



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 125-135

Vol. 4, No. 1, Juli 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i1.169

Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget

Ade Zahra Tifani¹, Nurhanifah²

^{1,2} Bimbingan Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

ABSTRAK. Tujuan penelitian ini untuk melihat apakah permainan latto-latto membawa dampak bagi perkembangan anak. Di zaman teknologi ini, hampir rata-rata anak tidak bisa lepas dari gadget sehingga menyebabkan aspek perkembangan mereka terganggu. Namun, hadirnya latto-latto di tengah kehidupan mereka menjadi hal yang unik untuk dikaji. Maka dari itu, penelitian ini ingin melihat dampak seperti apa yang diberikan permainan latto-latto ini terhadap aspek perkembangan anak yang saat ini hampir tidak lepas dari gadget. Penelitian menggunakan metode kualitatif yang hasil dari observasi dituangkan secara lisan. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini. Orang tua yang mempunyai anak dalam hal kecanduan gadget menjadi informan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Dalam menganalisis hasil, peneliti melakukan pengumpulan data, reduksi data, dan terakhir peneliti menarik kesimpulan. Kajian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional latto-latto memiliki arti yang cukup besar dalam perkembangan anak. Perkembangan sosial merupakan pengaruh permainan latto-latto yang terlihat sangat signifikan.

Kata Kunci : Permainan Latto-Latto; Gadget; Aspek Perkembangan Anak

ABSTRACT. This study was conducted to see if traditional latto-latto play had an impact on various aspects of children's development. In this technological age, almost the average child can't be separated from gadgets, causing aspects of their development to be disrupted. However, the presence of latto-latto in their lives is a unique thing to study. Therefore, this research wants to see what kind of impact this latto-latto game has on aspects of child development that are currently almost inseparable from gadgets. Research using qualitative methods, the results of observations are written orally. This type of research is descriptive qualitative research, in which this research the subjects or objects under study is described. Parents of gadget-obsessed kids whistleblowers in this study. Data collection techniques used in this study included interviews, observations, and documentation. The analytical method of this study consisted of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. From this study, it turns out that traditional latto-latto games have quite good implications in aspects of child development. The development aspects which is the impact of the latto-latto games look significant in the aspect of children's social development.

Keyword : Lato-lato games; Gadget; Aspects of child development

Copyright (c) 2023 Ade Zahra Tifani, Nurhanifah.

✉Corresponding author : Ade Zahra Tifani

Email Address : ade0102191014@uinsu.ac.id

Received 8 Maret 2023, Accepted 24 Maret 2023, Published 8 April 2023

PENDAHULUAN

Awal mulanya gawai hadir dengan tujuan membuat komunikasi lebih mudah, dikarenakan zaman semakin berkembang, gawai mempunyai fitur tambahan yang sangat memudahkan kehidupan manusia termasuk yang terjadi di Indonesia [1]. Saat ini, perkembangan teknologi yang maju mempengaruhi pembaharuan teknologi informasi, termasuk perangkatnya, salah satunya gadget. Saat ini inovasi kecanggihan teknologi mampu membuat kita dapat mengakses media sosial, berita, jejaring sosial, bahkan melakukan hobi secara mudah melalui gadget seperti smarthphone, tablet, e-reader, play station portable, dan juga laptop [2]. Dahulu gadget dikenal sebagai kebutuhan sekunder, namun sekarang gadget sudah dikenal sebagai kebutuhan primer artinya gadget sudah bukan menjadi barang yang asing ditelinga orang melainkan hampir setiap individu sekarang sudah memiliki gadget masing-masing. Sejak terjadinya wabah corona virus pada akhir tahun 2019, menyebabkan hampir semua orang sekarang menjadi pengguna gadget. Sejak wabah itu bukan saja remaja, dewasa, serta orang tua yang menjadi pelaku pengguna gadget, melainkan anak-anak juga menjadi pelaku pengguna gadget. Pemakaian gadget yang mulai berlebihan dan melampaui waktu normal maka akan menyebabkan kecanduan [3].

