

## PENGARUH PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA KEPUNTEN KECAMATAN TULANGAN

Mohammad Nanang Prastyawan<sup>1</sup>, Erwin Yuda Saputra<sup>2</sup>, Arifah Qatrunada<sup>3</sup>, Dea Yuantari Rosatia Dewi<sup>4</sup>, Abidy Harnanditya Mashuri<sup>5</sup>, Diska Ayu Zunaida<sup>6</sup>, Dimas Ardika Miftah Farid<sup>7</sup>

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia

\*Email: [nanangprastyawan1@gmail.com](mailto:nanangprastyawan1@gmail.com)

Informasi Artikel	Abstrak
<p><b>Kata kunci:</b> lompat tali, gadget, anak usia dini</p> <p>Diterima: 03-01-2022 Disetujui: 20-01-2022 Dipublikasikan: 27-01-2022</p>	<p>Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan anak dapat terjadi secara signifikan. Sehingga masa masa tersebut harus dipantau secara baik dan tidak boleh di rusak. Perkembangan anak usia dini memiliki tiga aspek yaitu fisik, sosial, dan kognitif. Perkembangan anak tersebut pasti juga dipengaruhi dengan perkembangan teknologi apalagi pada masa sekarang setiap anak sudah memegang gadgetnya masing-masing itu semua dikarenakan masa pandemi saat ini semua kegiatan menggunakan gadget dari sekolah sampai bermain, itu membuat anak tidak mau bersosialisai. Maka dari itu mahasiswa KKN-TR Universitas PGRI Adi Buana Surabaya melakukan penelitian terhadap pengaruh permainan lompat tali terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di desa kepunten. Mahasiswa KKN-TR Universitas PGRI Adi Buana Surabaya melakukan penelitian menggunakan metode one grup pre-test post-test desing untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di desa kepunten. Hasil dari penelitian ini yaitu dari 10 anak yang kecanduan gadget setelah diberikan permainan lompat tali persentasenya menurun cukup signifikan meskipun tidak langsung anak tersebut langsung melepas gadgetnya akan tetapi permainan tersebut cukup memiliki pengaruh untuk anak anak yang ada di desa kepunten.</p>
	<p><b>Abstact</b></p> <p>Early childhood is a child aged 0-6 years. At that age, child development can occur significantly. So that period must be monitored properly and should not be damaged. Early childhood development has three aspects, namely physical, social, and cognitive. The development of the child must also be influenced by technological developments, especially now that every child is holding their own gadget, it's all due to the current pandemic, all activities using gadgets from school to playing, it makes children not want to socialize. Therefore, students of KKN-TR Universitas PGRI Adi Buana Surabaya conducted a study on the effect of jumping rope on the use of gadgets in early childhood in the village of Kepunten. Students of KKN-TR Universitas PGRI Adi Buana Surabaya conducted a study using the one group pre-test post-test desing method to determine the effect of jumping rope on the use of gadgets in early childhood in the village of Kepunten. The results of this study are that out of 10 children who are addicted to gadgets after being given a jumping rope game, the percentage decreased significantly even though the child did not immediately release the gadget, but the game had quite an influence on the children in the village of Kepunten.</p>

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun. Pada usia ini, perkembangan anak dapat terjadi sangat cepat. Berdasarkan hasil dari penelitian, sekitar 40% perkembangan manusia terjadi pada saat usia dini. Maka dari itu istilah tersebut dapat dikatakan zaman keemasan pada seorang individu. Hanya saja masa tersebut terjadi sekali seumur hidup, sehingga masa tersebut tidak boleh dirusak. Menurut Siti (2010), perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek yaitu perkembangan fisik, sosial, dan kognitif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia sekitaran 0-6 tahun yang awal perkembangannya meliputi beberapa aspek yang terjadi sekali seumur hidup.

Aspek perkembangan anak yang meliputi tiga aspek tersebut yaitu fisik, sosial, dan kognitif yang memiliki perannya masing-masing, akan tetapi aspek sosial saat ini sangatlah penting. Melihat pada saat ini wabah covid-19 masih merebak sehingga aspek sosial ini sulit untuk tercapai sehingga berpengaruh juga pada perkembangan kognitif pada anak. Melihat banyak orang tua yang memberikan gadget pada anaknya supaya anaknya tidak rewel itu menimbulkan anak tidak mau bersosialisasi dengan sesama temannya sehingga menimbulkan efek buruk terhadap jiwa sosial sang anak dan juga proses belajar mengajar juga menggunakan gadget membuat anak tidak mau lepas dengan gadgetnya.

