

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR
UNTUK MENURUNKAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DI
RUMAH PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1DADISARI
KECAMATAN WONOSOBO KABUPATEN TANGGAMUS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

**FENI ASNANI
NPM: 1611100171**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441H/2020**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR
UNTUK MENURUNKAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DI
RUMAH PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 DADISARI
KECAMATAN WONOSOBO KABUPATEN TANGGAMUS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disusun oleh:

Feni Asnani
NPM: 1611100171

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Syofnidah ifrianti, M. Pd

Pembimbing II : Hardiyansyah Masya, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441H/2020M**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR UNTUK MENURUNKAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DI RUMAH PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 DADISARI KECAMATAN WONOSOBO KABUPATEN TANGGAMUS

Oleh

Feni Asnani

Peneliti memperoleh informasi bahwa banyak peserta didik lebih senang bermain gadget dari pada bermain permainan tradisional. Keterbatasan dalam pengenalan permainan tradisional gobag sodor kepada peserta didik mengakibatkan tingginya intensitas penggunaan gadget di rumah. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menurunkan intensitas penggunaan gadget dengan mengimplementasikan permainan tradisional gobag sodor. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus. Objek penelitian ini yaitu orang tua peserta didik kelas V SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional gobag sodor dapat menurunkan intensitas penggunaan gadget peserta didik di rumah.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional Gobag Sodor, Intensitas Penggunaan Gadget.*



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PEMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR UNTUK MENURUNKAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DI RUMAH PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 DADISARI KECAMATAN WONOSOBO KABUPATEN TANGGAMUS

Nama : Feni Asnani

NPM : 1611100171

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002

Hardiyansyah Masya, M. Pd

NIP.

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR UNTUK MENURUNKAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DI RUMAH PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 DADISARI KECAMATAN WONOSOBO KABUPATEN TANGGAMUS** di susun oleh: **FENI ASNANI, NPM. 1611100171, Jurusan PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI).** Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Senin/5 April 2021, Pukul: 13.00 s/d 115.00 WIB, Tempat: Virtual Google Meet.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Nanang Supriadi, S. Si., M. Sc (.....)

Sekretaris : M. Indra Saputra, M.Pd. I (.....)

Pembahas Utama : Dr. Nur Asiah, M. Ag (.....)

Pembahas I : Syofnidah Ifrianti, M. Pd (.....)

Pembahas II : Hardiyansyah Masya, M. Pd (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002



MOTTO

فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُفْضَلَ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan". QS: Thaha (20): (114)¹



¹Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2015) h. 412

PERSEMBAHAN

Dengan segala kehadiran hati terucap syukur Alhamdulillah untuk segala nikmat yang telah diberikan Allah sang pencipta alam semesta, sholawat serta salam selalu tercurah kepada uswatun hasanah Rasulillah Muhammad SAW. Kupersembahkan buah karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Pariyo dan Ibu Mariyani tercinta yang begitu tulus memberikan doa, tulus memberikan kasih sayang, tulus mendidik dengan kesabaran.
2. Kakakku Ria Permata Sari, Rian Dwi Saputra dan Adikku Fadlun Vala yang selalu memberikan dukungan, semangat serta perhatian dan doa disetiap waktunya.
3. Almamaterku kampus Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Feni asnani yang lebih dikenal dengan panggilan Feni. Lahir di Wonosobo, 9 Juni 1998. Feni merupakan anak ketiga dari Bapak Pariyo dan Ibu Mariyani. Feni mempunyai satu kakak perempuan, satu kakak laki-laki dan satu adik laki-laki. Riwayat pendidikan Feni yaitu dimulai dari tahun 2004 mengenyam pendidikan di SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus dan lulus pada tahun 2010. Dilanjutkan sekolah di SMP Negeri 2 Wonosobo Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus dan lulus tahun 2013. Kemudian berlanjut di SMA Negeri 1 Kotaagung Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus dan lulus pada tahun 2016.

Jenjang pendidikan selanjutnya penulis melanjutkan di Universitas Islam Negeri raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah samapai dengan sekarang. Pada semester 7 penulis melakukan KKN di Suka Negara 2 Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian PPL di MIN 10 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin. Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat yang Allah limpahkan kepada kita. Sholawat serta salam tak lupa dipanjatkan atas Nabi Agung Muhammad SAW. Semoga pada hari akhir kelak kita akan mendapatkan syafaat dari beliau.

Syukur selalu penulis panjatkan kepada Allah sebab karena-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini didedikasikan untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan selaku pembimbing I atas ketulusan hati dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan serta dukungan motivasi yang selalu diberikan.
3. Hardiyansyah Masya, M.Pd. Selaku pembimbing II yang telah ikhlas dalam memberikan bimbingan, arahan, dan masukannya selama penulisan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa kepada penulis.

5. Sulitiowati, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan wonosobo Kabupaten Tanggamus yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi.
6. Keluarga besar SDN 1 Dadisari, Ibu dan Bapak yang memberikan nasihat dan arahannya.
7. Rian Dwi Saputra, S.Pd. Selaku PJ Kepala Pekon Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi.
8. Orang tua peserta didik yang telah banyak membantu tentang penelitian ini.
9. Seluruh teman/sahabat terkasihku (Gusma, Mita, Abdurrahman) dan Skripsweet Squad (Cartika, Lean) atas dorongan semangat dan segala canda tawanya.
10. Rekan kelas C tersayang dan rekan KKN terima kasih atas dukungannya semoga silaturahmi selalu tetap terjaga.
11. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna namun penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi semua yang membaca.

Semoga Allah SWT menjadikan ini sebagai amal ibadah yang akan mendapat ganjaran disisi-Nya.

Bandar Lampung, Desember 2020

Feni Asnani
NPM. 1611100171

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Permainan Tradisional Gobag Sodor.....	18
1. Konsep Permainan Tradisional.....	18
2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional	21
3. Nilai-nilai yang Terkandung dalam permainan Tradisional Gobag Sodor	24
4. Hambatan Pelaksanaan Permainan Tradisional Gobag sodor	28
5. Jenis-jenis Permainan Tradisional	29
6. Permainan Tradisional Gobag Sodor.....	30
B. Konsep Intensitas Penggunaan Gadget.....	11
1. Definisi Penggunaan Gadget	11
2. Dampak Penggunaan Gadget.....	13
3. Intensitas Penggunaan Gadget.....	16
C. Kerangka Berfikir	35

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. jenis penelitian.....	37
B. lokasi dan Subjek penelitian	38
C. Definisi Operasional	38
1. Permainan tradisional gobag sodor.....	38
D. Alat Pengumpulan Data.....	39
1. Observasi	39
2. Wawancara	40
3. Dokumentasi.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Reduksi Data (Data Reduction).....	42

2. Penyajian Data (Data display)	42
3. Verifikasi (conclusion drawing)	43

BAB IV HASILDAN PEMBAHASAN

A. Pemaparan Data dan Analisi Data	50
1. Observasi	51
2. Wawancara	52
a. Data I	52
b. Data II	65
c. Data III.....	78
3. Dokumentasi.....	91
B. Pembahasan	91