Dewasa ini, Indonesia pemakaian gadget pada anak semakin bertambah. Pada tahun 2018 dilakukan survei, pengguna gadget terbesar di Asia Pasifik, Indonesia mendapatkan peringkat ketiga, dengan jumlah pengguna sebesar 83,18 juta. Pada tahun 2019, di Indonesia, pengguna gadget mencapai angka 355,5 juta jiwa. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Kemeninfo, 30 juta pengguna gadget di Indonesia merupakan anak-anak dan remaja [4]. Menurut Sari dan Mitsalia, intensitas tinggi pemakai gadget dikatakan jika durasi pemakaiannya diatas 120 menit per harinya dan berkisar lebih 75 menit dalam sekali pemakaiannya. Kemudian, dalam satu hari penggunaan gadgetnya mampu mencapai atau bahkan lebih dari 3 kali permainan, hal seperti itu dapat dikatakan sudah kecanduan. Selain itu, dengan intensitas sedang, saat pengguna membutuhkan waktu 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan perangkat 2-3 kali/hari. Menurut mereka, penggunaan gadget yang benar adalah penggunaan dengan intensitas rendah, yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit/hari dan intensitas memakai gadget maksimal 2 kali pemakaian [5].

Pengguna gadget yang sudah kecanduan akan sulit untuk ditangani sehingga menciptakan pola tingkah laku yang menyimpang apabila tidak dilakukan pengontrolan yang tepat serta bijak [6]. Keluhan orang tua mengenai dampak negatif dari gadget adalah perilaku anak yang kurang bisa bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi [7]. Penggunaan gadget berlebihan terhadap anak berefek pada aspek perkembangan sosial mereka terganggu. Hal ini meningkat sejak wabah covid 19 menyerang dunia. Hal itu terjadi karena banyaknya orang tua yang memberi kesempatan pada anak untuk bermain gadget dengan maksud agar tidak rewel sehingga mengakibatkan mereka tidak mau bersosialisasi dengan sesama temannya. Selain itu proses mengajar yang terjadi saat wabah covid menyerang mengharuskan pembelajaran jarak jauh yang membuat gadget diberikan kepada anak sehingga anak tidak lepas dari gadget [8].

Anak yang kecanduan gadget akan memiliki interaksi yang kurang baik interaksi dengan keluarga, lingkungan, serta teman sebaya. Pernyataan Iswanto dan Onibala [9] mengatakan bahwa "anak-anak yang menggunakan gadget sering kali cenderung

melupakan lingkungannya, lebih memilih bermain dengan gadget daripada memiliki teman di sekitarnya". Anak yang kecanduan gadget akan menjadikan dirinya individualistik dan memiliki sifat oportunistik. Selain itu, anak yang kecanduan gadget akan mengalami gangguan pemusatan perhatian dan menjadi anak yang hiper aktivitas [4]. Selain itu, anak-anak yang menghabiskan waktu dengan gawai lebih emosional, mereka mudah memberontak karena merasa terganggu bermain gawai [10]. Padahal masa anak-anak merupakan masa bermain dengan temannya, namun karena kecanduan pada gadget tersebut memberikan efek terhadap perilaku mereka. Belakangan ini, fokus anak mulai teralihkan dari gadget ke permainan tradisional disebabkan permainan latto-latto. Sarana untuk membuat aspek dasar yang ada dalam diri anak berkembang ialah melalui permainan tradisional. Aspek fundamental perkembangan anak adalah aspek fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional serta juga bahasa. Melalui permainan tradisional mampu merangsang anak-anak untuk dapat belajar mengetahui tentang nilai-nilai budaya lokal dari segala jenis permainan [11].

Permainan latto-latto merupakan permainan tradisional dan sangat viral belakangan ini. Permainan ini merupakan permainan yang cara bermainnya memantulkan dua bola yang dikaitkan dengan seutas tali. Permainan latto-latto merupakan permainan tradisional yang berasal dari bahasa Bugis. Katto-katto adalah nama lain dari permainan latto-latto di daerah Makasar, sedangkan di Jawa permainan ini dikenal dengan nama etek-etek. Latto-latto merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang populer di Indonesia. Permainan tradisional pertama kali muncul pada tahun 1960-an dan mulai populer di Amerika pada tahun 1970-an. Dikenal sebagai permainan *Clankers*. Namun, sejak tahun 1990-an, permainan latto-latto menjadi ikonik, terutama bagi mereka yang tinggal di pedesaan [12].

