



Dampak Positif Dan Negatif Permainan Lato-Lato Pada Anak Sekolah Dasar

Fajar Hamdhan Utama ✉, STKIP PGRI Bangkalan
Haryo Mukti Widodo, STKIP PGRI Bangkalan
Septyaningrum Putri Purwoto, STKIP PGRI Bangkalan
Agus Himawan, STKIP PGRI Bangkalan

✉ fajarhamdhan@stkippgri-bkl.ac.id

Abstract: In this modern era, traditional games or old games are very rarely played by elementary school children, but at the beginning of 2023 these traditional games or old games have started to appear. This lato-lato game is a traditional or old game that uses two balls tied together by a string and a ring to control them. This lato-lato game is very popular today. However, the popularity of this lato-lato game has received many positive and negative responses from parents and teachers at school. One of the positive impacts is that children now turn more to lato-lato games than gadgets. While the negative impact is that children forget time and forget places when playing lato-lato games. Suggestions from researchers are the need for socialization and assistance for parents and children regarding this lato-lato game. Because as parents, we also need to keep an eye on what our children are playing and manage their children's playtime more.

Keywords: Traditional Games, Children

Abstrak: Pada era modern ini permainan tradisional atau permainan lama sangat jarang dimainkan oleh anak sekolah dasar, tetapi pada awal tahun 2023 ini permainan tradisional atau permainan lama mulai bermunculan. Permainan lato-lato ini adalah permainan tradisional atau permainan lama yang menggunakan dua bola yang diikat dengan tali dan cincin untuk mengendalikannya. Permainan lato-lato ini sangat populer saat ini. Namun ketenaran permainan lato-lato ini menuai banyak tanggapan positif dan negatif dari kalangan orang tua dan guru di sekolah. Salah satu dari dampak positifnya yaitu anak sekarang lebih beralih ke permainan lato-lato dari pada gadget. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak menjadi lupa waktu dan lupa tempat saat memainkan permainan lato-lato. Saran dari peneliti yaitu perlunya sosialisasi dan pendampingan orang tua dan anak terkait permainan lato-lato ini. Karena sebagai orang tua, kita juga perlu mengawasi apa yang dimainkan anak dan lebih mengatur waktu bermain anak.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Anak

Received 21 Februari 2023; **Accepted** 17 Maret 2023; **Published** 20 Mei 2023

Citation: Utama, F.H., Widodo, H.M., Purwoto, S.P., & Himawan, A. (2023). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Lato-Lato Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (02), 166-170.



Copyright ©2023 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Bermain adalah kebiasaan yang tidak bisa dihilangkan oleh anak-anak. Anak-anak bersenang-senang dan dapat mengekspresikan diri dengan bebas saat bermain (Mulyani, 2013). Anak-anak adalah "pembelajar alami" karena mereka belajar secara efektif dengan melakukan sesuatu dalam keadaan nyaman, tanpa paksaan.

Permainan tradisional atau permainan lama merupakan simbol pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi dan memiliki fungsi atau pesan yang berbeda di baliknya (Wijayanti, 2018). Permainan tradisional merupakan produk budaya yang mempunyai nilai tinggi bagi anak dalam hal imajinasi, hiburan, kreativitas, gerak, yang sekaligus sebagai sarana untuk melatih jiwa sosial, keterampilan, kesopanan, dan keterampilan.

Pada era modern ini permainan tradisional atau permainan lama sangat jarang dimainkan oleh anak sekolah dasar, tetapi pada awal tahun 2023 ini permainan tradisional atau permainan lama mulai bermunculan. Permainan yang saat ini lagi tren di kalangan anak kecil sampai dewasa adalah permainan lato-lato (Faisal, 2023).

Permainan lato-lato adalah permainan tradisional atau permainan lama yang menggunakan dua bola yang diikat dengan tali dan cincin untuk mengendalikannya. Cara bermainnya yaitu dengan membenturkan kedua bola tersebut dan menghasilkan suara yang khas untuk didengar (Ayu Fatmawati, 2023). Namun ketenaran permainan lato-lato ini menuai banyak tanggapan positif dan negatif dari semua kalangan. Untuk itu penulis ingin meneliti tentang bagaimana dampak positif dan negatif dari permainan lato-lato tersebut. Dan harapannya dari hasil penelitian ini bisa menjadi referensi penelitian lain dan bermanfaat untuk semua.

