

DOLANAN ANAK SEBAGAI UPAYA MEMBATASI PENGUNAAN GADGET PADA ANAK DI DESA PENAMBANGAN SIDOARJO

Intan Chairun Nisa¹⁾, Restika Dewi Mayangsari²⁾, Muhammad Khoirul Rizani³⁾

¹Prodi Bioteknologi, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Malang

²Fakultas Akuntansi, Universitas Maarif Hasyim Latif,

³Fakultas Teknik, Universitas Maarif Hasyim Latif

Abstrak

Masa anak-anak merupakan masa emas dimana pertumbuhan dan perkembangan otak berlangsung cepat. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berbahaya bagi perkembangan otak, syaraf dan kepribadian anak. Salah satu media alternatif untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget adalah melalui Dolanan Anak. Dolanan Anak dibuat dengan menciptakan arena bermain yang lengkap dengan atribut permainan di sekitar lokasi tempat tinggal anak. Program ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu penentuan lokasi, pembangunan arena Dolanan Anak, sosialisasi serta monitoring dan evaluasi. Lokasi yang digunakan yaitu di Desa penambangan RT 02 RW 01, Kec. Balongbendo, Kab. Sidoarjo karena memiliki aspek kenyamanan, strategis dan keamanan. Pembangunan arena Dolanan Anak dilakukan dengan membersihkan, mengecat, dan memberikan beberapa fasilitas permainan anak. Sosialisasi dilakukan pada para orang tua melalui penyuluhan dan anak-anak melalui ajakan serta membiasakan bermain di arena Dolanan Anak selama satu bulan. Monitoring dan evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada warga sekitar. Berdasarkan hasil kuesioner dari 24 responden menunjukkan bahwa masyarakat sekitar puas dengan kinerja tim pelaksana, pembangunan arena Dolanan Anak, serta dampak Dolanan dalam membatasi penggunaan gadget bagi anak.

Kata Kunci: Dolanan Anak, gadget, anak, Desa Penambangan

Abstract

Childhood is a golden age where brain grow and develop quickly. Excessive use of gadgets can be harmful to the brain's development, nerve and child personality. One of the alternative media to distract the child from the gadget is through Dolanan Anak. Dolanan Anak is made by creating a complete playing arena with game attributes around the child's home. This Program is conducted through 4 stages, namely the determination of the location, development of the children's arena, socialization, monitoring and evaluation. The location used is in Penambangan Village RT 02 RW 01 Sidoarjo because it has aspects of comfort, strategic and security. The construction of the Dolanan Anak arena is done by cleaning, painting, and providing several children's gaming facilities. Socialization is done to parents through counseling and children through an invitation and familiarization playing in the Dolanan Anak Arena for a month. Monitoring and evaluation is conducted through questionnaires given to the surrounding community. Based on the results of a questionnaire of 24 respondents showed that the community is satisfied with the performance of the implementing team, development of the Dolanan Anak, and the impact of Dolanan Anak in limiting the use of gadgets for children.

Keywords: Dolanan Anak, Gadget, Child, Penambangan Village

Correspondence author: Intan Chairun Nisa, intancn@dosen.umaha.ac.id, Malang, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

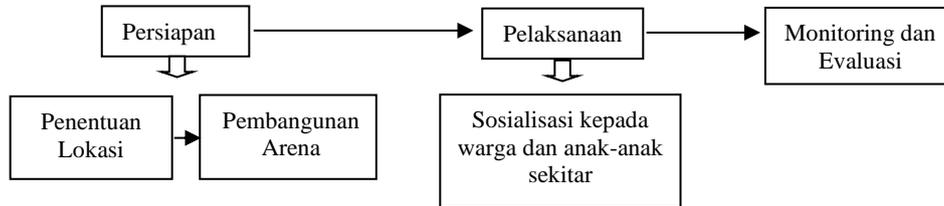
Perkembangan teknologi semakin pesat berpengaruh besar dalam berbagai sektor kehidupan. Hampir berbagai tingkatan usia baik orang dewasa, remaja sampai dengan anak-anak sudah memanfaatkan bahkan bergantung pada *gadget* dalam aktifitas keseharian mereka. Fajriana (2015) melaporkan pada 2013 jumlah pengguna gadget setiap harinya dari kalangan anak-anak yang berusia kurang dari delapan tahun didunia adalah sebanyak 72 persen setiap harinya. Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak umumnya sebagai hiburan seperti *game*. Pada dasarnya penggunaan *gadget* pada anak dapat mengasah kemampuan otak kanan, mengatur kecepatan berpikir, dan mengolah strategi. Disamping dampak positif tersebut, gadget yang digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak. Beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain paparan radiasi dari layar gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak, menurunkan keaktifan anak dan kemampuan komunikasi anak serta membuat membuat anak lebih individual dan kurang memiliki sikap peduli (Chusna, 2017). Disisi lain pertumbuhan dan perkembangan otak manusia berlangsung paling optimal pada saat masih anak-anak.