Hadirnya permainan latto-latto mampu mengalihkan fokus anak dari gadget ke permainan tradisional ini. Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak saja, tetapi remaja bahkan orang tua ikut terlibat dalam permainan ini. Permainan tradisional ini sangat viral di akhir tahun 2022 sehingga masyarakat membuat festival permainan ini. Permainan tradisional latto-latto memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi dirinya, meningkatkan kemampuan dalam hal bekerjasama, beradaptasi, interaksi positif, pengaturan diri dan kontrol [13]. Permainan latto-latto dalam pandangan Islam, menurut Sundani yang merupakan Wakil Ketua Lembaga Dakwah Khusus PP Muhammadiyah mengungkapkan bahwa permainan latto-latto bukan permainan yang dilarang sepanjang tidak membuat anak lalai, tidak pula berbahaya dan tidak ada unsur judi. Berarti dalam hal ini permainan latto-latto boleh saja dimainkan oleh siapa saja, asal tidak ada maksud tertentu dalam sebuah permainan tersebut. Jika permainan tersebut dimainkan untuk membantu perkembangan seorang anak maka boleh-boleh saja untuk dimainkan [14].

Penelitian mengenai dampak permainan latto-latto terhadap aspek perkembangan anak yang kecanduan gadget belum ada dilakukan, namun jika dihubungkan dengan permainan tradisional, penelitian terdahulunya telah banyak dilakukan. Salah satu penelitian terdahulunya ialah penelitian yang dilakukan oleh Prastiyawan menyimpulkan bahwa dari 10 anak yang kecanduan gadget setelah diberikan permainan lompat tali presentasinya 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 [8]. Penelitian yang dilakukan Jufrida menyimpulkan bahwa frekuensi penggunaan gadget

mengalami penurunan dari rerata 25 jam/minggu menjadi 17 jam/minggu. Melalui permainan tradisional, siswa menjadi lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya [4]. Dari kedua penelitian ini, hasil analisa peneliti menyatakan bahwa meningkatnya perkembangan sosial anak akibat pengaruh permainan tradisional dan mampu mengalihkan fokus anak dari gadget.

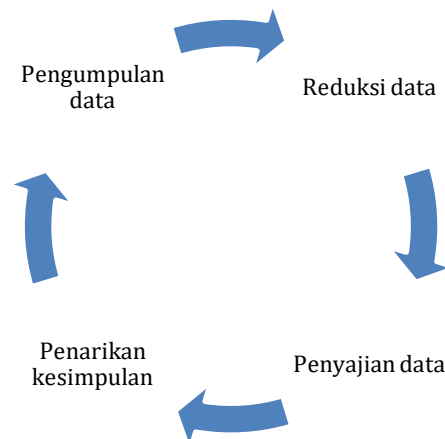
Sejalan dengan hasil observasi peneliti di lapangan, bahwa sebelum adanya permainan latto-latto ini dunia anak hanya terfokus pada gadget. Hal ini menyebabkan anak-anak tersebut menjadi anak yang antisosial. Dalam hal ini, aspek perkembangan sosial anak terganggu dikarenakan kecanduan gadget tersebut. Dari hasil observasi juga, ketika mereka berkumpul, di dalam lingkaran tersebut minimnya interaksi yang dilakukan oleh mereka. Hal itu dikarenakan mereka lebih asyik dengan gadget mereka sehingga ketika mereka berkumpul mereka tidak memperdulikan teman-temannya. Tetapi ketika permainan latto-latto ini hadir ditengah mereka, pusat perhatian mereka mulai berubah. Hasil observasi menyatakan bahwa mereka lebih peduli dengan teman mereka dan lebih sering terjadi interaksi di antara mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini pada dasarnya menggunakan penelitian kualitatif, yaitu salah satu metode penelitian yang dapat memberikan informasi penjelasa tentang perilaku individu yang diamati dalam bentuk penjelasan lisan atau tertulis [15]. Menurut Sugiyono, bahwa metode kualitatif diterapkan oleh para peneliti dalam melakukan penelitian berupa kondisi objek yang bersifat alamiah [16]. Jenis penelitian yang digunakan dalam hal ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari jenis penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan latto-latto terhadap perkembangan anak pecandu gadget. Jenis penelitian ini juga sebagai suatu prosedur untuk memecahkan masalah dengan mengilustrasikan keadaan dari subjek atau objek yang diteliti. wawancara, observasi lapangan dan dokumentasi digunakan sebagai instrumen penelitian.

