* dijabarkan dalam 6 kriteria yaitu:

- a. *Daily-life disturbance*, ialah ketika individu merasa kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari tanpa adanya *gadget*.
- b. *Positive anticipation*, adalah perasaan merasa bersemangat saat menggunakan *gadget* dan menganggap *gadget* sebagai penghilang stress, sehingga merasa hampa tanpa *gadget*.
- c. *Withdrawal*, artinya *gadget* digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah.
- d. *Cyberspace-oriented relationship*, ialah tidak mampu terlepas dari hubungan berorientasi dengan dunia maya.
- e. *Overuse*, ialah pemakaian *gadget* yang berlebihan sehingga membuat individu tersebut mengalami kecanduan.
- f. *Tolerance*, ialah selalu berusaha untuk mengurangi penggunaan *gadget* namun selalu gagal untuk melakukannya.³⁹

3. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget*

³⁸Ii, Konsep, and *Gadget*, “Widiawati, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014), I, 106.

³⁹ Laras Prasetyowati dan Endang Fourianalistyawati, “Dinamika Kecanduan Telepon Pintar (Smartphone) Pada Remaja dan Trait Mindfulness Sebagai Alternatif Solusi”, *Jurnal Psikologi UNSYIAH*, Vol. 1, No. 1 (Juli 2018), 92-93.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* diantaranya:

a. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu seperti tingkat pencarian sensasi yang tinggi, evaluasi diri terhadap kualitas diri sebagai manusia yang rendah, kontrol diri yang rendah, dan sebagainya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu seperti tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas terkait besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan *gadget*.

c. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *gadget*.

d. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan *gadget* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung

malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.⁴⁰

4. Dampak kecanduan *gadget*.

Kecanduan *gadget* dapat menyebabkan gangguan permanen pada otak bagi seorang anak yang masih berkembang. Kemungkinan hal ini akan berpengaruh pada kemampuan anak dalam berkonsentrasi, fokus, membangun kosakata, atau bahkan untuk memahami tingkah laku serta kemampuan komunikasinya anak tersebut dengan orang lain.⁴¹

Gangguan tersebut diantaranya:

a. Gangguan perkembangan kognitif

Kemungkinan perkembangan kognitif anak menjadi tertunda saat anak terlalu lama mengakses media elektronik atau *gadget*. Apalagi di usia 1-3 tahun, otak anak sangat sensitif terhadap lingkungan sekitar dan dapat berkembang dengan sangat pesat.⁴² Semua perubahan yang terjadi dalam periode kritis ini akan menjadi fondasi permanen bagi perkembangan fungsi otak anak selanjutnya.

b. Rangsangan yang berlebihan

Kecepatan perubahan gambar atau konten pada layar *gadget* dan rangsangan yang membuat mereka mengetuk jari berulang kali ke layar sebenarnya adalah jenis rangsangan yang tidak dibutuhkan oleh otak mereka yang masih di awal perkembangan. Hal tersebut akan mengakibatkan terjadinya rangsangan yang berlebihan pada diri anak.

⁴⁰Ii, Konsep, And *Gadget*, “Widiawati, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014), Vol. 106, 1.”

⁴¹Milana Abdillah Subarkah, “Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak,” *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 15, no. 1 (2016): 125–44.

⁴²Pratikno et al., “Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Anak A.” 24

c. Malas berpikir

Tampilan video dalam *gadget* hanya akan membuat anak sekedar mengikuti pergerakan audiovisual, tidak seperti ketika membuka halaman saat Ibu anak tersebut membacakan dongeng dari buku yang membuat anak berimajinasi. Ini dapat membuat mereka lebih malas berpikir. Hal ini disebabkan karena lemahnya otot kognitif yang terjadi pada diri anak.

