



Jurnal PGMI UNIGA (JPU)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
e-ISSN: 2828-6723

PERAN PERMAINAN BOY-BOYAN DALAM MENURUNKAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Sandi Aditya

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut, Indonesia
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.
e-mail: sandiaditya39999@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of elementary school age children who are addicted to online games. This makes parents worry about their children because online games mostly have a negative impact. One of them causes addiction or strong addiction, because most of the online games currently circulating are designed to cause addiction in the players. Regarding this impact, parents are worried about the disruption to their children's education. This research aims to provide an overview of the application of traditional games, especially boy-boy games, which can reduce the level of online game addiction. The subjects of this research were elementary school age children in the Margaluyu village environment, Giriawas village, Cikajang district. In general, this research was carried out using descriptive qualitative research methods, using instruments in the form of interviews, observation and documentation. Data analysis was carried out using Miles & Huberman's interactive analysis technique.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya permasalahan pada anak usia sekolah dasar yang sudah kecanduan game online. Hal tersebut membuat orang tua khawatir terhadap anaknya karena game online kebanyakan menimbulkan dampak negatif. Salah satunya menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, karena sebagian besar game online yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Berkaitan dampak tersebut, orang tua mengkhawatirkan akan terganggunya pada pendidikan anak yang dijalankannya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran tentang penerapan permainan tradisional khususnya permainan boy-boyan dapat menurunkan tingkat kecanduan game online. Subjek penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar di lingkungan kampung Margaluyu desa Giriawas kecamatan Cikajang. Secara umum penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif, menggunakan instrument berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis.

PENDAHULUAN

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial. Bermain sebagai media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara (wong, 2000). Bermain juga merupakan kegiatan yang

dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut (Arif A.K, 2019:2).

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor-sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan (Santrock, 2003: 24).

Pola kehidupan yang telah diwariskan ini cenderung sebagian demi sebagian mulai bergeser atau bahkan mungkin mulai hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan baru, terutama yang terjadi sekarang di daerah pedesaan. Sebagai contoh pola permainan anak-anak masa kini, cenderung mulai meninggalkan bentuk permainan tradisional dan beralih ke permainan yang lebih modern dengan menggunakan teknologi seperti gadget sehingga permainan tersebut dapat diakses secara online dan dinamakan game online.

Menurut Kim dkk (Arif A.K, 2019:4) Game online adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya game online menurut Burhan (Arif A.K, 2019:4) adalah game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Berdasarkan definisi tersebut, game online adalah suatu kegiatan permainan yang menggunakan internet yang dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Game online juga dapat dimainkan perorangan dan berkelompok.

Dalam artikel Meity, dkk Direktur Pelaksana PT Megaxus Infotech, Eva Muliawati (2016) mengatakan bahwa di Indonesia secara nasional pengguna game online dari tahun 2016 terdapat setidaknya 6,5 juta pengguna game online/video game naik menjadi 500 ribu pengguna game online. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat.

Dalam penelitian Fitriatun Solikhah (2016), APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016) menyatakan perangkat bermain game online paling banyak menggunakan perangkat mobile (smartphone) sebesar 89,9 juta atau sekitar 67,8%. sedangkan menurut riset dari Newzoo (2016), pengguna game sepanjang tahun 2016 diprediksi akan terus meningkat pesat sampai tahun 2019. Riset Newzoo juga menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan jumlah gamer terbanyak yang bermain di perangkat mobile (smartphone).

Berdasarkan survey di lapangan kebanyakan peminat game online tersebut ada pada kalangan anak usia Sekolah Dasar. Hal tersebut membuat orang tua khawatir terhadap anaknya karena game online memiliki dampak negatif. Salah satunya menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, karena sebagian besar game yang beredar saat ini memang di desain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Berkaitan dampak tersebut, orang tua mengkhawatirkan akan terganggunya pada pendidikan anak yang dijalaninya.

Nabi Saw. bersabda “tidak ada pemberian seorang ayah untuk anaknya yang lebih utama daripada (pendidikan) tatak rama yang baik”. (HR. At-Tirmidzi).

