

## PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA KONSELING BAGI ANAK SD PECANDU *GAME ONLINE* DIMASA PANDEMI COVID-19

**Febri Rohmat Audinni**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pancasakti Tegal  
febrirohmataudinni@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan tradisional sebagai sarana konseling bagi anak SD pecandu *game online* dimasa pandemi covid-19. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, praktik permainan tradisional, dan dokumentasi. Jumlah subjek penelitian adalah 4 anak yang kecanduan *game online*. Teknik analisis data melalui berbagai tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan teknik penyajian analisis menggunakan metode penyajian informal dimana hasil penelitian ini berupa kalimat yang mendeskripsikan analisis permainan tradisional sebagai sarana konseling bagi anak SD pecandu *game online* dimasa pandemi covid-19. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang cocok dimainkan dimasa pandemi covid-19 yaitu enggrang bambu, petak umpet, lompat tali karet, bola bekel. Saran yang peneliti sampaikan kepada anak SD diharapkan permainan tradisional terus dilestarikan, diterapkan dan dimainkan, oleh anak-anak supaya permainan tradisional terus berkembang sampai generasi berikutnya dan melestarikan budaya daerah.

**Kata kunci:** Permainan Tradisional; *Game Online*;

### PENDAHULUAN

Ketika kehebatan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik dikalangan masyarakat, didunia anak-anak dan remaja juga tidak kalah hebat pembahasan mereka mengenai teknologi *internet* yang salah satu fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bermain yang sering disebut *game online*. *Game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan *internet* yang menjadi suatu bentuk permainan *audio visual* yang melibatkan fenomena kecanduan. Maraknya *game online* menyebabkan para anak-anak ingin memainkan permainan tersebut, mereka beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stres (baik itu datang dari diri sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut, sehingga *gamers* yang masih pemula merasakan dampak yang positif. Namun faktanya *game online* dimainkan secara terus menerus tanpa ada *safe control* dari anak tersebut sehingga menjadikan kecanduan (*game addictive*).

Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individuali. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut. Mereka dengan sendirinya menjauh dengan lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sendiri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah didunia maya dan lingkungan sosialnya pada saat dia bermain *game* tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah

kebawah, anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *gamers*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi dan fokus anak. Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga

mayoritas para pecandu menurunkan motivasi belajar, hasil belajar, sosialisasi atau interaksi sosial kepada masyarakat setempat. *Game online* yang sudah berkembang menjadikan permainan tradisional sudah tidak diminati lagi, permainan tradisional itu sendiri adalah 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 maupun ciri khas dari daerah tertentu yang dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan anak bersifat terampil, ulet, sosial, kebersamaan, cekatan, tangkas, pemberani, dan lincah.

### **METODE PENELITIAN**

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 3 bulan, pelaksanaannya dimulai pada bulan September dan berakhir pada bulan November 2022. Tempat penelitian ini dilakukan di Desa Padasugih Pedukuhan Kelapasawit di RT 04/03 Brebes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang memiliki karakteristik alami sebagai sumber data langsung, deskriptif, proses lebih dipentingkan dari pada hasil, analisis dalam penelitian kualitatif cenderung dilakukan secara analisa induktif dan makna merupakan hal yang esensial. Dalam hal ini penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kasus, yaitu: suatu penelitian yang dilakukan untuk mempelajari secara intensif tentang analisis permainan tradisional sebagai sarana konseling bagi anak SD pecandu *game online* dimasa pandemi covid-19.

Terdapat dua sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya atau objek penelitian (Suharyadi 2011:14). Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primer dari wawancara, dan dokumentasi yang bersumber dari 4 anak SD. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data sekunder dari hasil wawancara, dokumentasi yang menunjang penelitian. Dengan dua macam sumber data di atas, proses dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan tentang analisis permainan tradisional sebagai sarana konseling bagi anak SD pecandu *game online* dimasa pandemi covid-19.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan beberapa cara yaitu : Observasi, adalah teknik penelitian dengan mendatangi lokasi penelitian dan mengadakan pengamatan secara langsung. Wawancara, yaitu proses tanya jawab peneliti dengan subjek dalam suatu situasi sosial. Dokumentasi, yakni mencari data mengenai beberapa hal yang berupa catatan yang berkaitan dengan penelitian. Untuk teknik analisis data menggunakan langkah langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan kemudian penarikan kesimpulan.

Penyajian hasil analisis dalam penelitian ini menggunakan metode penyajian secara informal. Dalam metode ini menggunakan kata-kata biasa yang biasa disebut deskripsi dan bukan angka. Alasan penggunaan metode informal dalam hasil analisis ini dikarenakan penelitian ini bersifat deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, meneliti mengenai analisis permainan tradisional sebagai sarana konseling bagi anak SD pecandu *game online* dimasa pandemic covid-19. Susanti mengatakan bahwa “perkembangan teknologi yang semakin *modern* dan karena pandemi covid-19 saat ini telah mengubah pilihan permainan mereka, permainan tradisional seperti: kelereng, petak umpet, layang-layang, enggrang bambu, sudah tidak dimainkan lagi karena kurangnya minat terhadap permainan tradisional, tidak adanya lahan yang luas untuk bermain dan perubahan budaya. Permainan *modern* yang sering dimainkan oleh anak-anak memberikan dampak negatif dalam proses interaksi antara anak yang satu dengan yang lainnya. Anak-anak tidak dapat saling berinteraksi dengan baik satu sama lain ketika masih bermain dengan pola permainan *modern*. Kini akibat perubahan cara bermain dari tradisional ke *modern* kebersamaan antara anak-anak dengan teman-temannya sudah mulai pudar, sudah jarang terjadi komunikasi dan interaksi antara anak-anak karena mereka sudah terbiasa main sendiri.