d. Kelebihan berat badan karena kurang bergerak

Terlalu banyak duduk dan jarang bergerak karena terlalu banyak menggunakan *gadget*, kemungkinan akan dapat membuat anak menjadi gemuk ataupun kurang istirahat. Hal buruk lain yang terjadi adalah bisa saja anak hanya duduk bermain *gadget* di dalam rumah. Padahal disaat yang sama anak-anak lain sedang bermain dan berinteraksi di luar rumah. Itu akan membuat anak tersebut menjadi kurang bergerak dan menghambat perkembangannya dibanding anak-anak yang lain.

e. Anggota badan tertentu terasa sakit

Terlalu sering memainkan game dalam *gadget* akan dapat membuat tangan anak sakit. Hal ini dikarenakan pada saat bermain *game*, anak tersebut berkali-kali memencet tombol yang sama sehingga dapat membuat pergelangan tangan dan jari sakit dalam jangka waktu panjang. Selain itu mereka juga dapat mengalami sakit leher, sakit kepala, mata kering, hingga mata minus dan sebagainya.⁴³

⁴³Mukarromah, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak."

Dampak negatif lainnya dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia pendidikan dasar adalah:

a. Komunikasi dengan orang tua berkurang

Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua menyebabkan hubungan antar keduanya akan semakin renggang sehingga dapat memicu terbentuknya keluarga yang tidak harmonis lagi. Apabila ada masalah sedikit saja dalam keluarga tersebut maka sulit sekali diselesaikan dengan kekeluargaan. Bahkan dapat menimbulkan permasalahan baru yang tidak segera mendapatkan solusi.

b. Kemampuan psikomotorik berkurang

Menghabiskan waktu dengan *gadget* membuat kemampuan anak yang lain kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak. Padahal semestinya usia anak-anak adalah usia untuk mengeksplor seluruh bakat psikomotorik yang dimilikinya, seperti menggambar, bernyanyi, bermain bersama teman sebaya dan kegiatan lainnya. Saat melakukan aktivitas fisik seperti ini, sejumlah kemampuan lain juga akan diasah sekaligus. Seperti saat menggambar, anak juga belajar mengembangkan otak kanannya. Saat bermain bersama teman sebaya, anak akan belajar mengasah keterampilan sosialnya.

c. Kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran

Aplikasi-aplikasi dan sistem operasi pada *gadget* menyajikan interaksi multimedia yang memikat. Permainan warna, animasi ditambah suara membuat anak betah berlama-lama di depan layar *gadget*. Pada saat

masa sekolah tiba, anak yang terbiasa berinteraksi dengan *gadget* akan menemui kesulitan untuk menyerap materi pelajaran sekolah yang cenderung statis. Teks hitam putih, tanpa animasi, tanpa suara. Apalagi berhadapan dengan guru yang kurang lihai mengemas mata pelajaran menjadi menarik. Ini bisa menurunkan minat belajarnya.

d. Kesulitan dalam Bersosialisasi

Waktu anak untuk bersosialisasi akan hilang apabila anak hanya mendekam sajadi dalam kamar dengan ditemani oleh *gadget*. Dengan terkurungnya anak didalam kamar maka anak sama saja mengisolasi diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga dapat mempengaruhi proses belajar bersosialisasi dengan lingkungannya. Sehingga anak tidak akrab lagi dengan keluarga, teman dan tetangga sekitar.

Individu yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan mengalami *short attention span* atau gangguan pemusatan perhatian. Pada level ini individu tidak bisa memahami informasi yang disampaikan secara utuh karena teknologi seperti *gadget* menyebabkan distraksi atau gangguan efek jangka panjang dari penggunaan *gadget* secara berlebihan adalah individu akan mengalami gangguan kesehatan. Semakin intens anggota keluarga menggunakan internet, maka semakin besar pula terisolasinya diri individu. Selain terisolasi dari lingkungan, disebutkan pula sejumlah efek negatif yang ditimbulkan seperti menyajikan privasi secara berlebihan di media sosial, adanya gangguan kesehatan seperti tidak bisa lepas dari *gadget* dan lain sebagainya.⁴⁴

⁴⁴ Ibid., 4.