Selaku orang tua pasti ingin yang terbaik bagi anaknya, maka dari itu orang tua merasa cemas dengan adanya game online yang sedang beredar saat ini. Orang tua takut bila kehidupan anak terus kecanduan game online untuk kedepannya.

Tetapi masalah bermain terutama anak usia sekolah dasar tidak akan pernah lepas dengan hal tersebut. Sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berbeda dengan anak-anak muda lainnya. Mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dengan kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Novan dan Barnawi:2019).

Menurut Aristoteles, Plato dan Fröbel (dalam Setiya Yunus Saputra, 2017) bermain memiliki nilai praktis artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Selain itu terdapat banyak teori yang menjelaskan tentang kegunaan dari bermain. Menurut teori rekreasi praktis yang diajukan oleh Karl Groos bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat instink yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang (Mayke S. Tedjasaputra, 2007: 4). Dari beberapa ilmuwan dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki manfaat bagi perkembangan anak, terutama tingkat usia sekolah dasar.

Sebelum kemunculan permainan secara online yang memanfaatkan teknologi, masyarakat telah mengenal lebih dahulu permainan tradisional. Untuk mengatasi kecanduan game online pada anak sekolah dasar, permainan tradisional dapat dikenalkan kembali pada anak-anak masa sekarang.

Permainan tradisional tidak lagi hadir diakibatkan dengan adanya game online, kemudian para orang tua khususnya ataupun kalangan orang dewasa khususnya di kp. margaluyu tidak mengenalkan permainan tradisional pada zaman sekarang ini.

Padahal dalam penelitian Novi Sri Pujianto pada tahun 2017, bahwa dengan permainan tradisional antusias siswa berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus Irawan, jumlah siswa yang semangat belajar naik setelah bermain permainan tradisional, meskipun hasil belajar yang didapatkan tidak sesuai yang diharapkan, dan Penggunaan gadget, antusias permainan tradisional berdampak positif dan negatif pada hasil belajar siswa kelas V, karena jumlah siswa yang menggunakan gadget serta bermain permainan tradisional mempengaruhi semangat belajar yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, permainan tradisional berdampak baik terhadap hasil belajar dibandingkan gadget yaitu 31 % dengan 74 % serta 23 dengan 67 %.

Selain itu, permainan tradisional dapat memberikan peran untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya, seperti motorik halus, bahasa, kreativitas, serta emosi. Salah satunya adalah permainan Boy-boyan. Menurut Sisca (2012: 197-198) mengemukakan bahwa model permainan Boy-boyan adalah permainan tradisional dengan total 5 – 10 orang. Model permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau porcelen yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu orang sebagai penjaga lempengan, yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya. Yang terkena lemparan bola yang bergantian menjadi penjaga.

Permainan ini memadukan kerja motorik anak dan mengasah keterampilan sosial anak yaitu membuat strategi. Permainan ini dianggap peneliti merupakan salah satu solusi dalam menurunkan kecanduan game online pada usia 7 sampai 12 tahun. Pendidik akan mengajarkan kepada anak tentang permainan tradisional boy-boyan sesuai dengan kehidupan anak pada usia

yang senang bermain. Permainan boy-boyan untuk membina kerjasama, kekompakan dan menghargai pendapat orang lain.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat pospositivisme, yang digunakan meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2017 : 15).

Menurut Nazir (Resi, 2019:52) adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Dengan menggunakan metode tersebut peneliti bertujuan untuk dapat menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai fenomena realitas yang sebenarnya yang menjadi objek penelitian agar lebih mendalam dan memperoleh pendalaman data yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Maret 2021 di Kampung Margaluyu Desa Giriawas, Cikajang dengan menggunakan instrumen wawancara yang dilakukan kepada Tokoh Masyarakat Penggiat Budaya serta Orang tua anak lingkungan Kampung Margaluyu yang mempunyai anak dengan indikasi kecanduan Game online. Kemudian observasi dilaksanakan secara langsung dengan melihat objek yang akan diteliti kemudian peneliti juga menggunakan instrumen dokumentasi. Hasil penelitian ini di analisis oleh peneliti dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yang artinya peneliti akan menggambarkan, menguraikan serta mengimplementasikan seluruh data yang terkumpul sehingga mampu memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada Tokoh Masyarakat dan orang tua di lingkungan Kampung Margaluyu yang mempunyai anak dengan indikasi kecanduan Game online. Beberapa waktu kebelakang anak-anak usia sekolah dasar di kampung Margaluyu Desa Giriawas Kecamatan Cikajang dalam pengamatan peneliti masih mengalami kecanduan game online, dengan indikasi anak-anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online, terkadang anak sampai lupa makan, minum hingga begadang semalaman. Imbasnya kemampuan sosial anak mengalami penurunan, anak-anak terlihat kurang bergaul dengan teman sebayanya bahkan cenderung lebih dekat dengan teman virtualnya. Selain itu kedisiplinan anak juga menurun karena menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online, anak-anak menjadi malas belajar.