Penelitian ini dilakukan di Tanjung Balai. Populasi dari penelitian ini ialah orang tua dari anak yang mulai kecanduan gadget. Informan yang digunakan dalam penelitian ini ialah 5 orang tua dan 2 orang dewasa. Penelitian yang dilakukan ini memakai teknik purposive sampling dalam teknik pengambilan sampel. Arikunto menjelaskan bahwa teknik itu merupakan cara pengambilan sampel dengan tidak berdasarkan random, tetapi didasarkan pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Teknik sampling terarah adalah teknik sampling non-probabilitas [17].

Dalam penelitian ini terdapat dua fase prosedur yang diterapkan, yaitu terdiri dari fase orientasi dan fase eksplorasi. Fase orientasi berupa kegiatan mendalami permasalahan yang ingin dibahas, sedangkan kegiatan dalam fase eksplorasi ialah dilakukannya wawancara serta observasi. Peneliti melakukan observasi dan wawancara guna mendapatkan informasi sebagai data dari penelitian. Teknik Milles dan Hubberman merupakan teknik analisis data yang diterapkan dan dilaksanakan melalui empat tahap yaitu tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan terakhir tahap verifikasi dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Analisis Data (Milles dan Huberman)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam sudut pandang Islam, anak diartikan sebagai seorang makhluk ciptaan Allah yang bersifat lemah tetapi sangat mulia, dimana kehadirannya merupakan kehendak dari Allah SWT yang melalui proses penciptaan. Anak harus dibina baik jasmani maupun rohani, agar kelak anak itu akan tumbuh menjadi berakhlak mulia, yang mampu bertanggung jawab secara sosial di masa depan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Artinya dalam Islam, anak dituntut agar mampu bersosialisasi ataupun melakukan penyesuaian diri agar kelak mampu memakmurkan dunia sebagai rahmatan lil'alamin. Pada dasarnya orang tua lah yang mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam menunaikan tugas membesarkan anak dengan memberikan berbagai hal yang berkaitan dengan kepentingan anaknya seperti mengembangkan keterampilan, pengetahuan, kemampuan, dan pemeliharaan kesehatan anak [18]. Sehingga menjadi orang tua bukan merupakan tanggungjawab yang ringan, orang tua harus memastikan bahwa anaknya cukup dalam segala hal, jika anak mereka tidak berhasil mencapai masing-masing tugas perkembangannya maka orang tua tersebut gagal dalam mendidik anaknya.

Rogers dan Sawyers mengatakan bahwa melalui metode bermain mampu mengembangkan anak secara optimal. Karena bermain berperan sebagai kekuatan, sebagai pengaruh terhadap perkembangan dan anak-anak mendapatkan pelajaran berharga bagi diri mereka sendiri melalui bermain. Pandangan Gallahue mengenai bermain bagi anak ialah sebuah kebutuhan yang paling mendasar bagi anak karena terjadi interaksi dengan dunia sekitarnya [19]. Bermain merupakan hak yang didapatkan oleh setiap anak. Anak-anak dikenal dengan "Homo Ludens" yang memiliki arti bahwa makhluk bermain. Hal ini merupakan hal yang manusiawi dan bersifat universal. Melalui permainan mampu mempengaruhi perkembangan anak. Aspek perkembangan anak yang dipengaruhi oleh metode bermain meliputi perkembangan

fisik, perkembangan kognitif-motorik, dan perkembangan sosial-emosional. Bermain memungkinkan untuk belajar mengenai segala sesuatu dan sesuai aturan, sosialisasi, harga diri, mengelola emosi, toleransi, kerjasama, dan mendorong sportivitas [20].

Hadirnya permainan *latto-latto* mampu membantu orang tua untuk mengurangi anak kecanduan akan gadget [21] serta mampu membuat tugas perkembangan sosial anak berjalan sebagaimana tugasnya. Hal ini didukung dari informasi yang didapat dari hasil wawancara dengan informan yang mengatakan bahwasanya semenjak ada *latto-latto* anak mereka kurang bermain gadget dan permainan *latto-latto* membuat anak mereka lebih peduli dengan teman sekitarnya. Hal ini mereka lihat dengan meningkatnya intensitas pertemanan mereka sehingga ketika ada teman mereka yang tidak memiliki mainan tersebut, mereka akan sukarela meminjamkannya bahkan anak mereka mengajari teman tersebut. Anak-anak akan memiliki rasa kepedulian sosial, seperti hadirnya rasa simpati dalam dirinya [22]. Mereka juga mengatakan bahwa hal ini berbeda dengan ketika mereka kecanduan gadget mereka hanya sering berdiam di rumah jarang melakukan interaksi sosial dengan temannya sehingga kurangnya kepedulian terhadap lingkungan. Kecanduan gadget sangat berpengaruh dengan aspek perkembangan sosial anak. Mereka lebih asik dengan dunia sendiri daripada melakukan aktivitas bermain dengan temannya [23].

