

Revitalisasi Permainan Tradisional: Strategi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Era Digital

¹Achmad Dany Nur Fajri, ²Joy Kezia Oktaria Tuwankotta, ³Kun Muhammad Adi

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

achmaddany7638@gmail.com

Abstrak

Era digital makin berkembang dengan cepat seiring berjalananya waktu, gadget dijual dengan harga murah mulai banyak tersebar luas menjadi ancaman bagi anak penerus bangsa serta peran orang tua milenial menjadi pengaruh akan ancaman kesenjangan digital, kurangnya edukasi pada orang tua yang memberikan anak-anaknya gadget tanpa adanya pengawasan berakibat rusaknya mental serta moral anak akibat kecanduan gadget. Penelitian ini menjadi Langkah alternatif mengurangi ketergantungan gadget pada anak melalui media permainan tradisional. Peneliti menggunakan metode secara kualitatif. Pengambilan data peneliti menggunakan pendekatan partisipatif. Berdasarkan hasil pada penelitian ini menunjukkan permainan tradisional dapat membantu peningkatan pertumbuhan pada anak secara emosi sosial, moral, hingga gerak motorik anak. Melalui permainan tradisional anak dapat bermain secara aktif hingga mampu bersosialisasi dengan teman pada lingkungan kampung lali gadget, tanpa adanya penggunaan gadget sama sekali hanya bermain permainan tradisional saja. Penelitian ini diharapkan dapat mengurangi kebiasaan anak-anak dalam menghabiskan waktu untuk bermain gadget, dengan tetap menjaga keotentikan permainan tradisional dan secara tidak langsung juga membantu melestarikan permainan tradisional dalam gempuran era digital yang semakin pesat.

Kata Kunci: Potensi Permainan Tradisional, Kecanduan Gadget, Kampung Lali Gadget, Kualitatif Partisipatif

Abstract

The digital era is growing rapidly over time, gadgets sold at low prices are starting to spread widely, becoming a threat to the nation's children and the role of millennial parents is an influence on the threat of the digital divide, the lack of education for parents who give their children gadgets without supervision results in mental and moral damage to children due to gadget addiction. This research is an alternative step to reduce gadget dependence in children through traditional game media. Researchers use qualitative methods. Data collection researchers use a partisipatif approach. Based on the results of this study, it shows that traditional games can help increase growth in children in social emotions, morals, and children's motoric movements. Through traditional games children can play actively to be able to socialize with friends in the village environment lali gadget, without the use of gadgets at all just playing traditional games. This research is expected to reduce the habit of children in spending time playing gadgets, while maintaining the authenticity of traditional games and indirectly also helping to preserve traditional games in the onslaught of the increasingly rapid digital era.

Keywords: Potential of Traditional Games, Gadget Addiction, Kampung Lali Gadget, Participatory Qualitative

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk cara orang tua milenial yang kurang teredukasi pada digital untuk anak yang berakibat pada cara berinteraksi dan belajar. Di tengah pesatnya kemajuan era digital, perangkat elektronik seperti gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, bahkan di kalangan anak-anak sekalipun (Pratiwi & Bachari, 2023). Walau gadget memberi banyak kemudahan dalam segala akses, serta penyebarluasan yang begitu luas dengan harga yang ekonomis, justru menjadi tantangan bagi perkembangan anak-anak, terutama dalam kesehatan mental dan moralitas (Tanjung & Kholil, 2024). Salah satu faktor yang menjadi potensi buruk pada penggunaan gadget adalah minimnya pengawasan dari orang tua, khususnya orang tua milenial yang kerap memberikan anak-anak mereka gadget tanpa adanya pengawasan dan pertimbangan matang akan dampak negatifnya. Hal ini memberikan anak kebiasaan memegang gadget, yang dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap pola pikir, bermain, berkomunikasi, dan juga cara bersikap anak terhadap lingkungan sekitarnya (Dewi, 2023).

Penggunaan gadget secara berlebihan berpeluang menimbulkan risiko kecanduan, yang secara berangsur-angsung dapat mengganggu perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti kondisi emosional, sosial, dan motoriknya. Selain itu, kebiasaan ini juga dapat mengurangi interaksi anak dengan teman-temannya pada lingkungan sekitar, lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain gadget sendiri daripada beraktivitas secara fisik dan bersosialisasi (Hikmaturrahmah, 2020). Dalam konteks ini, komunikasi persuasif memiliki peran penting dalam mengedukasi orang tua dan anak-anak tentang dampak negatif dari kecanduan gadget serta manfaat dari permainan tradisional. Melalui pendekatan komunikasi yang efektif, orang tua dapat diajak untuk lebih memahami pentingnya pengawasan dan keterlibatan dalam aktivitas bermain anak, serta mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional yang lebih interaktif dan bermanfaat.

Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan solusi alternatif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget, dengan memanfaatkan peran permainan tradisional yang lebih mengutamakan interaksi secara langsung dan aktivitas fisik, dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak, baik secara emosional, sosial, moral, maupun motorik. Karena bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak dapat mempelajari bermacam-macam hal mengenai kehidupan (Hayati & Putro, 2021). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan pengambilan data dengan metode pendekatan naturalistik, peneliti akan mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menemukan cara untuk mengurangi kebiasaan anak dalam menghabiskan waktu yang sia-sia hanya untuk bermain gadget, yang akhirnya digantikan menggunakan permainan tradisional, sekaligus menjaga kelestarian permainan tradisional yang lambat laun mulai terpinggirkan oleh gempuran perkembangan teknologi digital.

Metode Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis fenomena sosial yang berhubungan dengan ketergantungan pada gadget di kalangan anak-anak. Dalam mengumpulkan informasi, peneliti menerapkan teknik partisipatif, di mana masyarakat berperan sebagai aktor utama dalam proses penelitian (Numa, 2015). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui penyerahan informasi secara langsung. Sosialisasi merupakan proses interaksi di mana individu berbagi informasi dan penjelasan, memungkinkan mereka untuk saling memahami serta memperoleh manfaat dan pengetahuan dari masing-masing (Sutaryo, 2004).

Sosialisasi secara langsung diperuntukkan bagi anak-anak agar mereka dapat berpartisipasi dalam aktivitas bermain tanpa penggunaan gadget dan berinteraksi dengan teman-teman di sekitarnya. Di tempat ini, peran orang tua sangat krusial sebagai bantuan dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti melakukan wawancara, observasi, dan pengumpulan dokumen untuk menggali pandangan masyarakat mengenai pengenalan kembali permainan tradisional sebagai solusi untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak.

Studi ini dilakukan di Kampung Lali Gadget, yang berada di Bendet, Pagerngumbuk, Wonoayu, Sidoarjo, Jawa Timur. Kampung Lali Gadget merupakan lokasi yang diciptakan untuk membantu anak-anak mengurangi ketergantungan mereka pada perangkat elektronik (Bestari, 2024). Di tempat ini, ada berbagai jenis permainan tradisional yang tidak hanya menjaga budaya, tetapi juga menawarkan alternatif aktivitas yang menyenangkan untuk anak-anak, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan fisik dan sosial yang lebih bermanfaat. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak bisa meningkatkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kecintaan terhadap budaya setempat, sambil mengurangi ketergantungan mereka pada perangkat elektronik. Studi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai seberapa efisien program Kampung Lali Gadget dalam menangani isu kecanduan gadget di kalangan anak-anak.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian ini mengungkap bahwa penerapan permainan tradisional di Kampung Lali Gadget tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi persuasif yang efektif dalam mengatasi kecanduan gadget di kalangan anak-anak. Melalui wawancara dan observasi, terlihat bahwa anak-anak yang sebelumnya banyak menghabiskan waktu dengan gadget menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam interaksi sosial dan aktivitas fisik setelah rutin berpartisipasi dalam permainan tradisional. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi penghubung yang mengaitkan anak-anak dengan lingkungan sosial mereka, sekaligus mengurangi kecenderungan untuk terisolasi akibat penggunaan gadget.

Salah satu temuan yang membedakan penelitian ini dari yang lain adalah kemampuan permainan tradisional untuk menciptakan suasana sosial yang aktif dan inklusif. Dan permainan tradisional sendiri dirancang untuk melatih psikomotorik, edukatif, dan psikologi (Sari, 2022). Anak-anak tidak hanya belajar tentang aturan dan teknik permainan, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk berargumentasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan konflik secara langsung. Proses ini membantu membangun komunikasi interpersonal yang alami, yang sebelumnya tereduksi oleh dominasi gadget. Dengan demikian, permainan tradisional berfungsi sebagai saluran komunikasi simbolis yang memperkuat hubungan sosial dan meningkatkan kemampuan regulasi emosional anak.