Jika mental dan kesehatan sudah terganggu maka kehidupan rohani juga akan ikut terganggu. Dalam pandangan Islam orang yang lupa waktu sama saja dengan tak sadarkan diri yang menjadi lupa segalanya. Hal itu sama saja dengan menjerumuskan dirinya dalam kebinasaan. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah 195:

...التَّهْلُكَةِ إِلَىٰ بِأَيْدِيكُمْ تُلْفُوا وَلَا

Artinya: ... dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan. (Q.S. Al-Baqarah: 195)⁴⁵

Kelamaan dalam bermain *gadget* juga membuat tubuh pasif. Duduk dan diam adalah rutinitas yang dijalannya, dimana jika hal ini berlangsung lama tanpa jeda bisa dibayangkan efek apa yang akan mengganggu jasmaninya. Dalam Al-Qur'an Surat An-Nisa' ayat 29 juga dijelaskan:

...وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: ...dan janganlah kamu membunuh dirimu sendiri. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepada mu. (Q.S. An-Nisa': 29)⁴⁶

Selain ayat-ayat diatas, Rasulullah SAW juga bersabda:

الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ: نِعْمَتَانِ مَعْبُودُونَ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ

Artinya: Ada dua nikmat yang banyak membuat manusia menjadi tertipu, yaitu: sehat dan waktu luang.⁴⁷

⁴⁵ Anwar Abu bakar (translator), *Alquran dan Terjemahannya adzikh* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 57.

⁴⁶ *Ibid.*, 159.

Islam sangat senang sekali dengan kehidupan yang teratur dan bermanfaat. Akan tetapi tidak sampai disana saja, banyak sekali manusia yang tergelincir ke lingkaran maksiat dengan menggunakan *gadget*. Selain hal tersebut, dalam bermain dengan *gadgetnya* menjadikan seseorang lupa waktu dan tanpa sadar akan membahayakan bagi dirinya sendiri.

C. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan menurut Bettelheim dalam Hurlock adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan atau persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Dengan bermain, anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi motorik kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, dan sikap hidup.

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekitar. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar. Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi

⁴⁷ HR. Bukhari, No. 6412.

terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Permainan tradisional menurut Mulyani adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Menurut Marzoan & Hamidi permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun.⁴⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional merupakan suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupunciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diribangsa. Permainan tradisional adalah suatu kegiatan yang memiliki aturan-aturan tertentu yang telah disepakati bersama dan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

2. Jenis-jenis permainan tradisional

Dunia anak-anak adalah dunia bermain atau bisa disebut juga dunia permainan. Setiap anak pasti suka bermain, baik bermain sendiri maupun bermain berkelompok (dengan teman). Dalam bermain, ada yang menggunakan sebuah alat yang digunakan sebagai alat bantu, tetapi ada

⁴⁸ Marzoan & Hamidi, *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurukuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa* (2017), Vol. 30, 46.

juga yang tidak menggunakan hal tersebut dan cukup menggunakan anggota tubuh saja⁴⁹. Permainan yang memakai alat misalnya main karet, main batu, main *patok lele*, dan sebagainya. Karet, batu, dan kayu (dalam permainan *patok lele*) merupakan alat bantu dalam bermain. Permainan yang tidak memakai alat bantu contohnya main *injit semut*, main tepuk tangan, dan *hompimpa*. Permainan-permainan tersebut tidak menggunakan alat bantu dan cukup menggunakan anggota badan saja untuk bermain seperti seperti tangan, kaki, dan kepala.

Jenis permainan anak dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu sebagai berikut: Permainan aktif, yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik pada anak. Permainan pasif, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti playstation. Permainan fantasi atau permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya.⁵⁰

a. Permainan *Engkle*

Engkle adalah salah satu permainan tradisional anak Indonesia zaman dulu. Permainan ini banyak disukai anak-anak perempuan. Namun *engkle* juga sangat menyenangkan dimainkan bersama anak laki-laki. Hingga sekarang, permainan tradisional satu ini pun masih banyak diminati anak-anak zaman modern. Permainan tradisional *engkle* awalnya berasal dari

⁴⁹Euis Kurniati, "Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional," *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (2006): 97–114.