Pernyataan diatas pun juga sama seperti yang diungkapkan Karyati mengatakan bahwa anak-anak sebelum pandemi covid-19 bermain permainan tradisional seperti petak umpet, gelatik dan sepak bola, permainan tradisional merupakan permainan yang hampir setiap hari dimainkan bahkan ketika hujan, sudah mandi sore anak-anak masih ingin memainkannya, tapi semenjak pandemi covid-19 dimana proses belajar mengajar diganti dirumah anak-anak minta *handphone* untuk sekolah daring dan disitulah anak menyalah gunakan *handphone* dengan *mendownload game online*. Hal ini selaras dengan 3 narasumber anak-anak yang mengatakan bahwa dulu sering bermain permainan tradisional bahkan permainan tradisional menjadi permainan favorit mereka seperti petak umpet, selodor, lompat tali karet, benteng-bentengan dan jangka, mereka memainkan permainan tersebut hampir setiap sore tetapi saat pandemi covid-19 permainan tradisional tidak dimainkan lagi karena ada salah satu dari mereka yang bermain *game online*, hal tersebut juga karena faktor lingkungan, perumahan penduduk yang semakin padat, orang tua yang membiarkan anak bermain *handphone* begitu saja, sejak pembelajaran dilaksanakan secara daring, orang tua berusaha memnuhi fasilitas anaknya memberikan *gadget* untuk keperluan belajar, namun selain dimanfaatkan keperluan belajar oleh anak *gadget* juga difungsikan oleh anak untuk bermain *game online* dan kurangnya kontrol dari orang tua.

Permainan tradisional dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain permainan tradisional memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolahraga, yang memungkinkan meningkatnya koordinasi keseimbangan tubuh serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan *resilensi* (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup. Dampak dari permainan tradisional ini bisa menyebabkan, anak kecanduan dan betah memainkannya berlama-lama yang membuat mereka lupa waktu. Mereka tidak ragu menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain. Tetapi permainan tradisional mempunyai berbagai manfaat lainnya seperti menyehatkan tubuh, membangun kerja sama, membangun keakraban, mengenal bahasa baru dan membangun hubungan sosial yang baik.

Jadi permainan tradisional memang berbeda dengan *game online*. Tidak hanya dari kesan yang ditimbulkannya tapi juga dari makna dan pengaruhnya pada anak-anak. *Game online* yang kesannya canggih dan modern tapi berdampak buruk sedangkan permainan tradisional yang kesannya kampungan tapi berdampak baik bagi pendidikan karakter anak. Permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak, memiliki rasa solidaritas yang baik dan lebih kreatif, saling menghargai, bersifat demokratis, dapat belajar mengelola emosi dan mampu bekerja sama.

### **KESIMPULAN**

Dari penelitian ini dapat disimpulkan yaitu Permainan tradisional yang sesuai untuk digunakan dimasa pandemi covid-19 yaitu enggrang bambu, petak umpet, lompat tali karet dan bola bekel. Permainan tradisional tersebut tidak membutuhkan lahan yang luas dan bisa dimainkan dilingkungan rumah dengan lahan seadanya, selain itu juga permainan tradisional tersebut banyak manfaatnya seperti melatih konsentrasi anak, melatih keseimbangan tubuh dan melatih fokus dan ketelitian. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut diantaranya kejujuran, ketangkasan, kejelian, dan berpikir strategis.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan nkelancaran pada penelitian ini. Terima kasih pula penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang ikut berpartisipasi dalam penelitian. Terima kasih dosen pembimbing yang telah membantu menyempurnakan penelitian.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anam, Choirul. 2020. "Permainan Tradisional Alternatif Hiburan Bagi Anak di Masa Pandemi Covid-19".
- Arif Ali, Muhammad. 2018. " Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa". <https://journal.unesa.ac.id>. Diunduh 07 Maret 2022.
- Hayati Nur Siti 2021. "Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak". Jurnal Pelita PAUD. Vol 5 No 2 <http://jurnal.upmk.ac.id>. Diunduh 8 Maret 2022  
<http://www.google.com/amp/s/m.bisnis.com/amp/read/20200724/531/127083/6/permainan-tradisional-alternatif-hiburan-bagi-anak-di-masa-pandemi-covid-19>
- Iswinarti. 2017. *Permainan tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*. Malang: UMM Press
- Iswinarti. 2017. *Permainan tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*. Malang: UMM Press

- Kurniati, Euis. 2016. "Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak". Jakarta: Prenada Media Group.
- Kustiawan Arif, Andri, dan Bayu Utomo, Widhiya. 2019. "Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)". Magetan:CV.AE MEDIA GRAFIKA.
- Maryati, Sri dan Nurlaela, Wulan dan Cahyana. 2021. "Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini" .Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 4 No 02.<https://journal.unilak.ac.id>. Diunduh 8 Maret 2022.
- Nazarullail, Fikri & Adhani, DN.2020. *Permainan tradisional (ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini)*. Surabaya: Ponpes Jagad Alimussiry
- Pratiwi,Bela Ananda dan Faudah, Anis Z, 2020. "Permainan Tradisional Enggrang Dari Provinsi Banten Dan Pembentukan Karakter Menghargai Prestasi Peserta Didik MI/SD di Indonesia". Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Vol 3 No 01 <http://jurnal.iailm.ac.id>.Diunduh 9 Maret 2022.
- Sugiyono, P. D. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D). Bandung: ALFABETA,cv.
- Surjano, Dkk. 2013. Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNPN) Yogyakarta.
- Sukintaka. 1999. Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Atif, Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta c.
- Yennina, Hapidin. 2016."Pengembangan Model Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini". <http://journal.unj.ac.id>. Diunduh 07 Maret 2022.