Masa anak-anak merupakan suatu masa emas dalam kehidupan manusia. Periode emas atau yang disebut *Golden Age* terjadi pada rentang usia 0-12 tahun. Menurut Jalal (2002) sekitar 50% kecerdasan manusia terbentuk saat berumur 4 tahun, 80% terbentuk ketika berumur 8 tahun, dan mencapai puncak tertinggi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Pada masa ini anak cenderung mudah terpengaruh dan meniru orang sekitarnya. Lingkungan, pola pengasuhan dan pendidikan anak sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan kedewasaannya. Orang tua, pendidik dan masyarakat mempunyai tanggung jawab dalam membimbing anak-anak agar terhindar dari pengaruh negatif yang salah satunya berasal dari pengaruh penggunaan gadget yang berlebihan. *American Academy of Pediatric (AAP)* tidak merekomendasikan penggunaan gadget bagi anak dibawah dua tahun, disamping itu anak diatas dua tahun dibatasi maksimal dua jam per hari untuk menghindari dampak negatif gadget bagi perkembangan anak. Berbagai program dan upaya mulai dilakukan untuk membatasi penggunaan gadget bagi anak. Seminar parenting merupakan salah satu upaya pencegahan yang umum dilakukan melalui pembekalan kepada orang tua tentang dampak gadget bagi anak. Selain arahan dan pengawasan dari orang tua, stimulus positif juga perlu diberikan pada anak sebagai pengganti gadget yang dapat menarik perhatian anak.

Salah satu media alternatif yang dapat dilakukan untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget adalah melalui program Dolanan Anak. Dolanan Anak merupakan program yang dibuat dengan menciptakan arena bermain yang lengkap dengan atribut permainan di sekitar lokasi tempat tinggal anak. Permainan yang disediakan merupakan permainan tradisional yang dapat mengasah kemampuan afektif, psikomotorik dan kognitif anak. Menurut Iswinarti dan Cahyasari (2017) permainan tradisional dapat menjadi alternatif pendidikan untuk memaksimalkan perkembangan anak. Program dolanan anak ini, tidak hanya memberikan fasilitas berupa mainan tradisional bagi anak namun juga mengondisikan agar anak terbiasa bermain di arena yang telah disediakan tersebut. Pengondisian diawal secara berkala dilakukan dengan mengajak anak-anak sekitar bermain, memberikan contoh cara bermain, menstimulus anak untuk saling bersosialisasi antar anak disekitarnya serta mengedukasi anak cara merapikan dan merawat permainan di arena Dolanan Anak.

METODE PELAKSANAAN

Upaya pembatasan penggunaan gadget bagi anak dilakukan dengan metode partisipatif melalui media Dolanan Anak dan dievaluasi dengan metode kuantitatif melalui survei. Tahapan dari kegiatan ini meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Alur metode yang digunakan, tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Metode Kegiatan Dolanan Anak

Penentuan Lokasi Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan di Desa Penambangan RW 1, Kec. Balongbendo, Kab. Sidoarjo. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan survey tim dengan mempertimbangkan lokasi, kepadatan penduduk, karakter warga sekitar, dan tingkat perkembangan teknologi. Titik lokasi arena dolanan anak dibangun di lahan kosong sekitar pemukiman warga yang mudah dijangkau, rimbun dan nyaman. Titik lokasi ditentukan berdasarkan izin dan rekomendasi dari perangkat dan warga sekitar.

Pembangunan Arena Dolanan Anak

Arena Dolanan Anak dibangun dengan membersihkan arena, mengecat arena, membuat beberapa penunjang permainan anak seperti ayunan, gazebo, ular tangga serta menyediakan fasilitas permainan tradisional seperti monopoli, dakon, bekel, kelereng, gobak sodor, lompat tali, dan bola.