⁵⁰Lian Nuaini, "Building Children's Character through Traditional Games", *journal of children* (Yogyakarta), 87–94.

Inggris. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya temuan yang menyebutkan bahwa permainan ini memang berasal dari negeri tersebut. Akan tetapi, pendapat lain juga menyebutkan bahwa permainan tradisional *engkle* dikenal lebih dulu di kerajaan Romawi. Hal tersebut ditunjukkan bahwa keberadaan permainan *engkle* di kerajaan Romawi ada sejak abad ke-17. Di Indonesia permainan *engkle* mulai dikenal sejak zaman Belanda. Itu artinya, *engkle* di Indonesia awal mulanya dibawa oleh anak-anak dari negeri kincir tersebut.

Bermain *engkle* memang cukup mudah dan sederhana. Peraturan dan cara bermainnya juga tidak rumit. Permainan *engkle* dapat dijalankan dengan jumlah pemain minimal dua orang. Sebelum permainan dimulai, denah petak dibutuhkan sebagai media bermain. Petak dibuat dalam bentuk persegi yang dibagi menjadi beberapa bagian. Peraturannya adalah pemain menggunakan kakinya untuk menapak setiap petak yang tersedia serta menyesuaikan bentuk petak. Adakalanya pemain diharuskan menggunakan satu kaki ketika menginjak petak dan menggunakan dua kaki ketika menginjak petak-petak tertentu. Jika dilanggar meskipun secara tidak sengaja, pemain akan didiskualifikasi. Diskualifikasi juga berlaku jika pemain menginjak garis-garis petak. Dengan demikian, pemain akan bertukar posisi. Dalam permainan *engkle* pemenang ditentukan oleh jumlah petak yang diperoleh pemain. Siapapun yang mendapatkan petak terbanyak dan tercepat, dialah pemenangnya. Bermain *engkle* selain sebagai hiburan anak-anak, juga dapat melatih keseimbangan dan ketangkasan.

b. Permainan *Gobak sodor*

Permainan *gobak sodor* sangat mengasyikkan, mungkin inilah alasan mengapa permainan *gobak sodor* tetap populer dari zaman ke zaman. Bahkan hingga sekarang, permainan yang membutuhkan strategi tersebut dijadikan ajang kompetisi, khususnya di sekolah-sekolah, apalagi saat menyambut hari kemerdekaan Republik Indonesia. Dalam permainan *gobak sodor* selain dibutuhkan strategi dan kerja sama, setiap anggota tim juga dituntut dalam kecepatan melewati sang penjaga garis. Jika tidak, sang penjaga garis akan menangkapmu. Hal itu berarti tim kamu bertukar posisi dengan lawan. *Gobak sodor* memiliki dua suku kata. *Gobak* sendiri artinya bergerak, sedangkan *sodor* berarti tombak. Pada zaman dulu, ternyata para prajurit tanah air juga memainkan permainan *gobak sodor* ini. Mereka memanfaatkannya untuk berlatih kemampuan berperang. Hanya saja tombak yang digunakan adalah tombak berujung tumpul. Berawal dari permainan para prajurit yang dulu disebut *sodoran* (tombak berujung tumpul), permainan ini kemudian menjadi populer dengan nama *gobak sodor*.

Permainan *gabak sodor* terdiri dari 8 sampai 10 anak. Kemudian, bagi menjadi dua kelompok. Tiap-tiap kelompok memilih salah satu anak yang ditunjuk sebagai kapten tim. Kedua kapten tim ini kemudian melakukan *ping suit*, yakni adu jari menggunakan jari telunjuk, ibu jari, atau kelingking. Dari *ping suit* inilah bisa ditentukan tim mana yang berhak bermain lebih dulu dan tim mana yang bertugas sebagai penjaga garis. Sebelum permainan dimulai, buatlah garis membentuk kotak atau persegi. Bagi kotak tersebut menjadi dua bagian dengan garis vertikal dan bagi lagi