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	96
B. Saran	97

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN**



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.2 : Wawancara Peserta Didik

Tabel 3.3 : Wawancara Orang Tua Peserta Didik

Tabel 3.4 : Pedoman Observasi



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Wawancara Penelitian

Lampiran 2 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 3 : Nota Dinas

Lampiran 4 : Surat Balasan Penelitian

Lampiran 5 : Surat Keterangan Validasi

Lampiran 6 : Pengesahan Seminar Proposal

Lampiran 7 : Kartu Konsultasi Skripsi

Lampiran 8 : Surat Keterangan Kelengkapan Referensi dan Plagiarisme
Skripsi



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1: Wawancara Penelitian Peserta Didik I Data I
Gambar 2 : Wawancara Penelitian Peserta Didik II Data I
Gambar 3 : Wawancara Penelitian Peserta Didik III Data I
Gambar 4 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik I Data I
Gambar 5 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik II Data I
Gambar 6 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik III Data I
Gambar 7 : Wawancara Penelitian Peserta Didik I Data II
Gambar 8 : Wawancara Penelitian Peserta Didik II Data II
Gambar 9 : Wawancara Penelitian Peserta Didik III Data II
Gambar 10 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik I Data II
Gambar 11 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik II Data II
Gambar 12 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik III Data II
Gambar 13 : Wawancara Penelitian Peserta Didik I Data III
Gambar 14 : Wawancara Penelitian Peserta Didik II Data III
Gambar 15 : Wawancara Penelitian Peserta Didik III Data III
Gambar 16 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik I Data III
Gambar 17 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik II Data III
Gambar 18 : Wawancara Penelitian Orang Tua Peserta Didik III Data III
Gambar 19 : Observasi Penelitian
Gambar 20 : Foto bersama Kepala Sekolah SD Negeri 1 Dadisari
Gambar 21 : Foto bersama Pj Kepala pekon dadisari

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua tidak asing lagi dengan alat teknologi sangat canggih dan bisa dibuat untuk mengakses informasi dari seluruh dunia manapun dengan mudah yang bisa disebut dengan *gadget*. Gadget merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak-anak.¹ Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.²

Gadget sangat menarik dan membuat kecanduan. Alat ini menyenangkan untuk digunakan, membuat seseorang merasa mudah menggunakan dan selalu terhubung dengan orang-orang yang tak peduli lagi berada di mana.³ Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat peserta didik cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif. *Gadged* menurut Merriam Webster yaitu “*an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*”.

¹ Tria Puspita Sari and Amy Asma Mitsalia, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial The Effect Of The Use Of Gadgets To Personal Social (Tkit) Of Al Mukmin” Vol. 13 (2016): 74.

² Muhiimatul Hasanah, “Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak” Vol. 2 (2017): 211.

³ Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah” Vol. 5 (2018): 138.

Artinya adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.⁴ Menurut Osa Kurniawan Ilham, gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.

Namun penggunaan gadget dirumah secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilakunya dalam kesehariannya, peserta didik yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari hari, tidak dipungkiri saat ini peserta didik lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget sendiri cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir peserta didik, yaitu kemampuan anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengelolah strategi dalam permainan, membantu peningkatan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan. Dampak positif dirasakan lagi melalui adanya gadget mudahnya berkomunikasi serta mendapatkan informasi yang cepat .

Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negative, salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan

⁴ Merriam-Webster, "Gadget," accessed February 19, 2020, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gadget#other>.

syaraf dan otak apabila anak menggunakan gadget. selain itu juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi individual dengan zona nyaman bersama gadget sehingga tidak memiliki sikap peduli terhadap teman dan orang lain.

Sikap yang seperti itu akan sangat berpengaruh terhadap sikap sosial peserta didik yang terbiasa menggunakan gadget terkadang untuk game online atau menonton konten-konten saja misalnya, di dalam diri mereka hanya tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Gadget akan sangat berpengaruh karena gadget menjadi sarana mudah mengakses kecanduan game online atau menonton konten yang kurang mendatangkan manfaat.

Gadget akan dirasa membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka ketika peserta didik dirumah, namun terkadang peserta didik cenderung menggunakan gadget dengan berlebihan sehingga mereka menjadi lebih malas, karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang di berikan gadget lebih menarik. Dalam penggunaan sering sekali peserta didik menggunakan gadget milik orang tua secara diam-diam.

Penggunaan gadget pada anak biasanya disebabkan karena tuntutan pekerjaan orang tua yang sangat sibuk sehingga perhatian terhadap anak menjadi kurang dan orang tua cenderung memberikan anak gadget untuk menghiburnya dan agar anak tidak rewel.⁵ Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak

⁵ Eka Damayanti, Arifuddin ahmad, Ardias Bara, "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek perkembangan Anak", Jurnal Perempuan dan Anak, Vol. 4, No. 1 (2020)

mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari gadget ini sering sekali menimpa anak-anak, mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.⁶ Hal ini sangat di khawatirkan jika siswa menjadi ketergantungan dengan penggunaan gadget sehingga diperlukan adanya aktivitas lain sehingga peserta didik dapat mengurangi intensitas penggunaan gadget dengan memperkenalkan permainan tradisional.

Setiap daerah di Indonesia mempunyai permainan tradisional yang berbeda-beda. Daerah Lampung sendiri mempunyai banyak bentuk permainan tradisional, bledukan/jenduman, sundung khulah, dan permainan yeye.⁷ Permainan tradisioal merupakan permainan warisan dari nenek moyong, dimana permainan tersebut hanya membutuhkan peralatan yang sederhana dan murah sehingga peralatanya dapat dicari dengan mudah.⁸

⁶ Irwandani, "Potensi Media Sosial Dalam Mempopulerkan Konten Sains Islam," *Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Raden Intan Lampung* Vol. 01, no. 2 (2016): 174.

⁷ Radio Suara Wajar, "*Permainan Tradisional Lampung*," accessed March 11, 2020, <https://www.google.com/url?q=https://www.suarawajarfm.com/2015/12/14/10580/permainan-tradisional-lampung.html&usg=AFQjCNGqy5Y4cZGTQFIVi4tEBttS9DDrug>.

⁸ Oktaria Kusumawati, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah 124," *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 (2017): 125.

Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Dalam bermain itu pula terdapat banyak hal yang diperoleh oleh anak dan tidak ditemukan dalam aktifitas selain bermain.⁹ Seorang anak dapat melakukan aktivitas fisik dengan bertenaga namun secara alami dan dapat menikmati permainan dengan senang.¹⁰ Pendekatan holistik tubuh dan jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan: psikomotor, kognitif dan afektif.¹¹

Permainan tradisional hampir terlupakan oleh masyarakat, terutama anak-anak. Anak-anak lebih sering melakukan permainan modern daripada permainan tradisional. Beberapa alasan yang mungkin menjadikan permainan modern lebih populer daripada permainan tradisional antara lain permainan modern lebih banyak variasi, dan mempunyai nilai prestise tersendiri di mata teman-temannya.