Sosialisasi Arena Dolanan Anak

Sosisalisasi dilakukan kepada perangkat desa, warga sekitar dan anak-anak sekitar. Sosialisasi kepada perangkat desa dan warga sekitar dilakukan melalui penyuluhan. Penyuluhan yang diberikan bertujuan untuk memberikan pengetahuan pada orang tua tentang dampak negatif gadget serta pentingnya Dolanan Anak sebagai alternatif pengganti gadget sehingga dapat menumbuhkan peran dan kepedulian warga sekitar untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan. Sosialisasi kepada anak-anak sekitar dilakukan dengan cara mengajak anak-anak bermain di arena bermain setiap Sabtu dan Minggu, selama satu bulan. Selain mengajak bermain, anak-anak juga diajak untuk bertanggung jawab membereskan maianan yang telah digunakan serta membersihkan arena Dolanan Anak.

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektifitas arena Dolanan anak dalam membatasi gadget bagi anak. Monitoring dan evaluasi dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada perangkat dan warga sekitar setelah sebulan pengkondisian. Kuesioner berisikan beberapa pertanyaan mengenai kepuasan warga sekitar dengan kinerja tim pelaksana, arena dolanan anak yang dibangun, keberlanjutan

dan keaktifan anak-anak bermain di arena Dolanan Anak serta efektifitas Dolanan Anak tersebut dalam membatasi gadget bagi anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan Lokasi dan Pembangunan Arena Dolanan Anak

Pemilihan lokasi arena bermain anak berpengaruh terhadap intensitas penggunaan arena bermain oleh warga. Lokasi yang nyaman dan strategis dapat memicu minat dan ketertarikan warga terutama anak-anak dilingkungan sekitar untuk mengunjungi dan memanfaatkan arena bermain tersebut. Lokasi yang digunakan sebagai arena dolanan anak merupakan lahan kosong milik desa yang telah diberikan izin guna dari perangkat desa dan warga sekitar. Berdasarkan survey dari sekitar lokasi pemukiman warga, arena Dolanan Anak berlokasi di Desa penambangan RT 02 RW 01, Kec. Balongbendo, Kab. Sidoarjo. Lokasi dipilih karena memenuhi beberapa prasyarat antara lain rimbun sehingga nyaman sebagai tempat bermain, strategis sehingga mudah dijangkau anak-anak, dan aman yang jauh dari lalu lalang kendaraan bermotor. Gambaran akses jalan dan lokasi arena Dolanan Anak disajikan pada Gambar 2a. Proses pembersihan dan pengecatan dilakukan untuk mendesain arena dolanan anak. Arena dibuat semenarik dan menyenangkan mungkin sehingga anak-anak betah untuk bermain disana. Desain arena dolanan anak yang dibuat tim pelaksana adalah seperti Gambar 2b.



Gambar 2. a) Akses jalan lokasi arena Dolanan Anak. b) Lokasi dan Desain Arena Dolanan Anak

Pelaksanaan dan Pengenalan Dolanan Anak

Sosialisasi dilakukan baik kepada warga dan anak-anak disekitar desa Penambangan RW 1. Sosialisasi pada warga berupa penyuluhan yang didatangi oleh ketua kelurahan, ketua RW 1, ketua RT 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 serta warga sekitar. Penyuluhan dilakukan dengan pemberian materi tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan bagi anak-anak serta peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget bagi anak yang kemudian dilanjutkan dengan pengenalan berupa lokasi dan fasilitas yang telah disediakan di arena Dolanan Anak, dan diakhiri dengan permohonan bantuan dan dukungan warga sekitar untuk mendorong anak-anak bermain di lokasi tersebut.

Sosialisasi Dolanan Anak kepada anak-anak sekitar bertujuan selain untuk mengenalkan arena dolanan anak namun juga memberikan contoh kepada anak-anak cara bermain permainan tradisional tersebut serta membiasakan mereka dengan permainan itu.

Disisi lain, sosialisasi rutin dan terjadwal dilakukan sebagai upaya untuk mendorong interaksi dan kedekatan antar anak di lingkungan sekitar. Pengondisian dengan mengajak anak-anak sekitar bermain mendapatkan respon positif yang ditunjukkan dengan antusias anak-anak untuk ikut bermain. Beberapa permainan yang diajarkan adalah monopoli, sepak bola, dakon, lompat tali, gobak sodor, bekel, serta kelereng. Antusias anak-anak dalam bermain tergambar pada dokumentasi Gambar 3.