dengan garis horizontal. Jumlah garis horizontal disesuaikan dengan jumlah anggota tim. Setelah itu, kapten akan membagi timnya untuk berjaga di tiap garis. Atur strategi dengan memosisikan tim dengan posisi zig-zag. Strategi ini bertujuan agar lawan sulit lolos untuk masuk dari kotak satu ke kotak lainnya. Lawan akan mendapatkan poin jika berhasil sampai di garis finis atau keluar dari kotak. Tim siapa yang mendapatkan poin terbanyak akan menjadi pemenangnya.

b. Permainan *Dakon*

Permainan *dakon* ini pada zaman dulu sering kali dimainkan oleh anak-anak perempuan di lingkungan kerajaan. Mereka duduk saling berhadapandengan sebuah papan dengan lubang-lubang di tengah-tengahnya. Satu papan tersebut dimainkan untuk 2 orang. Dari zaman ke zaman, permainan *dakon* ini ternyata masih bertahan. Permainan ini sangat cocok dilakukan di dalam rumah atau teras rumah. Di Jawa permainan ini disebut dengan *dakon* (*dhakon* atau *dhakonan*). Sementara di daerah Sumatera, permainan ini lebih dikenal dengan sebutan *congkak*. Sebutan *congkak* di daerah Sumatra dipengaruhi oleh kebudayaan melayu. Kalau di Lampung, permainan ini diberi nama *dentuman lamban*. Sementara di wilayah Sulawesi, orang-orang menyebutnya *maggalenceng*, *nogarata*, *aggalacang*, dan *makaotan*. Selain populer di Indonesia, permainan *dakon* ini juga dikenal dalam bahasa Inggris dengan sebutan *mancala*.

Permainan *dakon* ini hanya bisa dimainkan oleh dua orang. Cara memainkannya adalah menggunakan sebuah papan dengan lubang sebanyak 16. Setiap pemain memiliki sisi papan 8 lubang, yang terbagi

menjadi 7 lubang kecil dan 1 lubang besar. *dakon* memiliki bermacam-macam bentuk, tetapi pada umumnya berbentuk pipih dan lonjong. Sementara itu, perlengkapan permainan *dakon* adalah sebuah biji yang berjumlah 98. Setiap pemain memegang sebanyak 49 biji. Pada awal permainan, 49 biji tersebut kemudian dibagikan ke dalam 7 lubang masing-masing pemain. Sebelum permainan dimulai, pemain bisa melakukan *ping suit* terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang berhak memulainya. Cara bermain *dakon* sangat sederhana. Pemain mengambil biji dari lubang miliknya, lalu biji tersebut dibagikan searah jarum jam. Bila biji terakhir jatuh pada lubang kecil, pemain boleh mengambil biji di dalamnya dan melanjutkan kembali untuk membagikan biji tersebut. Jika biji terakhir jatuh di lubang besar, pemain boleh mengambil biji yang berada di sisi lubang besar dan melanjutkan lagi permainan. Sementara itu, jika biji terakhir jatuh di lubang kosong, itu artinya pemain berhenti, tetapi dia boleh mengambil semua biji yang berada di lubang yang berseberangan dengan lubang kosong tadi. Jika berhenti di lubang kosong dan lubang di seberangnya juga kosong, pemain tersebut berhenti dengan tidak mendapatkan apa-apa. Itu artinya, lawan boleh berjalan. Pemenang dalam permainan *dakon* ditentukan oleh jumlah biji terbanyak yang diperoleh masing-masing pemain.