METODE

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen wawancara dan dokumentasi. Data kualitatif diperlukan dalam penelitian ini. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan yang berkaitan dengan fenomena, dan penelitian ini membutuhkan bahan pendukung seperti arsip, catatan, dokumen, dll. Sumber data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan informasi penelitian yang diperoleh langsung dari sumber aslinya (tidak melalui perantara). Peneliti mengumpulkan data primer untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data primer dapat berupa pendapat subyek (orang) secara individu maupun kelompok.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi penelitian yang peneliti peroleh secara tidak langsung melalui media (diperoleh dan disimpan oleh pihak lain). Data sekunder biasanya berupa bukti, catatan sejarah atau laporan yang disusun dari arsip yang diterbitkan dan tidak diterbitkan (data dokumenter). Metode penelitian yang sering menggunakan data sekunder adalah penelitian arsip dengan menggunakan peristiwa sejarah.

Teknik pengumpulan data merupakan proses yang penting dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan informasi yang terpercaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Internet

Pencarian internet adalah proses pencarian informasi melalui media online untuk mendapatkan informasi berdasarkan referensi online, jurnal, artikel atau peraturan perundang-undangan tentang topik penelitian.

2. Dokumentasi

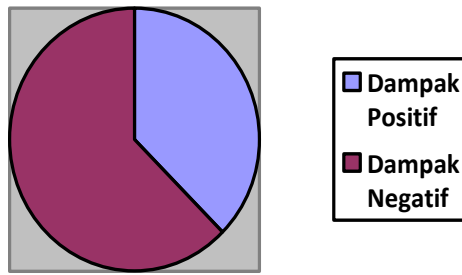
Menurut Sugiyono (2015) Dokumentasi adalah teknik memperoleh bukti yang kuat melalui buku, catatan, arsip, atau laporan yang berisi informasi untuk mendukung penelitian. Dokumentasi berguna untuk memastikan kecukupan informasi yang diterima.

Analisis data penelitian digunakan untuk mengungkapkan hasil penelitian secara rinci dan terarah. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dilihat dari keberadaan permainan tradisional saat ini, permainan lato-lato di awal tahun 2023 ini sangat populer di kalangan anak-anak sekolah dasar. Permainan lato-lato ini mulai dimainkan semua kalangan, mulai dari Presiden Pak Jokowi, Pejabat Negara, orang tua dan remaja. Permainan yang terdiri dari dua bola yang diikat dan diberi cincin untuk pegangan ini sangat tren di Indonesia saat ini. Bunyi yang khas dari permainan ini adalah “tek-ketek”.

Dari hasil penelitian ini, peneliti mendapatkan data sebagai berikut:



Tabel 1. Diagram Dampak Positif dan Negatif

Berdasarkan diagram di atas, didapatkan data sebesar 37,5% dampak positif dari permainan lato-lato tersebut menurut orang tua dan guru. Dan didapatkan data sebesar 62,5% dampak negatif dari permainan lato-lato tersebut menurut orang tua dan guru. Dari hasil data tersebut, menunjukkan bahwa permainan lato-lato tersebut lebih berdampak negatif ke anak dari pada dampak positifnya.

Berdasarkan analisis peneliti yang diperoleh dari sumber youtube dan media televisi di Indonesia, terdapat beberapa tanggapan dari berbagai kalangan tentang permainan lato-lato. Berdasarkan tanggapan dari kalangan Orang Tua sebagai berikut:

1. Tanggapan Positif Orang Tua:
 - a. Permainan lato-lato bisa menggantikan permainan gadget anak di rumah.
 - b. Permainan lato-lato mampu mengasah keterampilan tangan anak.
 - c. Dengan memainkan permainan lato-lato, anak bisa melestarikan permainan tradisional tersebut.
 - d. Ketergantungan gadget anak berkurang sejak adanya permainan lato-lato.
2. Tanggapan Negatif Orang Tua:
 - a. Anak sering lupa waktu belajar saat bermain lato-lato dengan teman-temannya.
 - b. Anak sering lupa waktu makan saat bermain lato-lato dengan teman-temannya.
 - c. Anak sering lupa tempat saat bermain lato-lato.
 - d. Tangan atau kepala anak bisa bengkak jika cara bermain lato-latonya salah atau kurang konsentrasi.