وَإِذَا رَأَوْا تِجْرَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا فَلَنْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجْرَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ۝ ١١

Artinya: “ Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakan :”Apa yang di sisi Allah lebih baik dari pada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi rezki (Q.S. Al Jum’ah :11)¹²

Permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Permainan tradisional sebagai

⁹ Yudesta Erfayliana, “Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak 145,” *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Jurusan Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Iain Raden Raden Intan Lampung* Vol. 3 (2016): 145.

¹⁰ Rachmat Dody Ariesna et al., “Pengembangan Model Pembelajaran Lari Cepat Melalui Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lari Cepat Pada Siswa SD Kelas V,” *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Vol. 6, No. 1 (2019): 64.

¹¹ Bafirman, “Pembentukan Akhlakul Karimah Melalui Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar,” *Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Fakultas Tarbiyah* Vol. 01, no. 1 (2016): 41–55.

¹² Al Qur’an dan Terjemahan, *Op. Cit*, h.554

salah satu aktivitas budaya yang akan memperkuat nilai-nilai budaya yang dapat merangsang kearah yang kreatif. Karena permainan tradisional adalah permainan yang dibuat secara bersama-sama dan untuk diwariskan bersama-sama.¹³ Dockett & Fleer menjelaskan bahwa “ *at about the time children start school, games become important. Games are characterized by the explicitness of rules and by the imposition of some form of sanction if the rules are broken*”.

Artinya pada saat anak-anak mulai sekolah, permainan menjadi penting. Permainan dicirikan oleh kesederhanaan aturan dan oleh penehnaan beberapa bentuk sanksi jika aturan di langgar.¹⁴ Permainan tradisional sangat penting dalam mengurangi intensitas penggunaan gadget pada anak-anak, salah satu permainan tradisional yang bisa menguranginya adalah permainan gobag sodor.

Permainan gobag sodor merupakan permainan berkelompok, sehingga terjalin interaksi sosial antar individu.¹⁵ Permainan gobag sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah jarang sekali di mainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan, sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan.

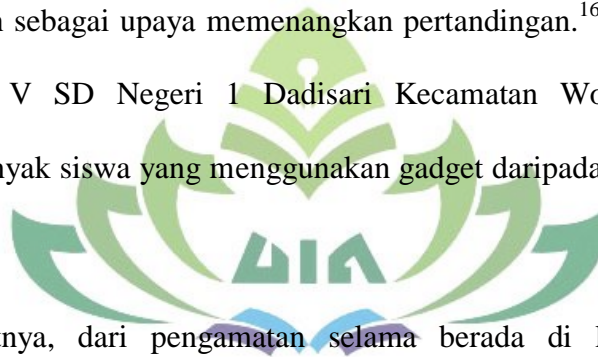
¹³ I Gede Jupi et al., “*Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali ‘ Magandu ’ : Sebuah Tradisi Sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali*” Vol. 6 (2017): 256–66.

¹⁴ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 1st ed. (jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016). h. 1

¹⁵ Arief Rahman Hakim, “*Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar,*” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* Vol. 1, No. 1 (2017): 33.

Gobag sodor adalah jenis permainan kelompok yang sifatnya berkelompok dan mencari kelompok mana yang menjadi pemenang. Permainan ini membutuhkan ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari dan strategi permainan. Gobag sodor membutuhkan kerja sama yang baik antar pemain, walaupun permainan ini dimainkan secara berkelompok, akan tetapi tanggung jawab setiap individu dalam permainan ini juga dibutuhkan untuk terhindar dari lawan dan memenangkan pertandingan.

Kemampuan mengatur strategi bermain dalam permainan gobag sodor ini juga diperlukan sebagai upaya memenangkan pertandingan.¹⁶ Permasalahan yang ada di Kelas V SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus banyak siswa yang menggunakan gadget daripada bermain permainan tradisional.



Selanjutnya, dari pengamatan selama berada di lingkungan sekolah tersebut banyak peserta didik lebih senang bermain gadget dari pada bermain permainan tradisional. Dari hasil wawancara kepada peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus fakta bahwa mereka setelah pulang sekolah lebih senang bermain gadget karena pada gadget banyak aplikasi game yang lebih menarik dari pada permainan tradisional.

Ketertarikan mereka terhadap gadget tidak mengerti bahwa permainan tradisional lebih menyenangkan dari pada permainan yang ada dalam gadget.

¹⁶ Veny Iswantiningtyas And Intan Prastihastari Wijaya, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor" Vol. 1, No. 3 (2015): 249–51.

Keterbatasan dalam pengenalan permainan tradisional kepada peserta didik mengakibatkan tingginya intensitas penggunaan gadget di rumah. Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini difokuskan pada penelaahan tentang : “ *Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor untuk Menurunkan intensitas Penggunaan Gadget di Rumah Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus*”.

B. Identifikasi Masalah

Masalah penggunaan gadget yang terjadi di SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus mengalami peningkatan dan tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kasus sosial yang terjadi yang banyak merugikan, baik material maupun non-material. Kecenderungan untuk meningkatkan atau mempertahankan perilaku dalam penggunaan gadget, maka diperlukan upaya nyata yang dilakukan secara integratif, sistematis, terstruktur, simultan dan komprehensif.

Pencegahan lebih dini untuk menurunkan intensitas penggunaan gadget secara keseluruhan dapat meminimalisir dampak negatif. Setting pendidikan baik pendidikan sekolah maupun luar sekolah merupakan hal yang tepat dalam proses pencegahan. Dimana setting ini dapat secara langsung melihat kriteria penggunaan gadget. Adapun yang memiliki peran strategis dalam menangani penggunaan gadget adalah guru kelas dan orangtua. Peneliti dengan melibatkan permainan tradisional gobag sodor dapat mengurangi intensitas penggunaan gadget.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian secara umum adalah *Rumusan Permainan Tradisional Gobag Sodor untuk Menurunkan Intensitas Penggunaan Gadget dirumah Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus*. Agar lebih operasional maka rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor untuk Menurunkan intensitas Penggunaan Gadget dirumah Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian adalah menghasilkan rumusan permainan tradisional yang secara empiris terbukti efektif dalam menurunkan intensitas penggunaan gadget. Adapun tujuan khusus penelitian adalah sebagai berikut: Untuk memberikan gambaran Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor untuk Menurunkanintensitas Penggunaan Gadget dirumah Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan hasil penelitian yang ditemukan, baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat secara teoretis penelitian adalah memperkaya khasanah teori tentang gangguan kecanduan internet dan melengkapi berbagai bentuk intervensi konseling maupun psikoterapi dalam menangani gangguan kecanduan internet pada peserta didik.

Secara praktis, penelitian ini mengandung manfaat.