c. Permainan *Bentengan*

Permainan *bentengan* lebih banyak digemari oleh anak laki-laki dan lebih sering dimainkan di luar ruangan. Permainan ini membutuhkan ketangkasan, strategi, dan kerja sama tim. *Bentengan* menjadi salah satu

permainan favorit di era 90-an. Permainan ini sangat seru, karena membutuhkan ketangkasan, strategi, dan kerja sama tim layaknya berperang melawan penjajah. Selain terkenal di era 90-an, permainan *bentengan* ternyata sudah ada sejak zaman dulu. Saat itu, rakyat Indonesia berhasil melepaskan diri dari masa penjajahan Belanda. Itulah sebabnya permainan ini juga menjadi simbol kejayaan bahwa rakyat Indonesia telah merdeka. Strategi dalam permainan *bentengan* adalah mengatur cara bagaimana para pemain berusaha meloloskan diri dari lawan. Selain itu, teman satu tim juga berusaha membebaskan temannya yang ditahan di benteng lawan. Strategi ini mencerminkan bagaimana perjuangan rakyat Indonesia pada masa penjajahan Belanda. Dalam permainan *bentengan*, yang menjadi pemenang adalah kelompok atau tim yang berhasil merebut benda dari tim lawan.

Permainan ini terdiri dari 8 sampai 10 anak. kemudian bagi menjadi 2 kelompok sesuai dengan jumlah teman yang terkumpul. Bermain bentengan tidak hanya bisa dilakukan di luar ruangan tetapi bisa juga di dalam ruangan. Dengan catatan, jika bermain di dalam ruangan, ruangan tersebut cukup luas. Tapi, akan lebih seru jika *bentengan* dimainkan di luar ruangan. Sebelum permainan dimulai, siapkan benda untuk dijadikan benteng kalian. Benda itu bisa berupa tiang atau bambu. Jadi, setiap kelompok memiliki *benteng* yang wajib dipertahankan dari tim lawan. Kemudian, kedua tim membuat kesepakatan daerah kekuasaan. Bagi siapa pun yang memasuki daerah kekuasaan lawan, lawan akan berusaha mengejar dan menyentuh bagian tubuh kalian. Jika tersentuh, yang

bersangkutan akan dimasukkan ke dalam lingkaran sebagai tahanan. Lingkaran ini jaraknya sekitar 3 – 5 meter dari benteng pertahanan lawan. Ketika ada anggota tim yang ditahan, tugas dari anggota tim seperjuangan adalah membebaskan teman mereka yang ditahan. Caranya adalah dengan menyentuh bagian tubuhnya. Tentunya pemain juga harus menghindari kejaran tim lawan, jangan sampai tersentuh. Jika tersentuh, dia pun juga akan ikut ditahan. Pemenangnyaditentukan dari jumlah skor sesuai dengan kesepakatan bersama.⁵¹

D. Fungsi dan Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar, seperti berlari, melompat dan lain-lain serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Secara tidak langsung permainan merupakan perencanaan psikologi bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan pada masa mendatang. Bermain dapat mengoptimalkan kinerja otak kanan. Melalui permainan fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena dengan bermain seringkali menimbulkan kegembiraan bagi anak bahkan pertentangan.

Permainan tradisional memiliki banyak fungsi dan manfaat yang baik untuk perkembangan anak karena fisik dan emosi anak terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhannya. Dan apabila permainan modern dikombinasikan dengan permainan tradisional maka akan memberikan manfaat yang saling melengkapi bagi perkembangan anak, karena dalam

⁵¹ Andreas Supiono, *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu* (Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018), 13-28.

permainan modern anak mendapat manfaat yang bersifat fisik, psikologis, dan aspek sosial. Adapun manfaat dari permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak
- b. Mengembangkan kecerdasan emosi pada anak
- c. Mengembangkan daya kreatifitas pada anak
- d. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi
- e. Melatih kemampuan motorik

Permainan tradisional bagus untuk perkembangan anak, meskipun sudah berkurang sarana maupun prasarana untuk bermain, kita sebagai generasi muda yang pernah mengalami masa kecil dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut, memiliki kewajiban untuk meneruskan warisan budaya ini kepada generasi selanjutnya, dengan begitu anak-anak di masa yang akan datang dapat merasakan bermain permainan tradisional dan tumbuh menjadi anak yang cerdas dalam menjalani kehidupannya ketika dewasa.⁵²

