

ISSN : 2580 – 4197

E-mail : prodipaudumj@gmail.com



PERAN GURU PAUD DALAM MEMINIMALISIR DAMPAK GADGET PADA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Desni Yuniarni

Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura,
Jalan Prof. Dr. Hadari Nawawi, 78124

yuniarnidesni@yahoo.com

Diterima: DD MM YYYY

Direvisi: DD MM YYYY

Disetujui: DD MM YYYY

Abstrak

Anak usia dini yang lahir pada era milineal ini adalah anak-anak yang termasuk generasi Z, dimana mereka sangat akrab dengan berbagai teknologi, diantaranya gadget. Gadget merupakan salah satu teknologi canggih yang memiliki berbagai macam fitur menarik, terutama bagi anak-anak. Berbagai fitur yang ditawarkan memiliki dampak positif bagi perkembangan anak usia dini. Anak dapat bermain sambil belajar dengan memainkan permainan-permainan yang dapat menstimulasi aspek kognitif, motorik halus, seni, bahasa bahkan aspek perkembangan nilai, agama dan moral. Namun, tidak semua aspek perkembangan dapat terstimulasi melalui permainan yang terdapat dalam gadget, yaitu sosial emosional, bahasa dan motorik kasar. Penggunaan gadget yang sifatnya personal dan individual berdampak negatif bagi perkembangan anak, karena minimnya interaksi dengan orang lain. Padahal dalam berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar menghargai orang lain, belajar bekerja sama, menyesuaikan diri dan menerima pendapat orang lain. Hal-hal positif yang tidak terdapat dalam gadget tersebut, malahan terdapat dalam permainan tradisional yang dewasa ini sudah jarang dimainkan lagi oleh anak-anak. Disinilah peran guru PAUD dalam mengenalkan berbagai permainan tradisional di PAUDnya, agar anak tidak terpaku pada permainan di gadget, tetapi beralih ke permainan tradisional yang sarat unsur positifnya, bahkan sekaligus dapat menanamkan nilai-nilai kearifan lokal daerahnya.

Kata Kunci: *guru PAUD, permainan tradisional, perkembangan anak usia dini, gadget*

PENDAHULUAN

Pemakaian gadget di kalangan anak usia dini merupakan hal yang sudah biasa dewasa ini. Hal tersebut dikarenakan para

orang tua menganggap bahwa dengan memberikan gadget pada anak, akan membuat anak duduk diam dalam waktu lama karena ada berbagai permainan yang

dapat dimainkannya dalam gadget tersebut. Kondisi ini memudahkan para ibu untuk dapat mengerjakan pekerjaan rumah mereka sehari-hari, daripada harus mengawasi anak bermain di luar rumah bersama dengan teman-temannya. Selain itu anak-anak yang menghabiskan banyak waktunya di rumah hanya dengan bermain gadget biasanya juga dikarenakan orang tuanya juga jarang berinteraksi dengan mereka dan juga lebih banyak menggunakan gadget di rumah, sehingga anak mencontoh apa yang dilakukan orang tuanya. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak juga banyak dikarenakan para orang tua merasa bahwa gadget termasuk kebutuhan yang harus diberikan kepada anak, karena mereka melihat kondisi dewasa ini, dimana sebagian besar anak-anak memiliki gadgetnya sendiri, sehingga orang tua yang tidak memberikan gadget kepada anaknya, khawatir dianggap tidak mengikuti tren atau membuat anaknya ketinggalan jaman.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Noorshahiha (2016). Berdasarkan hasil penelitiannya, tergambar bahwa sebanyak 74% orang tua menganggap gadget sebagai pengasuh kedua untuk anak-anaknya, karena anak-anak yang menggunakan gadget akan duduk diam dan sibuk dengan gadgetnya, sehingga para orang tuanya dapat melakukan berbagai aktivitas tanpa merasa terganggu oleh anak-anaknya.

Berbagai alasan tersebut membuat anak semakin sering menggunakan gadget. Padahal penggunaan gadget bagi anak usia dini secara terus menerus, dapat memberikan dampak yang negatif bagi perkembangan anak.