1. Lembaga sosial, LSM, sekolah dan institusi pendidikan lainnya, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam menyusun kebijakan, materi pelatihan dan seminar, ataupun pengembangan program-program lainnya terkait dengan penanganan gangguan kecanduan internet siswa.
2. Peneliti selanjutnya, dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk menambah khasanah pengetahuan dan wawasan tentang intensitas penggunaan gadget dalam mengembangkan program-program upaya pencegahan dan pengobatan gangguan kecanduan internet yang lebih efektif dan efisien.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Permainan Tradisional Gobag Sodor

1. Konsep Permainan Tradisional

Menurut KBBI permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan. Permainan adalah sesuatu bentuk yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.¹⁷ Santrock, menjelaskan bahwa permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.¹⁸

Dockett & Fleer menjelaskan bahwa “ *at about the time children start school, games become important. Games are characterized by the explicitness of rules and by the imposition of some form of sanction if the rules are broken*”. Artinya pada saat anak-anak mulai sekolah, permainan menjadi penting. Permainan dicirikan oleh kesederhanaan aturan dan oleh penehnaan beberapa bentuk sanksi jika aturan di langgar. Hoorn , menyatakan bahwa *games with rules play* merupakan permainan yang melibatkan kesetiaan dan komitmen pada aturan aturan permainan yan telah disepakati bersama.

¹⁷ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, “Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” accessed February 7, 2020, <https://kbbi.web.id/merk>.

¹⁸ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 1st ed. (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016). h. 1

Pada permainan ini, aturan-aturan harus disetujui oleh setiap pemain sebelum permainan dilakukan.¹⁹ Disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang guna mendapatkan atau mencari kesenangan atau kepuasan. Dalam permainan juga mempunyai aturan-aturan tertentu sesuai dengan kesepakatan permainan. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.²⁰

Dalam Psikologi Perkembangan permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Karakteristik bermain yaitu : (a) sifatnya bebas (tidak terlalu terikat oleh syarat), (b) tidak berorientasi hasil, tujuannya hanya kesenangan dan bermain, (c) hasilnya (kesenangan) ada dalam kegiatan itu, (d) hakikatnya untuk anak. Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya.²¹

Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ *Ibid.* h. 2

²¹ Ni Nyoman Mariani, "Internalisasi Permainan Tradisional Pada Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Untuk Membangun Karakter Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Staf Pengajar Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar IHDN Denpasar*, Vol. 1 No. April (2017).

suatu daerah tertentu dapat dapat juga di lakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Menurut Atmadibrata disinyalir dari sejak zaman klasik masyarakat memiliki kecenderungan untuk untuk memiliki ketrampilan prestasif yang bersifat “*entertainment*” dalam wujud permainan rakyat yang dijumpai dimana-mana.

Bila ada permainan yang ada dikaji ternyata bersifat edukatif mengandung pendidikan jasmani (*gymnastic*), kecermatan, kelincahan, daya berpikir, apresiasi artistic (unsur seni), kesegaran psikologis, dan sebagainya. Cooney dalam Ulker & Gu, menjelaskan bahwa “*Traditional play forms are those activities handed down from one generation to the next and continuously followed by most people. Traditional plays are developmentally appropriate and they would be very advantageous when teaching academic subjects*”.²²

Diartikan yaitu permainan tradisional adalah kegiatan-kegiatan yang diturunkan dari satu generasi ke yang berikutnya dan terus diikuti oleh kebanyakan orang. Permainan tradisional sesuai dengan perkembangan dan mereka akan sangat menguntungkan ketika mengajar mata pelajaran akademik. Definisi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang.

Hal ini permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan acuan *Developmentally Appropriate Practie* (DAP) dan sangatlah bermanfaat ketika mengajarkan mata pelajaran. Direktorat Nilai Budaya,

²² Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak...*h. 2

menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut.

Permainan ini ciri-cirinya : terorganisasi, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.²³ Kesimpulan dari uraian diatas, yaitu permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang berasal dari daerah tertentu, yang terdapat sebuah nilai-nilai budaya dan tata nilai dalam kehidupan masyarakat yang diajarkan secara turun temurun dari satu kegenerasi lainnya.

Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan biasa dalam permainan tradisional juga bersifat edukatif dan mengandung unsur pendidikan jasmani, kecermatan, kelincahan, daya pikir dan lain sebagainya. Dalam permainan tradisional digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan bermain maksudnya permainan hanya sekedar untuk mengisi waktu luang saja, dan permainan untuk bertanding memiliki kriteria tertentu.

2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan

²³ *Ibid...*h. 2-3

permainan tradisional. Kelebihan permainan tradisional akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh anak melalui proses bermain. Proses yang dimaksudkan, di antaranya; ketrampilan anak ketika menentukan jenis permainan yang akan dilakukan, ketika menentukan siapa yang akan menjadi kucing, ketika menentukan kelompok-kelompok kecil, ketika menunggu giliran, munculnya proses resolusi konflik yang muncul, dan diselesaikan menurut pola pikir anak.
- b. Beberapa permainan yang memiliki nilai kompetensi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- c. Dengan bernain bersama teman, anak akan mampu mengembangkan proses interaksi sosial salah satu interaksi sosial yang akan muncul adalah becakap-cakap antar pemain yang hal ini akan sangat membantu mengembangkan *social skill*, *motoric skill*, dan *emotional skill*. Bentuk lain dari proses interaksi sosial juga adalah munculnya ketrampilan bekerja sama.
- d. Permainan tradisional seperti *anjang-anjangan* merupakan permainan yang termasuk dalam permainan pura-pura (*pretend play/make-believe play*). Dengan bermain, pura-pura anak menjadi lebih mengenal fungsi mah, kakak, dan teteh. Bermain pura-pura mampu meningkatkan proses mental lain seperti memori, berpikir logis, bahasa, pengetahuan, imajinasi,

kreativitas, serta kesanggupan merefleksikan pemikirannya dan menginterpretasikan apa yang dipikirkan orang lain.

- e. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Soejadmiko bahwa permainan yang dilakukan sebaiknya dapat menggerakkan seluruh anggota tubuh anak, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, ecepatan, kekuatan, ketrampilan, menari dan olahraga), mampu merangsang pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, Tanya jawab, bercerita dan bernyanyi). Serta mampu merangsang aktivitas berpikir (tebak-tebakan, pantun pada aturan), dan mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, dan patuh pada aturan), dan dapat melatih etika-moral (baik buruk, benar salah). Dan permainan tradisional memiliki semua kesempatan untuk mengembangkan hal-hal tersebut di atas.
- f. Kelebihan dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
- g. Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab, dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika,

kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan sebagainya secara implisit ada pada warisan leluhur.

Adapun kekurangan dari permainan tradisional sebagai berikut ini.

- a. Kata dalam lagu-lagu yang dinyanyikan (*kakawihan*) pada beberapa permainan menjurus pada hal-hal yang berbau pohon dan jorok (menjurus pada seks) hal ini dapat memberikan efek negatif bagi anak karena memang belum sesuai dengan perkembangan mereka. Seperti pada permainan *ngo-ongo-ongo*.
- b. Kata-kata pacaran dalam permainan "*donal bebek*" dan bunuh diri pada permainan "*mi..mi..mi*" bisa menimbulkan efek negatif kepada anak karena hal ini juga kurang sesuai dengan perkembangan anak. Pada saat proses bermain berlangsung, munculnya berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak. Bahasa yang diucapkan tersebut cenderung kasar.²⁴

3. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Terdapat beberapa nilai luhur yang bisa didapat dari permainan tradisional. Menurut Dharmamulya dalam Lusiana unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- a. Nilai kesenangan dan kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.