Perkembangan zaman tidak lagi dapat dielakkan, salah satunya yang mengalami perkembangan adalah pada bidang teknologi. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang memberikan dampak besar adalah gadget. Gadget merupakan salah satu contoh media yang biasa digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget tidak hanya dapat memberikan pengaruh kepada orang dewasa saja, namun pada saat ini gadget juga memberikan dampak yang besar bagi anak usia dini.

Menurut pendapat Zaini & Sunarto (2019:254) gadget menjadi sebuah hal yang menarik bagi anak usia dini, karena gadget pada zaman ini menyediakan banyak sekali hal-hal yang menarik serta menampilkan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, lagu, sekaligus terdapatnya berbagai macam games yang menarik perhatian anak usia dini. Dengan banyaknya fitur yang diberikan oleh gadget membuat banyaknya manusia khususnya anak pada usia dini yang tertarik untuk memainkan gadget dalam waktu yang tidak sebentar. Maka dari itu, akhir-akhir ini banyak sekali jumlah anak usia dini yang kecanduan dalam bermain gadget.

Efek kecanduan gadget ini memberikan efek buruk kepada anak usia dini. Anak tak lagi mau keluar dari dalam rumah. Mereka lebih suka menatap gadgetnya daripada bermain

dengan temannya. Meskipun sudah dipaksa keluar akan tetapi tetap saja mereka keluar dengan membawa gadgetnya membuat mereka lebih akrab dengan gadgetnya dari pada temanya. Jadi aspek sosial pada perkembangan anak tidak dapat tercapai dan itu menimbulkan efek yang buruk pada aspek kognitif pada anak.

Hasil survey kelompok KKN-TR desa Kepunten dari total 10 anak yang aktif menggunakan gadget hampir semuanya menggunakan dan diberikan gadget dari orang tuanya. Dikarena juga sekolah juga menggunakan gadget pada saat proses belajar mengajar sehingga orang tua juga tidak bisa membatasi anaknya pada penggunaan gadget. Orang tua jadi menganggap bahwa gadget tersebut ialah keperluan dan kurangnya pengawasan dari orang tua membuat efek kecanduan gadget pada anak usia dini.

Efek dari kecanduan gadget sangatlah merusak pada perkembangan anak. Maka dari itu untuk menghilangkan efek kecanduan tersebut harus dihilangkan dengan cara anak disuruh keluar rumah supaya bersosialisasi dengan teman-temannya. Supaya perkembangan sosial anak juga berkembang dengan baik dengan cara kita mengajarkan permainan-permainan tradisional. Dengan permainan tradisional itu dapat mengasah perkembangan sosial, kognitif, dan motorik pada anak usia dini.

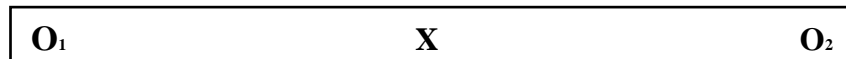
Permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan maupun usia yang terdiri dari para anak usia dini, anak-anak, remaja, maupun orang dewasa yang menggunakan alat permainan dan peraturan yang sederhana, bahkan beberapa permainan tradisional tidak menggunakan alat sama sekali. Permainan tradisional dapat dilakukan mulai dari 2 orang maupun lebih. Permainan tradisional masih banyak digemari oleh seluruh kalangan, dikarenakan mudahnya permainan tradisional untuk dimainkan.

Banyak sekali contoh permainan tradisional yang ada di Indonesia, contohnya adalah permainan lompat tali. Permainan lompat tali merupakan sebuah aktivitas yang melibatkan 1 orang atau lebih yang menggunakan media tali sebagai alat yang digunakan dalam permainan. Cara memainkannya pun juga tergolong cukup simpel dan mudah. Pemain hanya perlu menggenggam kedua ujung tali, kemudian ayunkan tali tersebut ke atas kepala. Pada saat tali berada di kaki pemain harus melompati tali tersebut.