Penelitian Irmayanti menyebutkan bahwa pemakaian gadget oleh anak,

tergantung pada kontrol yang dilakukan oleh orang tua, terutama ibu. Peran ibu dalam mengontrol pemakaian gadget oleh anak dipengaruhi oleh tingkat pendidikan yang dimiliki oleh ibu tersebut. Ibu-ibu yang berlatar belakang pendidikan tinggi akan berusaha untuk menemukan berbagai cara menarik yang dapat mengurangi pemakaian gadget pada anak. Sebaliknya, ibu-ibu yang berlatar belakang pendidikan rendah akan menemui kesulitan untuk menemukan cara-cara untuk mengalihkan perhatian anaknya terhadap gadget.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini, sangat tergantung pada sejauhmana kontrol yang diberikan oleh orang tuanya, terutama figur Ibu. Karena ibu lebih banyak bersama dengan anak-anaknya di rumah, daripada ayah yang lebih banyak menghabiskan waktunya di luar rumah untuk bekerja.

Nurmasari (2016) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya, sebagian kecil respondennya yang berusia balita yang menggunakan gadget 88,66 menit per hari dan pemakaian gadget rata-rata 5-6 hari perminggu, mengalami keterlambatan pada perkembangan aspek bicara dan bahasanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan pada aspek perkembangan bicara dan bahasa pada anak balita.

Penelitian tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini juga dilakukan oleh Trinika (2015). Hasil penelitiannya menggambarkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun).

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, disimpulkan bahwa gadget memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak.

Berbagai dampak negatif tersebut dapat diminimalisir dengan cara mengikutsertakan peran guru dalam penggunaan gadget di kalangan anak usia dini.

Guru memiliki peran penting dalam meminimalisir dampak gadget bagi anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mengenalkan berbagai permainan tradisional pada anak. Permainan - permainan tradisional juga memiliki daya tarik dan keasyikan dalam memainkannya.

Permainan tradisional yang ada, tidak hanya memiliki unsur kearifan lokal, namun juga dapat menjadi sarana untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana peran guru dalam meminimalisir dampak gadget bagi anak melalui permainan tradisional.

Berbagai penelitian menunjukkan banyaknya manfaat yang diperoleh anak dengan memainkan permainan tradisional.

Hasil penelitian dari Saputra dan Ekawati (2017) menyimpulkan bahwa permainan tradisional berfungsi dalam mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak. Selain itu, anak dapat dengan mudah memainkan dan membuat alat dari permainan tradisional tersebut.

Penelitian yang dilakukan Khasanah, Prasetyo dan Rakhmawati (2011) menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media atau sarana untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak, yaitu fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial dan

emosional. Permainan-permainan tradisional tersebut tidak hanya dapat menstimulasi aspek perkembangan, tetapi juga memiliki nilai kearifan lokal, yaitu keberanian, ketangkasan, kelincahan gerak, keterampilan, kemampuan untuk berpikir strategis, mengasah naluri, menjalin persahabatan dan kerjasama, menjalin gotong royong, menumbuhkan rasa kasih sayang, sportif, menghargai orang lain, sabar, hati-hati, patuh, dan lainnya.

Sejalan dengan penelitian diatas, Ulfatun (2014), dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak, dimana anak dapat bersikap kooperatif dengan temannya, anak menunjukkan sikap toleran dan dapat mengekspresikan emosinya sesuai dengan kondisi yang ada. Selain itu anak dapat mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, dapat memahami aturan, memiliki sikap tidak mudah menyerah, menunjukkan rasa empati, menghargai keunggulan orang lain dan bangga terhadap hasil karya sendiri.

Selain itu, terdapat beberapa hasil penelitian yang memfokuskan pada jenis permainan tradisional tertentu yang dapat menstimulasi salah satu aspek perkembangan anak. Penelitian itu diantaranya dari Rochmani (2016). Hasil dari penelitiannya menggambarkan bahwa permainan tradisional 'Engklek' dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, bahkan dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang positif dalam perkembangan kepribadian anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono: 2012).

Sumber data yang menjadi bahan akan penelitian ini berupa buku, jurnal dan situs internet yang terkait dengan topik yang telah dipilih.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (Content Analysis). Untuk menjaga proses pengkajian dan mencegah serta mengatasi mis-informasi (Kesalahan pengertian manusiawi yang bisa terjadi karena kekurangan penulis pustaka) maka dilakukan pengecekan antar pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget memiliki banyak dampak negative terhadap perkembangan anak.