Menurut Nawangsari G. bahwa permainan tradisional efektif mengurangi kecenderungan kecanduan *gadget* atau internet pada anak-anak.⁵³ Permainan tradisional juga bisa digunakan sebagai upaya untuk mencegah anak yang kecanduan *game online*. Mengajak anak bermain permainan tradisional di alam bebas sangat baik untuk mencegah anak yang kecanduan pada *game online*. Permainan tradisional di alam bebas akan lebih efektif dalam pembentukan karakter yang baik pada anak. Meskipun dalam bermain permainan tradisional

⁵²Hikmah Prisia Yudiwinata and Pambudi Handoyo, "Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak", *Jurnal Paradigma*, No. 02 (2014), 1–5.

⁵³Nurhidayah, "Permainan Pasir Kinetik Untuk Mengatasi Permasalahan Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Kesehatan*, Vol. 2, No. 2 (Juli-Desember 2018), 181.

membuat pakaian anak menjadi kotor, hal ini tidak mempengaruhi mental anak.⁵⁴

E. Dampak Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Anak

Dalam permainan *gobak sodoran engkle* kerjasama sangat dibutuhkan dalam permainan yang dilakukan secara berkelompok ini. dalam permainan ini kerjasama akan mampu membentuk anak-anak jauh lebih aktif dalam kehidupan sosialnya di waktu mendatang. Permainan yang berkelompok lainnya seperti *bentengan* juga akan melatih sikap sportif karena permainan ini tidak akan bisa dilakukan dengan baik jika mereka bersifat curang karena adanya sanksi dari teman-teman sepermainannya. Permainan ini membentuk anak-anak mampu berfikir secara kritis untuk mengembangkan strategi yang dimiliki dalam permainan. Karena dalam permainan *gobak sodor, benteng-bentengan, dan engkle* strategi sangat diperlukan untuk memenangkan permainan. Sedangkan dampak fisik yang dihasilkan adalah mereka akan jauh lebih tangkas untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti berlari, bermain, bahkan belajar.⁵⁵

Sedangkan untuk permainan *dakon* yang cenderung dilakukan oleh anak perempuan, permainan ini lebih menekankan pada tindakan sportif dan juga strategi untuk memenangkan permainan ini. karena ini membutuhkan cara-cara

⁵⁴ Abdul Haris dan Febitio Ramadanu, Pendekatan Al-Qur'an dalam Merubah Mental Buruk Anak Akibat Kecanduan *Game Online*," *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 2 (September 2019), 176-177.

⁵⁵ Novi Sri Pujianto Siswa Kelas, V D I Gugus, and, *Studi Kasus Gadget , Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar* (2017), 12.

untuk memenangkan permainan. ketangkasan mereka akan terlatih terutama pada ketangkasan berhitung.⁵⁶

Menurut Piaget, fase inilah proses egosentris yang terdapat pada anak-anak akan menghilang seiring penggunaan logika yang dilakukan untuk memenangkan permainan. Pada permainan tradisional anak-anak diajarkan untuk jujur dan melatih gerak psikomotor mereka, yang nantinya akan berdampak pada kesehatan dan pertumbuhan mereka. Karena permainan tradisional membutuhkan aspek gerak seperti lari, loncat, keseimbangan dan keberanian yang sebetulnya ini akan merujuk pada kesehatan atau imunitas mereka. Dari aspek psikis juga dibutuhkan kejujuran, toleransi, kerjasama yang nantinya dari aspek-aspek tersebut akan membentuk karakter anak yang seimbang dan proporsional. Begitu pula dalam segi kognitif, anak akan semakin cerdas karena otaknya semakin terasah dengan seringnya mengatur strategi dan memperhitungkan segala sesuatu untuk mencapai kemenangan.⁵⁷

⁵⁶ Ibid., 14.

⁵⁷ Hikmah Prisia Yudiwinata & Pambudi Handoyo, *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak* (Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2014), Vol. 02, No. 03, 4.