## **METODE**

Menurut pendapat Suryabrata (2014), rancangan penelitian ini menggunakan one grup pre-test post-test desing (pretest postes dengan satu kelompok) Metode kualitatif menggunakan one grup pre-test post-test desing (pretest posttest menggunakan satu

kelompok) yaitu penelitian satu kelompok saja tanpa kelompok perbandingan. pretest diberikan sebelum diberikan perlakuan dan posttest diberikan sesudah perlakuan, perbedaan pretest diasumsikan adalah implek dari adanya perlakuan. Desain dari penelitian yang digunakan seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 (Sugiyono, 2017). Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 1.** Rancangan Penelitian

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest*

X = *Treatment*

O<sub>2</sub> = Nilai *post-test*

Penelitian ini menggunakan objek anak-anak desa Kepunten. Penelitian ini menggunakan sebanyak 5 sampel anak-anak desa Kepunten. Metode *puposive sampling* digunakan dalam penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil wawancara yang dilakukan oleh kelompok KKN-TR desa Kepunten kepada anak-anak di Desa Kepunten semenjak masa pandemi ini mengalami perubahan yang signifikan. Dimana dari total 10 anak semuanya mengalami kecanduan pada gadget. Hal ini terjadi juga karena tuntutan sebagai siswa yang harus *study from home*. Sebelum diberikan permainan lompat tali, anak-anak menghabiskan waktunya bermain gadget tanpa kenal waktu setiap harinya, dimanapun dan kapanpun. Orangtua mereka tidak bisa mengontrol atau membatasi anak-anaknya dalam bermain gadget karena ada yang sibuk bekerja dan ada beberapa orangtua yang menganggap gadget adalah hal yang biasa. Oleh karena itu, anak-anak di Desa Kepunten mengalami kecanduan gadget pada usia dini.

Kelompok KKN-TR memiliki alternatif untuk mencegah anak-anak di Desa Kepunten agar tidak kecanduan gadget secara berlebihan, yakni dengan memberikan permainan tradisional yang berupa permainan lompat tali. Kelompok KKN-TR memberikan permainan lompat tali kepada anak-anak sebanyak 5 kali. Dalam memberikan *treatment* tersebut, disetiap pertemuannya mengalami peningkatan karena kelompok KKN-TR memberikan permainan lompat tali dengan berbagai variasi oleh sebab itu anak-anak tidak mudah bosan dengan permainan lompat tali tersebut. Dari 10 total anak yang kecanduan gadget ini, 5 sedikitnya sudah melupakan gadgetnya dan memilih bermain permainan lompat tali tersebut.

<b>Nama</b>	<b>Usia</b>	<b>Waktu penggunaan gadget</b>	<b>Sebelum diberikan permainan lompat tali</b>	<b>Setelah diberikan permainan lompat tali</b>
AP	3tahun	2-3 jam	85% bermain gadget	20% bermain gadget
FK	4tahun	2 jam	80% bermain gadget	10% bermain gadget
VD	3tahun	3 jam	75% bermain gadget	25% bermain gadget
TK	4tahun	2 jam	70% bermain gadget	20% bermain gadget
DS	3tahun	1 jam	60% bermain gadget	10% bermain gadget
AQ	3tahun	1 ½ jam	65% bermain gadget	60% bermain gadget
ZS	3tahun	1 jam	50% bermain gadget	40% bermain gadget
OP	4tahun	1 jam	60% bermain gadget	50% bermain gadget
ES	4tahun	1 ½ jam	50% bermain gadget	40% bermain gadget
LY	3tahun	1 jam	65% bermain gadget	50% bermain gadget

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh kelompok KKN-TR desa Kepunten, kepada beberapa orang tua dan anak tersebut bahwa Anak Usia Dini di desa tersebut dari 10 anak yang aktif dalam menggunakan gadget, ada 5 anak yang memiliki presentase paling tinggi dalam menggunakan gadget, sehingga menjadi kecanduan. Dari 5 anak tersebut berinisial AP, FK, VD, TK, DS.