Gambar 3. Dokumentasi sosialisasi Dolanan Anak kepada anak-anak di Desa Penambangan

Efektivitas Dolanan Anak

Responden yang digunakan untuk penilaian efektifitas dolanan anak adalah sebanyak 24 orang yang merupakan perangkat dan masyarakat sekitar. Berdasarkan kuesioner yang dikumpulkan didapatkan hasil pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Evaluasi

No	Aspek Penilaian	1		2		3		4		5	
		N	P	N	P	N	P	N	P	N	P
1.	Keramahan dan kepedulian tim pelaksana	0	0%	0	0%	1	4%	14	58%	9	38%
2.	Ketanggapan tim pelaksana	0	0%	0	0%	0	0%	16	67%	8	33%
3.	Informasi yang diberikan tim pelaksana	0	0%	0	0%	4	17%	15	63%	5	21%
4.	Ketepatan waktu dalam menyelesaikan pembuatan dolanan anak	0	0%	0	0%	8	33%	12	50%	4	17%
5.	Fasilitas yang diberikan tim pelaksana untuk sarana dolanan anak	0	0%	0	0%	4	17%	12	50%	8	33%
6.	Situasi kondisi setelah ada fasilitas dolanan anak	0	0%	0	0%	3	13%	18	75%	3	13%
7.	Keaktifan tim pelaksana dalam mengajak bermain di area dolanan anak	0	0%	0	0%	0	0%	20	83%	4	17%
8.	Peran dolanan anak dalam membatasi gadget untuk anak-anak	0	0%	0	0%	3	13%	17	74%	3	13%
9.	Desain arena dolanan anak	0	0%	2	0%	2	8%	12	50%	8	33%
10.	Pemilihan lokasi dan kestrategisan arena dolanan anak	0	0%	0	0%	2	8%	11	46%	12	50%
11.	Ketertarikan perhatian anak-anak untuk mencintai dolanan tradisional	0	0%	0	0%	1	4%	20	83%	3	13%
12.	Kebersihan arena dolanan anak	0	0%	0	0%	1	4%	18	75%	5	21%

Keterangan : 1 = sangat tidak puas; 2 = tidak puas; 3 = cukup puas; 4 = puas; 5 = sangat puas; N = jumlah responden; P = persentase pemilih

Berdasarkan data kuisisioner yang dikumpulkan dari 24 responden masyarakat sekitar, rata-rata masyarakat merasa puas dengan hasil dari kinerja tim pelaksanaan dalam membuat dolanan anak sebagai upaya membatasi gadget bagi anak-anak. Hal tersebut terlihat dari dominasi penilaian responden pada indeks angka 4 di setiap butir pertanyaan.

Pembahasan

Berdasarkan letak geografis Desa Penambangan terletak pada posisi 70 24' 21.50" LS dan 1120 31' 53.12" BT dengan luas wilayah 150 Ha. Desa Penambangan terbagi menjadi 4 rukun warga (RW) dengan lebih dari 20 rukun tetangga. Berdasarkan data Administrasi Pemerintahan Desa tahun 2013, jumlah penduduk Desa Penambangan adalah 4.460 jiwa yang meliputi 39% anak-anak dibawah 12 tahun, 23% remaja berumur 12-18 tahun dan 38% dewasa diatas 19 tahun. Tingginya jumlah anak-anak di Desa Penambangan menjadikan desa tersebut sesuai untuk dijadikan lokasi pengabdian masyarakat dalam membatasi gadget bagi anak-anak. Pembatasan gadget bagi anak dilakukan dengan mengalihkan ketertarikan anak terhadap permainan tradisional melalui program Dolanan Anak. Program ini dilakukan dengan membangun arena Dolanan Anak dan mengondisikan anak-anak untuk tertarik untuk bermain disana. Menurut Saragih (2004), lokasi bermain anak hendaknya memiliki syarat berikut antara lain mudah dijangkau anak-anak dan mudah diawasi orang tua (*Visual Accesibility*), aman dan terjamin keselamatan dari kendaraan (*Phisical Accesibility*), serta bersih dan nyaman. Selain itu untuk menunjang perilaku bermain anak, perlu adanya dimensi atau luas arena yang cukup dan *finishing* yang membantu kenyamanan seperti adanya fasilitas permainan serta kondisi arena yang teduh, Berdasarkan pertimbangan tersebut serta izin dan rekomendasi dari warga sekitar dipilihlah salah satu lahan di RW 1 RT 2 sebagai lokasi arena Dolanan Anak. Gambar 2a menunjukkan akses jalan menuju ke lokasi arena Dolanan Anak yang nampak jauh dari lalu lalang kendaraan bermotor sehingga memenuhi aspek keamanan dan keselamatan. Gambar 2b menunjukkan penampangan lokasi area Dolanan Anak nampak cukup luas dan ada pepohonan yang membuat area tersebut teduh dan rindang sehingga nyaman digunakan untuk anak-anak bermain. Perilaku bermain dan ketertarikan anak untuk bermain di arena Dolanan Anak dibentuk dengan mendesain lokasi senyaman mungkin dan menyediakan fasilitas permainan tradisional. Desain arena dolanan anak ini dibuat dengan mengecat ulang beberapa titik, membangun beberapa fasilitas seperti ayunan, ular tangga, gazebo serta menyediakan beberapa perlengkapan permainan seperti bola, tali, papan dakon, monopoli, bekel, kelereng, serta tutup botol besi bekas.