Aspek perkembangan sosial merupakan aspek yang paling berharga untuk seorang anak dikarenakan aspek perkembangan sosial mempengaruhi aspek perkembangan fisik serta kognitif-motorik seorang anak. Pada fase ini ditandai dengan meningkatnya intensitas hubungan yang dimiliki seorang anak dengan teman-teman sebayanya. Berarti dalam hal ini anak mulai banyak melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Anak akan mulai menunjukkan rasa kepedulian sosialnya sebagai bentuk tugas dari perkembangan sosialnya [24]. Dengan meningkatnya interaksi sosial anak tersebut, akan mempengaruhi perkembangan ego dari anak tersebut [23]. Semenjak hadirnya gadget ditengah kehidupan anak, hal ini mengakibatkan aspek perkembangan anak tersebut mulai terganggu. Hal ini sangat kelihatan dari segi aspek perkembangan sosial, seperti akan sering lupa dengan lingkungan sekitarnya. Anak tersebut tidak akan peduli dengan apa yang terjadi baik dilingkungan masyarakat bahkan di lingkungan keluarganya. Anak yang telah kecanduan gadget akan bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka akan lebih mementingkan dirinya sendiri. Hal ini menyebabkan tugas perkembangan sosial anak tidak akan tercapai. Perkembangan sosial anak dapat meningkat melalui permainan tradisional. Dalam perkembangan sosial, tugas perkembangan anak adalah mengembangkan rasa kepedulian sosial dalam diri anak. Rasa kepedulian sosial seperti rasa empati, simpati, dan lainnya yang biasanya terwujud karena adanya interaksi sosial. Di dalam permainan tradisional terdapat hubungan interaksi social [25]. Permainan tradisional akan membuat anak lebih senang berkumpul bersama temannya. Dengan cara ini, anak tidak individualis dan tidak memiliki ego yang tinggi.

Aspek perkembangan emosional anak mencakup perasaan kuat yang ditunjukkan tentang seseorang atau peristiwa. Faktor kematangan dan faktor belajar merupakan hal yang mempengaruhi perkembangan emosi anak. Faktor belajar ini akan didapat anak melalui pengalaman anak tersebut melakukan interaksi sosial kepada lingkungan, karena itu aspek perkembangan emosional dan sosial anak selalu berkaitan [26]. Permainan latto-latto memberikan dampak bagi perkembangan emosional anak. Pernyataan ini senada dengan informasi dari informan yang mengatakan dulu ketika anaknya kecanduan gadget, emosi anaknya sering terganggu. Anak tersebut sangat sulit untuk mengontrol emosinya bahkan ketika anaknya asik bermain gadget dan ketika ditanya, anak tersebut akan menjawab dengan nada yang kelihatan seperti tidak suka atau marah. Pada anak yang kecanduan gadget, aspek emosionalnya akan terganggu. Anak yang kecanduan gadget mereka akan lebih mudah marah dan mereka sulit untuk mengontrol emosinya. Kecanduan gadget pada anak akan membuat mereka lebih emosional, bahkan lebih agresif karena merasa terganggu saat bermain [27].