Anak berinisial AP, ini yang menginjak usia 3 tahun berjenis kelamin laki-laki, pada saat pandemi covid-19, si anak sangat sering bermain gadget orang tuanya tersebut, orang tua mengatakan bahwa si anak tersebut dalam bermain gadget sehari bisa sampai 2-3 jam. Dalam bermain gadget biasanya si anak tersebut membuka youtube melihat video lagu anak-anak. Dengan hal tersebut, lalu kami mencoba memberikan sebuah alternatif permainan yaitu permainan tradisional Lompat tali. Lalu setelah kami mencoba memberikan permainan Lompat tali si anak tersebut bisa teralihkan dengan permainan tersebut, yang awalnya bermain gadget sehari bisa 2-3 jam setelah diberikan permainan lompat tali bisa teralihkan bermain gadgetnya, sehari hanya ½ jam saja. Sehingga permainan lompat tali yang kami berikan mampu mengalihkan si anak dalam bermain gadgetnya.

Anak berinisial FK, ini yang menginjak usia 4 tahun berjenis kelamin perempuan, sama halnya dengan anak berinisial AP, anak berinisial FK ini pada saat pandemi, lebih sering berada di dalam rumah, sehingga si anak merasakan bosan dan jenuh. Lalu si orang tua ini memberikan gadget, sehingga anak tersebut menjadi kecanduan dalam menggunakan gadget. Anak berinisial FK ini dalam bermain gadget sehari bisa sampai 2 jam. Dalam bermain gadgetnya biasanya si anak ini bermain game yang ada di dalam gadget orang tuanya. Dalam bermain gadgetnya biasanya setelah melakukan pembelajaran daring dan pada saat malam hari tanpa ada pengawasan orang tua. Dari situ kami mencoba memberikan sebuah alternatif permainan yaitu permainan tradisional Lompat tali. Lalu setelah kami mencoba memberikan permainan Lompat tali si anak tersebut sangat senang dan antusias dalam bermain lompat

tali tersebut. Orang tua mengatakan bahwa si anak setelah diberikan permainan Lompat tali dengan otomatis si anak berinisial FK ini sudah memunculkan perubahan yang besar dan drastis, dimana yang awalnya sering bermain gadget, lalu sekarang sudah kecanduan terus-menerus bermain Lompat tali. Anak berinisial FK ini hanya memegang gadget waktu pembelajaran daring saja dengan pendampingan orang tua.

Anak berinisial VD, ini yang menginjak usia 3 tahun berjenis kelamin laki-laki, pada saat pandemi covid-19 melanda. Orang tua dari VD ini mengatakan bahwa anaknya lebih menghabiskan waktunya untuk bermain gadget. Si anak ini dalam bermain gadget sehari bisa sampai 3 jam. Dalam bermain gadget biasanya setelah melakukan pembelajaran daring, sore hari setelah mandi, dan malam hari sebelum tidur, biasanya si anak ini dalam bermain gadget lebih sering menonton youtube, mencari video-video lucu yang berupa anak kecil sedang menyanyi atau menari. Sehingga si anak ini bisa diam dan tenang tidak merengek kepada orang tuanya. Dari situ kami mencoba memberikan sebuah alternatif permainan yaitu permainan tradisional Lompat tali. Kami beberapa kali memberikan percobaan bermain Lompat tali tersebut dan si anak ini mengalami perubahan meski tidak secara drastis, tetapi si anak VD ini lebih berkurang dalam bermain gadget, yang awalnya bermain selama 3 jam, setelah diberikan permainan lompat tali, waktu dalam bermain gadget hanya 1½ jam per hari.

Anak berinisial TK, ini yang menginjak usia 4 tahun berjenis kelamin perempuan, pada saat pandemi covid-19, si anak ini lebih menghabiskan waktunya dirumah untuk bermain gadget, apalagi pembelajarannya via daring, sehingga waktu untuk berkumpul dengan teman-temannya terhambat dan berkurang, lalu orang tua lebih memberikan gadget agar anaknya tidak rewel. Sehingga si anak tersebut terus-terusan bermain gadget hingga membuat kecanduan, jika tidak diberikan gadget bisa nangis. Penggunaan gadget sehari bisa sampai 2 jam. Dalam bermain gadget biasanya lebih memainkan game yang ada di gadget tersebut. Dari situ kami mencoba memberikan sebuah alternatif permainan yaitu permainan tradisional Lompat tali. Awalnya ketika diberikan permainan Lompat tali sekali si anak ini tidak ada perubahan, selanjutnya kami berikan lagi permainan Lompat tali, lalu si anak ini sangat seru dan enjoy dalam bermain lompat tali tersebut, sehingga lama kelamaan si anak bisa teralihkan dari gadget, orang tua si anak juga memberikan penjelasan bahwa si anak berinisial TK ini sudah lumayan menghindari gadget dan lebih sering bermain lompat tali diluar rumah dengan teman-temannya.