Orang tua memiliki peran yang penting dalam mengendalikan pemakaian gadget pada anak usia dini agar tidak menghambat perkembangannya. Peran tersebut biasanya dilakukan oleh Ibu karena ibu lebih banyak bersama anak di rumah daripada ayah yang lebih banyak di luar rumah untuk bekerja. Kemampuan ibu dalam mengatur penggunaan gadget pada

anak dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan yang dimilikinya.

Ibu-ibu yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi, dapat mengalihkan perhatian anaknya terhadap gadget, sehingga penggunaan gadget dapat diminimalisir, namun ibu-ibu yang memiliki latar belakang pendidikan rendah, cenderung sulit untuk mengendalikan anaknya dalam penggunaan gadget. Mereka menemui kesulitan untuk mengalihkan perhatian anak-anak terhadap gadgetnya.

Oleh karena itu, diperlukan peran guru dalam meminimalisir penggunaan gadget tersebut. Guru dapat mengenalkan berbagai permainan tradisional yang dapat menstimulasi perkembangan anak.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, dan juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang positif dalam kepribadian anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran yang penting dalam meminimalisir dampak negative gadget pada anak usia dini.

Salah satu cara untuk mengalihkan perhatian anak terhadap gadget adalah dengan cara mengenalkan mereka terhadap berbagai jenis permainan tradisional yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangannya. Bahkan secara tidak langsung juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter positif dalam perkembangan kepribadian anak.

Berdasarkan kesimpulan diatas, disarankan kepada para guru untuk mengadakan *parenting class*. Yaitu pertemuan rutin dengan para orang tua untuk memberikan sosialisasi mengenai dampak negative penggunaan gadget terhadap anak, dan mengalihkan pemakaian gadget tersebut dengan mengenalkan pada anak berbagai bentuk permainan tradisional. Orang tua dihimbau untuk turut serta bermain dengan anak, sehingga anak akan bertambah minatnya dalam memainkan permainan tersebut.

Saran lain yang dapat diberikan kepada para guru adalah dengan mengadakan berbagai lomba permainan

tradisional, baik yang sifatnya berkelompok maupun berpasangan, sehingga anak menjadi lebih tertarik untuk memainkannya dan memotivasi anak lebih sering memainkannya agar dapat menguasai permainan tersebut untuk memenangkan pertandingan yang diadakan guru.

Semakin seringnya anak memainkan permainan tersebut, diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan anak terhadap permainan itu dan mengurangi permainan yang terdapat dalam gadgetnya, sehingga dampak negatif pemakaian gadget pada anak benar-benar dapat diminimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Irmayanti, Yuli.2018.*Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah*. Skripsi.Universitas Muhammadiyah Surakarta. [Online] Tersedia: <http://eprints.ums.ac.id/62119/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>. (29 Juni 2018).
- Khasanah Ismatul, Prasetyo Agung dan Rakhmawati Ellya. 2011. *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. [Online] Tersedia: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=6984&val=530> (31 Oktober 2018).
- Noorshahiha, Mohd Fadzil.2016.*The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead To Nomophobia:Early Age Gadget Exposure: International Jurnal art and science* 09(02).
https://www.researchgate.net/profile/Mohd_Yusof_Abdullah/publication/312044965. (15 Desember 2017).
- Nurmasari, Aula.2016.*Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya*. Skripsi. Universitas Airlangga.
<http://repository.unair.ac.id/54134/13/FK.%20BID.%2023-16%20Nur%20h-min.pdf>. (1 Desember 2017).
- Rochmani, imma'u. 2016. *Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak*. [Online] Tersedia: <http://eprints.ums.ac.id/42777/1/10.%20Artikel%20publikasi.pdf>.

Saputra, Nofrans Eka dan Ekawati, Yun Nina. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. [Online] Tersedia: <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/jpj/article/view/4796/3303> (31 Oktober 2018).

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Trinika, Yulia. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. skripsi. Universitas Tanjungpura. (1 Desember 2017).

Ulfatun, Siti. 2014. Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Nyanglik Sleman. [Online] Tersedia: <http://digilib.uin-suka.ac.id/12371/>. (1 Desember 2017).