Namun mereka mengatakan ketika hadirnya latto-latto, mereka lebih sering menampilkan emosi yang positif, seperti ketika mereka bermain latto-latto itu di dalam lingkaran bermain mereka selalu terjadi interaksi dan mereka terkadang tertawa sambil bermain. Setelah itu, ketika anak-anak tersebut berhasil memainkan latto-latto itu akan hadir rasa senang dalam dirinya kata informan tersebut ketika diwawancarai. Hal senada disampaikan oleh seorang Psikolog Klinis Anak dan juga Dosen Fakultas Psikologi Universitas Indonesia bahwasanya bermain latto-latto mampu menciptakan emosi yang bernilai positif pada anak tersebut, misal rasa bahagia yang hadir dalam dirinya ketika ia berhasil memainkan permainan tersebut [28]. Semenjak ada latto-latto, mereka juga lebih banyak berlatih untuk sabar dalam mengontrol emosinya. Pernyataan ini merupakan ungkapan dari orang tua dari anak tersebut. Ketika itu, mereka melihat anak-anak tersebut bermain dengan suasana emosi yang negatif maka anak tersebut tidak akan berhasil memainkan latto-latto tersebut dengan sempurna. Bermain latto-latto merupakan permainan yang dibilang tidak begitu mudah harus memiliki jiwa kesabaran yang tinggi. Dengan begitu bermain latto-latto melatih kesabaran dan emosi [21].

Aspek perkembangan fisik-motorik pada anak yang baik ditandai dengan anak menjadi lebih besar, berat, serta kuat. Mengenai perkembangan fisik anak, anak kelihatan lebih aktif dan bergerak lebih giat [24]. Menurut Wahyuni perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang dikordinasi [29]. Dalam aspek perkembangan fisik ini, anak yang aktif serta banyak bergerak, tidak pasif dan otot-ototnya melakukan pergerakan merupakan anak yang memiliki aspek perkembangan fisik yang baik. Hadirnya permainan latto-latto membuat anak banyak melakukan kegiatan fisik, hal ini didukung dengan pernyataan informan ketika diwawancarai mereka mengatakan bahwasanya semenjak ada latto-latto ini, anak-anak lebih sering keluar rumah melakukan kegiatan fisik. Bermain latto-latto ini juga membuat mereka lebih sering

menggunakan otot-ototnya sehingga secara tidak disadari anak-anak itu melakukan kegiatan seperti olahraga. Mereka juga mengatakan bahwa bermain latto-latto ini membangun kemampuan motorik mereka. Hal ini mereka lihat dari anak-anak tersebut ketika bermain latto-latto berusaha menyeimbangi gerakan otot-otot tangan agar menghasilkan permainan yang sempurna. Menurut Febrianta dan AIFO seorang dosen olahraga fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto menjelaskan bahwa permainan latto-latto dapat melatih perkembangan motorik anak. Ia juga menjelaskan permainan ini akan mengajarkan anak untuk mengontrol gerakan tangan. Karena jika dalam bermain tersebut, gerakan tangan tidak terkendali maka latto-latto tersebut tidak akan stabil dan mengakibatkan permainan tersebut berhenti [30].

Dari hasil wawancara itu juga, orang tua yang diwawancarai juga mengatakan bahwa berbeda ketika mereka bermain gadget, anak mereka jarang melakukan kegiatan fisik selalu terfokus ke gadget mereka tersebut. Anak yang bermain gadget tugas perkembangan fisiknya tidak akan tercapai, karena anak yang kecanduan gadget akan malas bergerak sehingga menyebabkan perkembangan otot terganggu. Howe yang dikutip oleh muhubbin mencontohkan bahwa aktivitas motorik seperti melakukan pola-pola gerakan yang cukup dan terkoordinasi melibatkan proses mental yang sangat kompleks, proses mental ini disebutnya sebagai proses ranah cipta [31]. Permainan tradisional mampu menciptakan aktivitas yang menimbulkan gerakan-gerakan maksimal yang melatih keseimbangan, melatih koordinasi antara otak, otot-otot dalam tubuh dan saraf secara optimal [32].

Aspek perkembangan kognitif merupakan aspek yang memiliki kaitan terhadap proses kemampuan berpikir anak dan kemampuan memecahkan masalah [26]. Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014, kemampuan kognitif sebagai salah satu program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain [33]. Teori kognitif Piaget yang dimana konstruksi pengetahuan anak berasal dari apa yang dilihat dan dipahami melalui pembiasaan di lingkungannya [34]. Dalam hal ini, perkembangan kognitif anak ditandai dengan cara pikir anak tersebut dalam menghadapi sesuatu. Pada fase ini, kreativitas seorang anak akan hadir ketika anak tersebut memecahkan masalah yang dimilikinya. Permainan latto-latto merupakan salah satu solusi yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak. Sesuai dengan pernyataan informan bahwasanya permainan ini membantu anak untuk menghadirkan kreativitas dalam dirinya. Sehingga banyak gaya dalam memainkan latto-latto. Mereka mengatakan bahwasanya anak-anak itu terkadang memainkan latto-latto dengan gaya tornado, kemudian ada gaya helikopter. Selain itu, mereka melihat anak-anak yang terkadang tidak memiliki latto-latto membuat latto-lattonya sendiri dengan bahan-bahan yang ada. Seperti kata seorang informan, anaknya membuat mainan latto-latto ini dari aqua gelas yang diisi air, ada juga yang ia lihat dari kertas bekas. Permainan tradisional mendorong anak untuk mengembangkan pemikiran abstraknya untuk mengembangkan ide yang