²⁴ *Ibid...*.h. 23-26

- b. Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.
- c. Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
- d. Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
- e. Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
- f. Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
- g. Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan.

- h. Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.
- i. Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
- j. Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.
- k. Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

Menurut Misbach dalam Lusiana permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- a. Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus;
- b. Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual;
- c. Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri;
- d. Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai;

- e. Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat;
- f. Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transcendental);
- g. Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana;
- h. Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Selain beberapa aspek perkembangan pada anak di atas, manfaat permainan tradisional bagi anak antara lain:

- a. Anak akan lebih kreatif dan keterampilan anak akan senantiasa terarah, karena dalam permainan tradisional Anak terkondisikan membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor–motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya juga berkembang karena di usia mereka merupakan masa-masa anak untuk mengasah daya cipta dan imajinasinya.
- b. Permainan tradisional bisa di gunakan sebagai terapi terhadap anak, Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. kegiatan seperti ini sangat di perlukan oleh anak untuk meluapkan perasaan mereka dan sebagai terapi emosi yang dibutuhkan dalam masa perkembangannya.

- c. Pembelajaran tentang sosialisasi dan taat pada peraturan, beberapa permainan tradisional dimainkan lebih dari 1 orang sehingga anak belajar berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar menghargai dan bersikap baik dengan orang lain, dalam permainan tradisional anak juga akan mengorganisir diri dengan memupuk semangat kebersamaan, menciptakan tenggang rasa dan toleransi dalam kelompok.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna dibalik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan local (local wisdom) yang luhur.

4. Hambatan Pelaksanaan Permainan Tradisional

Hambatan-hambatan yang mungkin muncul pada saat anak-anak melakukan permainan tradisional, sebagai berikut:

- a. Pemahaman orangtua dan guru kurang mendukung terhadap aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak. Beberapa orangtua menganggap bahwa bermain merupakan aktivitas yang sia-sia dan membuang-buang waktu atau bahkan merupakan hal yang sepele. Dan jika orangtua dan guru menganggap bermain bermanfaat, muncul juga permasalahan bahwa bermain diperuntukan bagi anak yang bermasalah. Sejalan dengan hal tersebut, Muro & Dinkmeyer dalam Muro & Kottman menyatakan bahwa *parents and techers my have a preconception that play therapy is a process used exclusively with severaly disturbed children.*
- b. Guru-guru di sekolah mengalami kesulitan untuk mengimplementasikan bermain ke dalam proses pembelajaran. Yustiana menyatakan pada

kenyataannya guru di dalam kelas jarang melakukan permainan karena pemahaman tentang implementasi aktivitas yang belum tepat. Anggapan yang berkembang pada guru tentang bermain adalah bahwa bermain memerlukan alat bantu dan biaya, sukar mengelola kelas karena harus mengejar target kurikulum, serta khawatir menstimulasi siswa untuk bermain-main.

- c. Kekhawatiran guru dan administrator sekolah, yang menduga bahwa permainan tradisional yang akan dilakukan mungkin akan mengganggu aktivitas pembelajaran karena dapat mengganggu pelajaran di kelas lain.
- d. Kurangnya pengetahuan pihak sekolah mengenai permainan-permainan tradisional yang ada dapat dijadikan media pembelajaran.

Lahan yang tidak memadai untuk melakukan permainan. Hal ini disebabkan karena umumnya permainan tradisional umumnya memerlukan lahan yang cukup luas sehingga anak-anak bebas bergerak kemana pun yang dia suka. Lahan umum terbuka yang dapat dijadikan tempat untuk bermain sangat dibutuhkan oleh anak-anak. Hazmirullah mengatakan bahwa, laporan UNICEF menunjukkan bahwa separuh anak di kota kehilangan tempat untuk bermain.

Peneliti pakar planologi juga mengatakan bahwa rata-rata anak Indonesia bermain selama dua jam setiap hari sama dengan anak-anak di Negara Asia lainnya, satu jam lebih singkat dari kebanyakan anak di Amerika dan Eropa Barat. Pada akhir dekade 1990-an berdasarkan catatan, anak diperkotaan masih memiliki lahan untuk bermain seluas 2.000 meter persegi per anak. Sementara di Barat

10.000 meter per anak. Saat ini entah berapa luas lahan yang masih tersisa buat anak.²⁵

5. Jeni-jenis Permainan Tradisional

Direktorat Nilai budaya menjelaskan bahwa permainan rakyat permainan tradisional untuk bertanding terdiri dari tiga kelompok, yaitu: (1) permainan yang bersifat strategis (*game of strategy*), seperti permainan *galah asin*; (2) permainan yang lebih menguatkan kemampuan fisik (*game of physical skill*), seperti permainan bakiak; serta (3) permainan yang bersifat untun-untungan (*game of change*).²⁶ Terdapat beberapa jenis permainan tradisional, yaitu gobag sodor, egrang, petak umpet, bola bekel, gundulompat tali dan lain sebagainya.

6. Permainan Tradisional Gobag Sodor

Menurut Diah Rahmawati mengungkapkan bahwa Kata gobag sodor terdiri dari dua kata gobag dan sodor. Gobak berarti bergerak bebas dan menjadi nggobak yang berarti berjalan memutar. Sedangkan arti kata sodor sama dengan watang, yaitu semacam tombak yang panjangnya dua meter tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya. Gobak sodor adalah suatu permainan rakyat/permainan tradisional yang memiliki berbagai macam nama diberbagai daerah.

Permainan gobak sodor memiliki nama yang berbeda seperti di Jakarta permainan ini dinamakan galasin. Di Jawa Tengah permainan ini dikenal dengan nama gobak sodor, Sulawesi Tengah nokaluri dan Sulawesi Selatan massalo/assalo. Permainan gobak sodor merupakan salah satu permainan

²⁵ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak....*h.27-28

²⁶ *Ibid...*h. 30

tradisional yang sudah jarang sekali di mainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan, sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan.²⁷

Permainan gobak sodor terkenal di pulau Jawa. Permainan gobak sodor berasal dari Yogyakarta, nama gobak sodor berasal dari kata gobak dan sodor. Gobak sodor, permainan ini memiliki dua suku kata. Gobak sendiri artinya bergerak, sedangkan sodor berarti tombak. Sejarah dari permainan gobak sodor sendiri adalah Pada zaman dulu, prajurit tanah air juga memainkan permainan. 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. Gobak Sodor merupakan permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujur sangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dua team dengan masing-masing tiga orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena (the door) dan anggota team penjaga akan mencegahnya.

Dalam permainan ini anak dapat melatih semangat juang untuk melatih kemenangan dalam permainan sehingga anak akan tidak mudah putus asa. Transfer nilai dalam permainan gobak sodor terjadi melalui penghayatan yang

langsung dari pengalaman bermain. Permainan gobak sodor memiliki tahapan atau langkah seperti dibawah ini.