Lebih lanjut, pola interaksi yang terbentuk selama permainan juga berdampak pada orang tua yang terlibat. Komunikasi persuasif yang dilakukan oleh pendidik dan fasilitator dalam menjelaskan dampak negatif dari penggunaan gadget berlebihan berhasil meningkatkan kesadaran dan komitmen orang tua untuk membatasi penggunaan gadget di rumah. Ini menunjukkan bahwa program Kampung Lali Gadget tidak hanya berfokus pada anak-anak, tetapi juga berupaya mengubah budaya digital di tingkat keluarga. Intervensi ini bersifat holistik, menggabungkan aspek edukasi, sosial, dan budaya yang jarang diintegrasikan secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya.

Temuan lain yang signifikan adalah peningkatan kemampuan motorik halus dan kasar anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional. Aktivitas fisik yang dilakukan selama permainan berkontribusi pada

kesehatan jasmani dan perkembangan neurologis anak, yang seringkali terancam oleh kecanduan gadget. Permainan tradisional merangsang stimulasi sensorimotor yang mendukung pertumbuhan optimal, sekaligus menanamkan kesadaran akan budaya lokal yang bernali.

Secara keseluruhan, peran komunikasi persuasif melalui permainan tradisional menunjukkan potensi yang strategis dan multidimensional dalam mengatasi kecanduan gadget, meningkatkan interaksi sosial, dan memperkuat nilai-nilai budaya. Dengan demikian permainan tradisional terbukti sebagai cara efektif guna mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak (Yaqin, 2023). Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengalihan dari gadget ke permainan, tetapi juga sebagai upaya untuk membentuk pola komunikasi dan interaksi sosial yang sehat secara menyeluruh. Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan program intervensi yang mengintegrasikan komunikasi persuasif berbasis budaya lokal sebagai solusi inovatif dalam menghadapi tantangan di era digital.

Penutup

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi yang signifikan sebagai solusi untuk mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap gadget. Melalui pengalaman bermain yang interaktif dan komunikasi yang terjalin selama permainan, anak-anak tidak hanya dapat mengalihkan perhatian dari perangkat elektronik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan motorik yang sangat penting bagi pertumbuhan mereka.

Sebagai langkah selanjutnya, penting untuk mendorong kerjasama antara orang tua, komunitas, dan institusi pendidikan dalam mempromosikan permainan tradisional sebagai bagian dari rutinitas harian anak-anak. Dengan melibatkan semua pihak, kita dapat menghidupkan kembali permainan tradisional dan menjadikannya pilihan utama dalam aktivitas bermain anak. Hal ini tidak hanya akan membantu menjaga kesehatan mental dan moral mereka, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal yang kaya. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan yang seimbang, kita dapat bersama-sama mengurangi dampak negatif dari kecanduan gadget di tengah kemajuan teknologi yang pesat.

Daftar Pustaka

- Bestari, C. A. (2024). Analisis Wisata Ramah Anak pada Kawasan Wisata Kampung Lali Gadget. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13656–13663. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6401>
- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (n.d.). *Pemanfaatan Permainan Tradisional di Tengah Maraknya Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI TENGAH MARAKNYA GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung)* (Vol. 1, Issue 2).
- Harianti, D. S., Prasetyo, S., Sibawaihi, S., & al Faqh, M. A. (2025). PERAN ORANG TUA DALAM MENGATUR PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. *Kumara Cendekia*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.96477>
- Mita, M. L., & Widjayatri, RR. D. (2023). Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Generasi Alpha. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.2523>
- Nur, H. (2013). MEMBANGUN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (n.d.). *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021 BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*.
- Pratiwi, I., & Bachri, S. (n.d.). PENGENALAN KEMBALI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGALIHKAN KETERGANTUNGAN ANAK PADA GADGET. *Bisnis Dan Pendidikan*, 3(7), 2023. <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i7.2023.4>
- RAHMAWATI, C. (2018). Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 6(01).
- Sari, D. K., Dwipurra, P. H., Rizky, S. N., & Masrifah, L. D. (2022). Traditional Games, Use Gadget Pendampingan Permainan Tradisional dalam mengurangi penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(1), 51–63. <https://doi.org/10.30994/jceh.v5i1.339>
- Yaqin, M. A., Rahma Sumartha, A., Syifa, A. A., & Falahul, A. N. (2023). *Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai pada Anak-anak* (Vol. 6, Issue 2).
- Yaqin, M. A., Sumartha, A. R., Syifa, A. A., & Falahul, A. N. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai pada Anak-anak. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 6(2), 561. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1192>

- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Hale, L., & Guan, S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic literature review. *Sleep Medicine Reviews*, 21, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.smrv.2014.07.007>
- Sari, D. A. M. (2025). The Role Of Traditional Games In Improving Early Childhood Social Skills. *MSJ: Majority Science Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.61942/msj.v3i1.303>