Anak berinisial DS, ini yang menginjak usia 3 tahun berjenis kelamin perempuan, sama halnya dengan teman-teman yang lainnya, pada saat pandemi orang tua dari anak berinisial DS ini tidak mengizinkan anaknya tersebut untuk berkeluar rumah untuk menghindari covid-

19. Sehingga si anak merasa bosan dan jenuh berada di dalam rumah tersebut, lalu si anak diberikan gadget oleh orang tuanya, untuk menonton youtube melihat video-video lagu anak-anak, dalam penggunaan gadget biasanya sehari bisa sampai 1 jam bahkan lebih. Biasanya dalam bermain gadget setiap siang hari sebelum tidur si anak ini dilihatkan youtube terlebih dahulu dan lama kelamaan menjadi kecanduan dalam bermain gadget tersebut. Dari situ kami mencoba memberikan sebuah alternatif permainan yaitu permainan tradisional lompat tali. Kami mencoba memberikan beberapa kali permainan lompat tali tersebut. Si anak berinisial DS ini langsung tergiur dengan permainan lompat tali ini, sehingga dalam bermain gadget bisa berkurang, dan bahkan kadang-kadang sehari sudah lupa dengan gadget, karena dialihkan dengan permainan lompat tali tersebut.

Dari penjabaran di atas dapat diketahui bahwa anak usia dini di Desa Kepunten masih banyak yang sangat berlebihan dalam menggunakan gadget sehingga menjadi kecanduan. Padahal kecanduan gadget ini dapat memberikan dampak yang buruk bagi kesehatan fisik, kesehatan psikologis, dan sosial anak tersebut. Sehingga kami memberikan alternatif pencegahan dengan memberikan permainan tradisional yaitu lompat tali. Dimana permainan lompat tali ini tergolong permainan motorik kasar. Permainan ini cukup mudah dan simple digunakan oleh anak usia dini. Dari kelima anak di atas, membuktikan bahwa setelah diberikan permainan lompat tali, bisa berkurang dalam bermain gadget untuk setiap harinya. Meskipun tidak berubah secara drastis tetapi setidaknya kelima anak di atas sudah teralihkan oleh permainan lompat tali ini.

## **KESIMPULAN**

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan anak dapat terjadi secara signifikan. Sehingga masa masa tersebut harus dipantau secara baik dan tidak boleh di rusak. Perkembangan anak usia dini memiliki tiga aspek yaitu fisik, sosial, dan kognitif. Perkembangan anak tersebut pasti juga dipengaruhi dengan perkembangan teknologi apalagi pada masa sekarang setiap anak sudah memegang gadgetnya masing-masing itu semua dikarenakan masa pandemi saat ini semua kegiatan menggunakan gadget dari sekolah sampai bermain, itu membuat anak tidak mau bersosialisasi. Maka dari itu mahasiswa KKN-TR Universitas PGRI Adi Buana Surabaya melakukan penelitian terhadap pengaruh permainan lompat tali terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di desa kepunten.

Mahasiswa KKN-TR Universitas PGRI Adi Buana Surabaya melakukan penelitian menggunakan metode one grup pre-test post-test desing untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di desa kepunten.

Hasil dari penelitian ini yaitu dari 10 anak yang kecanduan gadget setelah diberikan permainan lompat tali persentasenya menurun cukup signifikan meskipun tidak langsung anak tersebut langsung melepas gadgetnya akan tetapi permainan tersebut cukup memiliki pengaruh untuk anak-anak yang ada di desa kepunten.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S., & Rachmadtullah, R. (2016). The effect of learning media and self regulation to elementary students' history learning outcome. *Advanced Science Letters*, 22(12), 4104–4108. <https://doi.org/10.1166/asl.2016.8140>
- Tambunan, H., & Napitupulu, E. (2016). Effectiveness of Interactive Multimedia Based Learning Model in Engineering Mechanics. *International Education Studies*, 9(10), 155–162. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n10p155>
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia Making it work ;8th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Winarno, S., Muthu, K. S., & Ling, L. S. (2018). Impacts of m-DPBL Approach towards Computer Networks Teaching and Learning Process. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(3), 207. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i03.7944>