- a. Permainan ini memiliki ukuran minimal 9mx4m dengan 6 kotak.
- b. Permainan ini dimainkan oleh dua regu.
- c. Siswa bersuit, yang menang bergabung dengan sesama yang menang begitu sebaliknya.
- d. Kelompok yang kalah menjaga garis.
- e. Kelompok yang menang harus melewati garis dan menghindari lawan.
- f. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat melewati garis dan lawan sampai ujung serta dapat kembali ke tempat semula.

Dalam permainan gobak sodor ini hanya membutuhkan sebuah kapur dan lapangan yang berbentuk persegi panjang. Kemudian antar garis panjang ditarik garis melintang sehingga terbentuk beberapa persegi panjang. Setelah itu tarik garis tengah yang tegak lurus dengan garis melintang sehingga akan terbentuk banyak petak yang sama besar. Garis ini disebut garis sodor. Cara permainan gobak sodor adalah:

- a. Anak berjumlah genap dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat orang. Maka dibuatlah arena berupa garis melintang sebanyak empat buah. Salah satu kelompok menjadi pemain (mentas) dan kelompok lain menjadi penjaga garis (jaga).
- b. Kelompok jaga berjaga digaris melintang dan pergerakannya tidak boleh di luar garis. Penjaga yang boleh melalui garis sumbu atau sodor adalah penjaga garis melintang pertama (lawang ngarep).

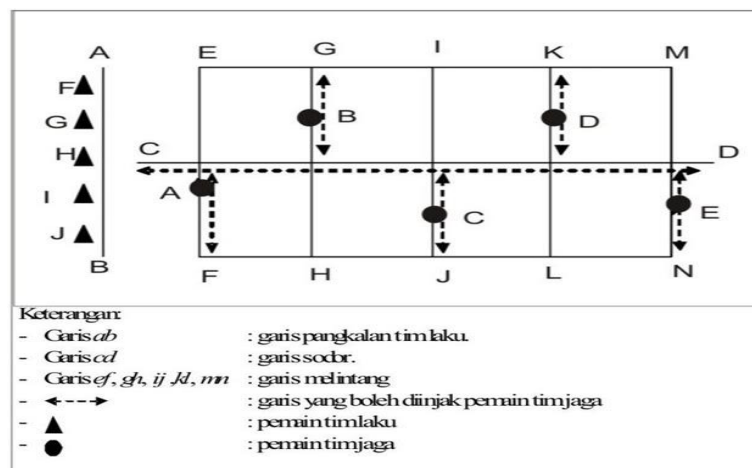
- c. Kelompok mentas harus mampu melewati keempat garis melintang tadi.
- d. Bila seorang kelompok mentas tersentuh oleh anggota kelompok jaga berarti kelompok itu kalah dan terjadilah pergantian kelompok.
- e. Demikian juga bila dalam suatu kotak berisi lebih dari satu pemain, maka kejadian itu disebut dengan kabong. Hal itu berarti mati atau gugur sehingga harus berganti pemain
- f. Bila salah satu anggota kelompok mentas berhasil menyebrangi garis melintang dan kembali lagi ke posisi start tanpa tersentuh penjaga, berarti kelompok itu menang.
- g. Kelompok yang kalah harus menerima hukuman.

Permainan gobag sodor memiliki beberapa aturan, yaitu sebagai berikut.

- a. Masing-masing pemain dari tim jaga harus bergerak di sepanjang garis melintang yang telah ditentukan. Jadi kakinya harus selalu menginjak garis tersebut.
- b. Yang boleh melalui garis sodor hanyalah penjaga garis melintang pertama yang juga sebagai sodor.
- c. Masing-masing pemain tim serang, dari pangkalan harus berusaha melewati semua garis melintang. Dan jika salah satu pemain saja bisa kembali lagi ke pangkalan tanpa tersentuh tim jaga maka tim serang menang.
- d. Bila pemain tim jaga bisa menyentuh salah satu pemain tim serang, maka tim jaga menang. Lalu tim jaga berganti menjadi tim serang. Begitu seterusnya.

- e. Jika satu petak terisi 2 atau lebih pemain maka tim serang kalah, dan berganti jadi tim jaga.

Jalanya permainan gobag sodor, yaitu sebagai berikut.



Gambar 2.1
Lapangan Gobag Sodor

Pemain dibagi mana yang ikut menjadi tim jaga dan tim serang. Masing-masing tim memilih salah satu anggotanya untuk menjadi ketua yang bertugas sebagai sodor. Dari gambar di atas misalnya, yang menjadi sodor tim jaga adalah A dan dari sodor tim serang adalah F. Tim serang berkumpul di pangkalan, sementara tim jaga berdiri di garis-garis melintang yang telah ditentukan ketuanya. Dari gambar di atas, A sebagai sodor akan menjaga garis ef di sebelah kiri. B menjaga garis gh di sebelah kanan. C menjaga garis ij di sebelah kiri. D menjaga garis kl di sebelah kanan. Dan E menjaga garis mn di sebelah kiri.

Jadi jika dilihat dari depan akan terlihat posisi tim jaga berbentuk zig-zag. A sebagai sodor selain bergerak di garis ef juga bisa bergerak di garis cd. Tim serang harus berusaha untuk masuk ke dalam peta petak hingga dapat berada

di belakang garis mn. Kemudian berusaha kembali lagi ke pangkalan. Apabila seorang pemain tim serang bisa kembali lagi ke pangkalan tanpa tersentuh oleh tim jaga, maka tim serang menang dan mendapatkan poin.

Tetapi jika salah satu pemain tim serang tersentuh oleh tim jaga sebelum sampai ke pangkalan lagi, maka tim serang dinyatakan kalah. Setelah itu tim serang berganti menjadi tim jaga, dengan F sebagai sodor. Jika 2 atau lebih pemain tim serang berada di satu petak, maka tim serang kalah dan berganti menjadi tim jaga. Demikianlah tahapan permainan gobag sodor yang bisa diserang berulang kali.²⁸

B. Konsep Intensitas Penggunaan Gadget

1. Definisi Penggunaan Gadget

Gadged menurut Merriam Webster yaitu “*an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*”. Artinya adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.²⁹ Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham, gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relative baru sehingga akan

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Merriam-Webster, “Gadget.”

banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.³⁰

Menurut Laswell komunikasi adalah adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan.³¹ Secara etimologi *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”.

Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini.³² Ditarik kesimpulan dari berbagai pendapat bahwa *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

³⁰ Siti Umi Khayatun Mardiyah Chusna Oktia Rohmah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta,” *Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta*, no. 2 (2017).

³¹ Putri Hana Pebriana, “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial* Vol. 1, No. 1 (2017): 2, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.

³² Milana Abdillah Subarkah, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak,” *Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tangerang* Vol.15, No. 1 (2019): 42.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah.³³ Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *gadget* terhadap segala bentuk permainan lain yang siswa dapat lakukan selain dari *gadget* adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* daripada harus bermain dengan permainan yang tidak menggunakan *gadget*.