lebih kreatif daripada anak yang bergantung pada gadget [35]. Berbeda ketika melihat anak mereka bermain gadget, ketika anak mereka bermain gadget, kreativitas anak tersebut tidak kelihatan. Anak yang sering bermain gadget akan memiliki kreativitas yang kurang [23].

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan latto-latto memberikan dampak yang positif dalam aspek perkembangan anak. Dengan hadirnya permainan ini, anak mulai lebih aktif, tidak menjadi anak yang selalu berdiam diri di rumah dan fokusnya hanya kepada gadget. Permainan latto-latto ini juga mempengaruhi aspek perkembangan sosial anak yang sempat terganggu dikarenakan kecanduan gadget. Permainan ini mampu meningkatkan intensitas hubungan anak dengan teman sebayanya dikarenakan terjadinya interaksi dalam lingkaran bermain mereka. Selain itu, permainan ini menghadirkan rasa kepedulian sosial anak terhadap sekitarnya. Sehingga tugas perkembangan sosial anak dapat terpenuhi dengan adanya permainan tradisional ini. Selain itu, permainan ini juga mempengaruhi dari segi emosi anak. Dengan permainan ini, anak dengan mudah menampilkan emosi positif seperti ketika bermain mereka akan lebih sering tertawa dikarenakan interaksi candaan yang terjadi dalam lingkaran pertemanan mereka. Selanjutnya permainan ini, mampu melatih perkembangan motorik anak. Hal ini dapat dilihat, ketika mereka bermain mereka berusaha untuk mampu menyeimbangkan tangan mereka agar dapat menimbulkan suara yang enak didengar. Dengan hadirnya permainan tradisional ini, orang tua dan masyarakat perlu memberikan respon yang positif agar dunia anak yang semulanya terfokus ke gadget sehingga menyebabkan terganggunya aspek perkembangan mereka perlahan-lahan dapat membuat anak tidak lagi fokus ke gadget dan mampu untuk menyelesaikan tugas perkembangan mereka yang seharusnya.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terimakasih yang tinggi kepada masyarakat Tanjung Balai yang telah berbagi informasi sehingga penulis dapat merangkai dan menyimpulkan informasi-informasi tersebut menjadi sebuah karya yang cacat kesempurnaan ini. Selanjutnya terimakasih pula kepada pengelola Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menjadikan tulisan ini menjadi nyata dihadapan pembaca

REFERENSI

- [1] H. Admar, E. Yakub, and Rosmawati, "Penggunaan Gadget dan Kepribadian Penggunanya di SMPN 3 Pekanbaru," *Jom Fkip*, vol. 5, no. 2, pp. 1–12, 2018.
- [2] N. E. Saputra and Y. N. Ekawati, "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak," *J. Psikol. Jambi*, vol. 2, no. 2, pp. 48–54, 2017, doi: 10.22437/jpj.v2i2.4796.
- [3] R. A. F. Isni and D. Anugrah, "Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang," in *Proceedings UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 2021, pp. 150–165.
- [4] J. Jufrida, F. R. Basuki, and W. Kurniawan, "Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak," *J. Surya Masy.*, vol.