Setelah peneliti mengembangkan permainan boy-boyan di lingkungan masyarakat, anak-anak mulai mengalami pergeseran kebiasaan di lihat dari waktu bermain game online yang berkurang karena merasa asik bermain boy-boyan. Menjadi lebih sehat karena secara tidak langsung mereka sedang berolahraga. Selain dari pada itu, setelah sering bermain boy-boyan anak menjadi lebih

mudah bergaul dengan teman sebaya di lingkungannya, juga menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan permainan-permainan lainnya yang bisa mereka lakukan di luar rumah.

Permainan boy-boyan dirasa sangat membantu dalam proses penurunan kecanduan game online pada anak usia di sekolah dasar. Pada dasarnya anak lebih asik bermain secara fisik bersama teman-temannya di bandingkan dengan bermain gadget.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan tentang “Peran Permainan Boy-boyan Dalam Menurunkan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar”. Setelah data terkumpul, maka dapat penulis sampaikan :

1. Peran permainan boy-boyan dalam menurunkan tingkat kecanduan game online pada anak usia sekolah dasar terbukti efektif, berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa permainan boy-boyan dapat menurunkan tingkat kecanduan game online pada anak usia sekolah dasar.
2. Dilihat dari kondisi anak yang kecanduan game online baik secara fisik atau secara psikologis, anak mengalami perubahan secara signifikan. Contohnya adalah anak yang tadinya selalu main gadget di dalam rumah sekarang kembali suka bermain bersama teman-temannya di luar rumah. Anak juga mulai bisa mengurangi dalam menggunakan gadgetnya.
3. Menurut hasil penelitian peneliti, bahwa permainan boy-boyan memiliki pengaruh dalam menurunkan tingkat kecanduan game online pada anak usia sekolah dasar.

REFERENSI

- Anggraini, Rizky. 2018. *Dampak Pengasuhan Orang Tua yang Kecanduan Game Online*. Yogyakarta.
- Arif, A.K, Widhiya, Andy.BU. 2018. *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV.AE Media Grafika.
- Istiqomah, H. Suyadi. 2019. *Perkembangan Fisik Motorik Anakusia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta)*. e-I-Midad: JurnalPGMI p-ISSN 2087-8389e-ISSN 2656-4289 Vol.11No.2
- Kurniati, Euis. 2019. *Permainan Tradisional*. Jakarta: Prenadamedia Group Kencana.
- Mulya, Meity, dkk. TT. Artikel *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SD Negeri 4 Purwodadi*.
- Rahma, Okky F. 2015. *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Idea Societa Vol 2 No 6.
- Rizki U, Ria. 2017. *Permainan Boy-Boyan Sebagai Media Dalam Pembelajaran Moral Pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Pada Siswa Kelas V SDN 1 Jambesari, Malang)*. Malang.

- Setyawan, Ari. 2016. *Penggunaan Permainan Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B di TK Masyithoh Toboyo*. Yogyakarta.
- Sholikhah, Fitriatun. 2016. *Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman*. Yogyakarta.
- Sri, Novi P. 2017. *Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Gugus Irwan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen*. Sragen.
- Sugiyanto. TT. *Karakteristik Anak Usia SD*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Yunus, Setiya S. 2017. *Permainan Tradisional Vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar*. Jurnal: *ELSE (Elementary School Education Journal)*. Vol 1 No 1.