Anak-anak lebih senang menggunakan gadget karena mereka bisa bermain game online, secara perlahan game online mengikis kebudayaan kebiasaan dulu.³⁴ Selain game online anak-anak menggunakan youtube hanya sekedar untuk hiburan untuk tidak melewatkan hal-hal yang bersifat menghibur seperti menonton film, video klip, wawancara artis idola dan lain-lain. Tak jarang banyak anak-anak sering membuka situs ini karena banyak sekali hal yang bisa menghibur.³⁵

2. Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak, antara lain:

- a. Dampak positif
 - 1) Menunjang pengetahuan

³³ Beauty Manumpil Yudi Ismanto Franly Onibala, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado," *Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi*, Vol. 3 April (2016).

³⁴ Siti Nurhalimah dan Dkk, *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir*, ed. Fahmi Gunawan & Heksa Biopsi Puji Hastuti (Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2019). h.58

³⁵ Mandira Rachmayanti, *Mudah Menjadi Youtuber Profesional*, ed. Aditya A.K, 1st ed. (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2019).h. 17

Gadget menyediakan sumber informasi tidak terbatas yang dapat mengkondufiskan proses pembelajaran secara meluas dan integratif.³⁶

2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Variasi dari permainan yang edukatif bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.³⁷

3) Inovator

Dengan banyaknya waktu dan kesempatan, aplikasi yang tersedia dalam gadget serta proses peer mentoring (saling mengajar dan belajar antar teman di dunia maya), generasi ini mendapatkan begitu banyak kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan menemukan banyak peluang untuk menghasilkan temuan yang lebih baru. Dari kebiasaan meng-costomized fungsi gadget sesuai keinginan dan kebutuhannya, maka keterampilan menjadi seorang innovator terasa tajam.

4) Kreatif

Melalui berbagai permainan games dengan genre strategi ataupun rancangan bangun, anak menjadi sangat teras untuk mengembangkan kreatifitas di dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, untuk bekerja, memecahkan masalah bahkan untuk melakukan segala sesuatu.

³⁶ Nur Hasanah dan Dyah Kumalasari, "Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah," Program Studi Pendidikan IPS PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta ,Vol. 2 No. 1 (2016): 55.

³⁷ Beauty Manumpil Yudi Ismanto Franly Onibala, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado."....

b. Dampak Negatif

1) Menjadi pribadi tertutup

Sejak menggunakan gadget, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan urang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara.

2) Nomophobia

Survey Secur Envoy di Inggris tahun 2012 menemukan bahwa 66% penggunaan gadget menderita nomophobia, yaitu ketakutan berlebihan yang muncul ketika seseorang tidak dapat menggunakan gadget, misalnya akibat kehabisan baterai, kehabisan pulsa, tidak mendapat signal atau charger tertinggal.

3) Kesehatan mata terganggu

Konsultan ahli mata di Luton Dunstable University Hospital, Allon Barsam menyatakan bahwa anak-anak yang menatap layar gadget sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga lebih cepat memnutuhkan bantuan kacamata.

4) Kesehatan tulang terganggu

Fisioterapis, Kristen Lord menyatakan bahwa gadget bisa mengubah struktur tulang manusia. Terutama pada leher dan bahu akibat posisi kepala yang menjorok ke depan untuk membaca gadget dalam waktu lama.

5) Gangguan tidur

Studi dari Lighting Research Center menunjukkan bahwa paparan lebih dari tampilan gadget dapat menyebabkan masalah tidur karena cahaya gadget bisa menekan melatonin (bahan kimia dalam tubuh yang mengontrol jam biologis tubuh manusia).

6) Suka menyendiri

Psikolog dari Universitas Bedfordshire, Dr. Emma Short, mengatakan bahwa penggunaan gadget dapat membuat keluarga, teman, rekan kerja atau pasangan tergantikan dengan peran gadget, individu lebih suka menyendiri dan sibuk dengan gadgetnya.³⁸

7) Terpapar radiasi

Radiasi cukup berbahaya bagi kesehatan karena gelombang RF (radio frequency) dapat menimbulkan radiasi elektromagnetik. Radiasi RF pada level tinggi dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh tidak dilengkapi untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebihan akibat radiasi RF.³⁹ Radiasi gadget yang terus menerus tidak baik untuk anak yang sedang mengalami tumbuh kembang.

8) Obesitas

³⁸ Nur Hasanah Dan Dyah Kumalasari, *“Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah.”*.....

³⁹ M.Ds Vincent Jonathan S., DR. Prayanto W.H., M.Sn., Hen Dian Yudani, S.T., *“Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak,” Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya, n.d., 1–15.*

Anak yang menggunakan gadget menjadi jarang bergerak dan hanya bermain dengan gadgetnya sehingga beberapa anak menjadi obesitas.⁴⁰

3. Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang. Jadi intensitas menggunakan gadget adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media gadget dalam menunjang dan memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.⁴¹

The American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu di depan layar/ gadget, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan media screen pada anak dibawah dua tahun.⁴² Anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih sering untuk hal-hal hiburan semata. Tingginya intensitas penggunaan gadget oleh anak-anak untuk bermain game dan mengakses konten video tentunya menjadi masalah tersendiri.

Jika dulu anak-anak sering mengisi waktu luang dengan bermain dengan teman-teman, belajar dan membaca buku, kini anak-anak lebih suka

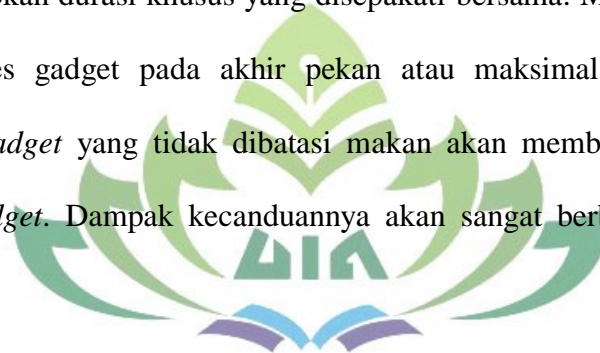
⁴⁰ Nur Hasanah Dan Dyah Kumalasari, “Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah.”.....

⁴¹ Viona Velika, “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya,” Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Kristen Petra, Siwalankerto, Surabaya (2016): 1–11.

⁴² Dian Dewi Novianty, Aat Sriati, and Ahmad Yamin, “Gambaran Penggunaan Dan Tingkat Kecanduan Internet Pada Siswa-Siswi SMA X di Jatinangor Abstrak,” *Jurnal Keperawatan Komperhensi Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran* Vol. 5 (2019).

menghabiskan waktunya untuk bermain gadget.⁴³ Penggunaan *gadget* ada durasi tersendiri yaitu dengan kisaran satu samapi dua jam per hari. Namun, pembatasan ini harus disesuaikan dengan usia anak. Anak usia dibawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak diberi akses pada *gadget*. Jika diperlukan, anak usia di atas 1,5 tahun dapat mengakses *gadget* tidak ebih dari satu jam per hari dengan didampingi orang tua.