Berdasarkan tanggapan dari kalangan Guru tentang permainan lato-lato sebagai berikut:

1. Tanggapan Positif Guru:

- a. Anak mampu mengasah skil tangan, percaya diri dan konsentrasi dengan permainan lato-lato.
- b. Anak lebih sering bermain lato-lato di jam istirahat ketimbang bermain gadget.
- c. Mengembalikan dunia anak yang sempat memudar karena gadget.
- d. Anak mampu melestarikan permainan tradisional yang ada.

2. Tanggapan Negatif Guru:

- a. Anak kurang fokus dalam pembelajaran.
- b. Bunyi khas “tek-ketek” sering mengganggu guru saat mengajar.
- c. Menimbulkan perkelahian jika saat bermain lato-lato terkena temannya.
- d. Anak sering mengobrol tentang permainan lato-lato saat dalam proses pembelajaran.

Dari tanggapan orang tua dan guru tentang permainan lato-lato ini terdapat dampak positif dan negatif. Tanggapan orang tua dan guru dari sisi positif permainan lato-lato ini lebih mengarah ke menanggulangi kecanduan anak terhadap gadget. Karena sejak munculnya permainan lato-lato ini, anak lebih tertarik bermain lato-lato ketimbang bermain gadget. Dan anak bisa lebih mengasah keterampilannya.

Sedangkan tanggapan orang tua dan guru dari sisi negatif bermain lato-lato ini adalah anak menjadi lupa waktu dan lupa tempat saat bermain lato-lato. Bunyi “tek-ketek” yang dihasilkan juga bisa mengganggu jika dimainkan sembarang tempat. Waktu belajar anak pun juga berkurang.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Permainan lato-lato ini adalah permainan tradisional atau permainan lama yang menggunakan dua bola yang diikat dengan tali dan cincin untuk mengendalikannya. Permainan lato-lato ini sangat populer saat ini. Namun ketenaran permainan lato-lato ini menuai banyak tanggapan positif dan negatif dari kalangan orang tua dan guru di sekolah. Salah satu dari dampak positifnya yaitu anak sekarang lebih beralih ke permainan lato-lato dari pada gadget. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak menjadi lupa waktu dan lupa tempat saat memainkan permainan lato-lato.

2. Saran

Dengan adanya dampak positif dan negatif tersebut, saran dari peneliti yaitu perlunya sosialisasi dan pendampingan orang tua dan anak terkait permainan lato-lato ini. Karena sebagai orang tua, kita juga perlu mengawasi apa yang dimainkan anak dan lebih mengatur waktu bermain anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arifah Budhyati MZ. 2012. *Pengaruh Internet Terhadap Kenakalan Remaja*. Yogyakarta: Jurnal Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) Periode III.
2. Ayu Fatmawati, F. (2023). FENOMENA LATO-LATO, BEBAS GADGET TAPI SUARA BIKIN KAGET. *Opini UMG*. <https://umg.ac.id/opini/fenomena-latolato-bebas-gadget-tapi-suara-bikin-kaget>
3. Beaty Jenice J, 2013. *Obsevasi Pada Anak Usia Dini (terjemahan)*. Cetakan ketujuh: Pearson Education INC.
4. Cohen, David. 1993. *The Development of Play*. 2nd Edition. Tokyo : Routledge.
5. Faisal. (2023). Mainan Lato-Lato, Mainan yang Menguji Konsentrasi. *Jurnal Media Indonesia*. <http://www.jurnalmediaindonesia.com/2022/12/kembali-viral-mainan-lato-lato-mainan.html>
6. Hurlock, E. B. 1997. *Psikologi Perkembangan*. Edisi kelima. Jakarta :Erlangga.
7. Mulyani, S. (2013). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing.

8. Mutiah Diana, 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media group.
9. Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
10. Yulita, Rizki. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan pengembangan dan pembinaan Bahasa.

PROFIL SINGKAT

Fajar Hamdhan Utama adalah dosen program studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan. Ia juga aktif dalam tim promosi program studi Pendidikan Olahraga di sosial media. Selain itu ia juga admin akun promosi lomba di media sosial instagram @lombavideokreatif.

Haryo Mukti Widodo adalah dosen program studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan. Ia juga sebagai pelatih renang.

Septyaningrum Putri Purwoto adalah dosen program studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan. Ia juga sebagai sekertaris program studi Pendidikan Olahraga.

Agus Himawan adalah dosen program studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan. Ia juga sebagai pelatih futsal.