- 4, no. 1, p. 1, Nov. 2021, doi: 10.26714/jsm.4.1.2021.1-9.
- [5] P. Sari and A. A. Mitsalia, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin," *J. Profesi*, vol. 13, no. 2, pp. 73–77, 2016, doi: 10.26576/profesi.124.
- [6] R. Widya, "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya di PAUD Ummul Habibah," vol. 13, no. 1, pp. 29–34, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888/839>
- [7] D. A. Sari, O. Purnamasari, and L. Zulhaini, "Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua," vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.149.
- [8] M. N. Prastyawan *et al.*, "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Kepunten Kecamatan Tulangan," *J. Kanigara*, vol. II, no. 1, pp. 139–146, 2022, doi: 10.36456/kanigara.v2i1.5059.
- [9] Y. Warisyah, "Pentingnya 'Pendampingan Dialogis' Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," in *Seminar Nasional Pendidikan*, 2015, pp. 130–138.
- [10] Y. Ariston and F. Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *J. Educ. Rev. Res.*, vol. 1, no. 2, p. 86, Dec. 2018, doi: 10.26737/jerr.v1i2.1675.
- [11] S. Riyanto and B. H. Pipo, "Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional Untuk Mengurangi Intensitas Bermain Game Onlien pada Anak-Anak di Desa Genilangit," *J. TRIDARMA Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 29–34, 2021, [Online]. Available: <http://iocscience.org/ejournal/index.php/abdimas/article/view/1248>
- [12] R. W. Asih, "Sejarah Permainan Latto-Latto, Sempat Dilarang Karena Mematikan," *BISNIS.COM*, Jan. 2023.
- [13] R. Wijayanti, "Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 69–78, Mar. 2018, doi: 10.17509/cd.v5i1.10496.
- [14] T. Pamuji, "Hukum Islam Bermain Latto-Latto dalam Pandangan PP Muhammadiyah, Tidak Haram," *Radarm Banyumas*, 2023.
- [15] P. S. Rahmat, "Penelitian Kualitatif," *Equilibrium*, vol. 5, no. 9, pp. 1–8, 2009.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [17] D. Sinaga, *Buku Ajar Statistik Dasar*. Jakarta: UKI PRESS, 2014.
- [18] Y. Yuniatari and S. Suyadi, "Stimulasi Perkembangan Anak dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 9, no. 1, p. 17, Jun. 2021, doi: 10.21043/thufula.v9i1.9221.
- [19] T. Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *J. Sos. Budaya*, vol. 9, no. 1, pp. 121–136, 2012, doi: 10.24014/sb.v9i1.376.
- [20] Mulyasa, *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- [21] A. Prayogi, "4 Manfaat Mainan Latto-Latto Bagi Anak, Bisa Kurangi Kecanduan Gadget," *Yoursay.id*, 2022.
- [22] Aneka, "Ahli Psikolog Unibos Ungkap Dampak Kecanduan Permainan Latto-Latto Bagi Anak-Anak," *Herald Sulsel*, 2023.
- [23] S. Wulandari, S. M. Reski, Y. A. Nasution, and A. Lubis, "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar," *J. Prakarsa Paedagog.*, vol. 4, no. 2, pp. 260–264, Dec. 2021, doi: 10.24176/jpp.v4i2.6939.

- [24] F. Khaulani, N. S, and I. Irdamurni, "Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, p. 51, Jan. 2020, doi: 10.30659/pendas.7.1.51-59.
- [25] F. S. Riadi and T. Lestari, "Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital," *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 122–129, 2021, doi: 10.26618/jkpd.v6i2.5392.
- [26] U. Latifa, "Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya," *J. Acad.*, vol. 1, no. 2, pp. 185–195, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/view/1052>
- [27] E. Damayanti, A. Ahmad, and A. Bara, "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak," *Martabat J. Peremp. dan Anak*, vol. 4, no. 1, pp. 1–22, 2020, doi: 10.21274/martabat.2020.4.1.1-22.
- [28] N. W. Yunita, "Pakar UI Bilang Latto-Latto Timbulkan Emosi Positif tapi Ini Syaratnya," *detikEdu*, 2023.
- [29] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, "Membatik Jumputan untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 37–47, 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.
- [30] Y. Febrianti, "Digandrungi Bocah, Dosen UMP : Latto-Latto dapat Melatih Motorik Anak," *Times Indonesia*, 2023.
- [31] J. Jumriatin and L. Anhusadar, "Finger Painting Dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. Pendidik. dan Penelit. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2022, doi: 10.52266/pelangi.v4i1.815.
- [32] N. C. Ngaisah, A. I. Janah, and S. N. Azizah, "Permainan Tradisional Engklek sebagai Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Upaya," vol. 4, no. 1, pp. 74–85, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.159.
- [33] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [34] R. Ardiana, "Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, Aug. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.116.
- [35] I. Khasanah, A. Prasetyo, and E. Rakhmawati, "Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, Sep. 2012, doi: 10.26877/paudia.v1i1.261.