Anak usia 2-5 tahun disarankan mengakses gadget hanya 1 jam per hari, itu pun sebaiknya program yang berkualitas. Untuk anak usia 6 tahun keatas, sebaiknya tetapkan durasi khusus yang disepakati bersama. Misalnya, anak hanya bisa mengakses gadget pada akhir pekan atau maksimal 2 jam per hari.⁴⁴ Penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi makan akan membuat anak-anak akan kecanduan *gadget*. Dampak kecanduannya akan sangat berbahaya untuk anak-anak.



C. Kerangka Berfikir

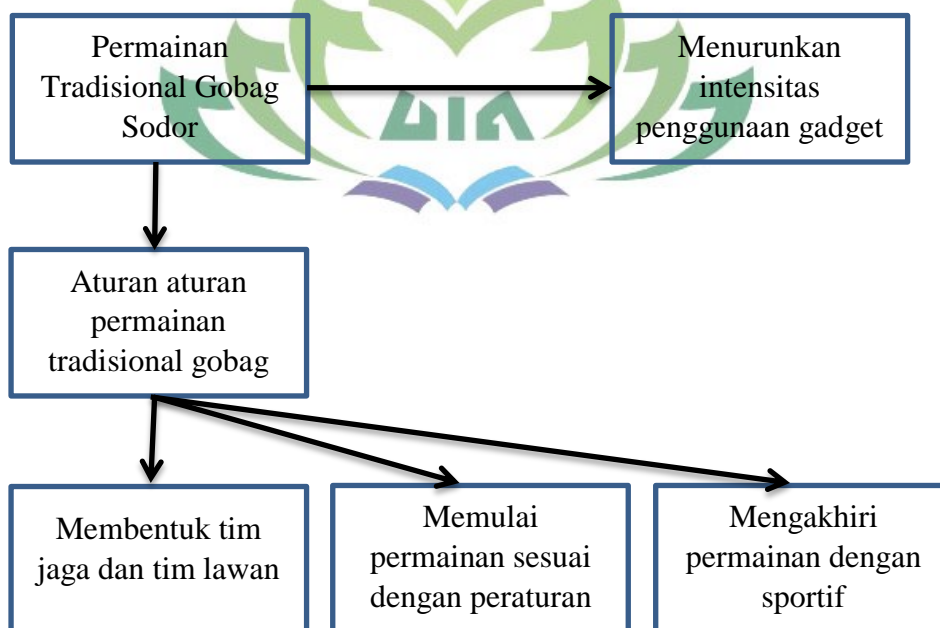
Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang

⁴³ Widya Loka Lulu Kusuma Wardani Dewi Endah Puspitasari, Dewi Septiyaningsih, “*Studi Analisis Kebutuhan Lift The Flap Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengurangi Perilaku Gadget Addiction Pada Siswa Tingkat Dasar,*” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 IV (2019): 67.

⁴⁴ ALODOKTER, “*Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari,*” accessed February 22, 2020, <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>.

penting.⁴⁵ Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian dan menjelaskan hubungan antar variabel sehingga gambaran jalannya penelitian yang peneliti lakukan dapat diketahui secara terarah dan jelas.

Adapun kerangka berfikir judul saya yaitu “Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Menurunkan Intensitas Penggunaan Gadget Di Rumah Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Dadisari kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus”.



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berfikir

⁴⁵Sugiyono, *metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, cet.23,2016). h.91

DAFTAR PUSTAKA

- ALODOKTER. "Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari." Accessed February 22, 2020. <https://www.aldokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>.
- Arief Rahman Hakim. "Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 1, no. 1 (2017)
- Ariesna, Rachmat Dody, Relya Runasari, Rachmat Dody Ariesna, and Relya Runasari. "Pengembangan Model Pembelajaran Lari Cepat Melalui Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lari Cepat Pada Siswa SD Kelas V 64." *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 79 (2019)
- Bafirman. "Pembentukan Akhlakul Karimah Melalui Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar." *Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Fakultas Tarbiyah 01*, no. 1 (2016)
- Beauty Manumpil Yudi Ismanto Franly Onibala. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado." *Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi* 3, April (2016).
- Chusna Oktia Rohmah, Siti Umi Khayatun Mardiyah. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta." *Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta*, no. 2 (2017).
- Dewi Endah Puspitasari, Dewi Septiyaningsih, Widya Loka Lulu Kusuma Wardani. "Studi Analisis Kebutuhan Lift The Flap Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengurangi Perilaku Gadget Addiction Pada Siswa Tingkat Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 IV (2019): 259-67.
- Dkk, Siti Nurhalimah dan. *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir*. Edited by Fahmi Gunawan & Heksa Biopsi Puji Hastuti. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2019.
- Erfayliana, Yudesta. "Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak 145." *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Jurusan Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Iain Raden Raden Intan*

Lampung (2016)

- Euis Kurniati. *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak*. 1st ed. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016.
- Irwandani. "Potensi Media Sosial Dalam Mempopulerkan Konten Sains Islam." *Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Raden Intan Lampung* 01, no. 2 (2016): 173–77.
- Mandira Rachmayanti. *Mudah Menjadi Youtuber Profesional*. Edited by Aditya A.K. 1st ed. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2019.
- Mariani, Ni Nyoman. "Internalisasi Permainan Tradisional Pada Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Untuk Membangun Karakter Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Staf Pengajar Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar IHDN Denpasar* 1, no. April (2017).
- Merriam-Webster. "Gadget." Accessed February 19, 2020. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gadget#other>.
- Milana Abdillah Subarkah. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tangerang* 15, no. 1 (2019).
- Muhimmatul Hasanah. "Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak" 2 (2017): 211.
- Novianty, Dian Dewi, Aat Sriati, and Ahmad Yamin. "Gambaran Penggunaan Dan Tingkat Kecanduan Internet Pada Siswa-Siswi Sma X Di Jatinangor Abstrak." *Jurnal Keperawatan Komperhensi Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran* 5 (2019).
- Nur Hasanah dan Dyah Kumalasari. "Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah." *Program Studi Pendidikan IPS PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta* 2, no. 1 (2016).
- Oktaria Kusumawati. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah ." *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* (2017).
- Online, Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Accessed February 7, 2020. <https://kbbi.web.id/merk,>
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial* 1, no. 1 (2017): 1–11.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.

Radio Suara Wajar. "Permainan Tradisional Lampung." Accessed March 11, 2020.

<https://www.google.com/url?q=https://www.suarawajarfm.com/2015/12/14/10580/permainan-tradisional-lampung.html&usg=AFQjCNGqy5Y4cZGTQFIVi4tEBttS9DDrug>.

Sari, Tria Puspita, and Amy Asma Mitsalia. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial The Effect Of The Use Of Gadgets To Personal Social (Tkit) Of Al Mukmin" 13 (2016): 74.

Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Edited by Syofia Yustiani Suryandari. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, CV, 2018.

———. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Edited by Sutopo. 1st ed. Bandung: Alfabeta, cv, 2019.

Vincent Jonathan S., DR. Prayanto W.H., M.Sn., Hen Dian Yudani, S.T., M.Ds. "Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak." *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya*, (2016)

Viona Velika. "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya." *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Kristen Petra, Siwalankerto 121-131, Surabaya* (2016)