Sosialisasi dilakukan setelah pembangunan arena Dolanan Anak selesai. Sosialisasi ditargetkan kepada perangkat desa seperti ketua RW, ketua RT, dan ketua karang taruna, serta para orang tua dan anak-anak itu sendiri. Sosialisasi kepada perangkat desa dan para orang tua dilakukan dengan mengadakan penyuluhan. Menurut Amanah (2007) bahwa penyuluhan merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan tujuan untuk mendorong adanya pergeseran perilaku pada individu atau suatu kelompok masyarakat ke arah yang lebih baik agar mereka dapat tau, mau, dan mampu menyelesaikan permasalahan yang berada di sekitar lingkungan mereka. Oleh karena itu, penyuluhan ini dilakukan dengan memberikan pengetahuan tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan bagi anak serta peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget bagi anak. Berdasarkan pengamatan tim pelaksana, warga antusias dan mendukung penuh program Dolanan Anak ini. Sosialisasi pada anak-anak dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan mengajak mereka bermain di arena Dolanan Anak serta memperkenalkan berbagai permainan tradisional yang terdapat di arena. Antusias anak-anak terlihat dari banyaknya anak yang datang serta keaktifan dalam bermain. Proses mengajak anak-anak bermain di arena Dolanan Anak dilakukan setiap libur sekolah yaitu hari Sabtu dan Minggu selama sebulan. Hal ini dilakukan untuk membiasakan mereka untuk bermain di arena Dolanan Anak. Menurut Syarbini (2014) pembiasaan suatu

kegiatan sejak dini akan membentuk suatu kegemaran. Kebiasaan tersebut menjadi bagian dari kepribadian individu tersebut sehingga dapat membentuk sikap dan karakter anak. Pada dasarnya permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik anak, sehingga pembiasaan bermain tradisional dapat memberikan dampak positif bagi pertumbuhan anak. Pembiasaan dilakukan selama satu bulan, kemudian dilakukan evaluasi dan monitoring melalui kuesioner yang diberikan kepada 24 warga sekitar.

Berdasarkan hasil kuesioner mayoritas warga merasa puas dengan kinerja tim pelaksana, arena Dolanan anak yang dibangun dan dampak pembangunan arena Dolanan anak tersebut. Berdasarkan jawaban warga dari kuesioner kepuasan yang diberikan, warga merasa paling puas dengan pemilihan lokasi dan kestrategisan arena Dolanan Anak. Hal ini ditunjukkan dari persentase pemilih poin 5 (sangat puas) yang terbanyak. Sebaliknya warga merasa cukup puas pada ketepatan waktu pengerjaan. Hal ini terlihat dari persentase pemilih poin 3 (cukup puas) yang terbanyak. Disisi lain, warga merasa puas dengan peran dolanan anak dalam membatasi gadget untuk anak-anak. Hal ini terlihat dari persentase pemilih poin 4 (puas) adalah sebanyak 74%. Akan tetapi, monitoring dan kegiatan lanjutan yang rutin perlu dilakukan untuk terus membiasakan anak dengan permainan tradisional dan mengurangi waktu mereka dalam bermain gadget.

SIMPULAN

Dolanan anak cukup efektif digunakan dalam membatasi penggunaan gadget bagi anak. Monitoring dan kegiatan rutin dibutuhkan untuk menjaga konsistensi dan ketertarikan anak-anak bermain di arena dolanan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, Siti. 2007. Makna Penyuluhan dan Transformasi Perilaku Manusia. Konsep : *Jurnal Penyuluhan*. 3 (1): 63-67
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17:2.
- Fajriana, H. N. (2015). Tingkat kecanduan gadget di usia dini semakin mengkhawatirkan. CNN Indonesia. 4 November. Tersedia dalam <http://www.cnnindonesia.com/>. [Diakses tanggal 12 Juni 2020]
- Iswinarti, Astrie Cahyasari. 2017. Meningkatkan Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder melalui Permainan Tradisional Engklek. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.
- Jalal F, S. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Saragih, J.F.B. 2004. Konsep Desain Tempat Bermain Anak. Seminar Nasional Kota Ramah Anak.
- Syarbini, Amirulloh. 2014. *Model Pendidikan Karakter dalam Keluarga*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.