
Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional

Oktaviastuti Awalia Fajrin

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

Email: 292015106@student.uksw.edu

Abstrak

Perubahan yang terjadi sekarang ini merupakan akibat dari bergesernya aktivitas anak dalam bermain, saat ini anak lebih senang bermain menggunakan permainan digital seperti bermain games online di warnet maupun di handphone. Permainan tradisional semakin tergeser dan terlupakan dengan adanya teknologi yang semakin modern dan canggih. Padahal dampak yang ditimbulkan dari bermain video games sangat memprihatinkan, menyebabkan prestasi belajar anak menjadi menurun, membuat anak melupakan segalanya, dan yang lebih parah membuat anak terjerumus dalam tindakan kriminal. Untuk itu permainan tradisional harus dikembalikan lagi karena dapat menimbulkan dampak yang positif bagi anak, dan menciptakan generasi penerus bangsa yang berkarakter unggul.

Kata Kunci: Kecanduan Games Online, Permainan Anak Tradisional, Pembentukan Karakter



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan teknologi semakin pesat dan semakin canggih, sehingga memengaruhi aktivitas anak untuk bermain. Anak lebih senang bermain dengan permainan digital seperti *Playstation (PS)*, *games online* dan *video games*. Permainan digital dianggap lebih canggih, lebih modern dan menyenangkan oleh anak. Berbeda dengan permainan tradisional yang sekarang ini mulai terlupakan, karena dianggap lebih membosankan dan tidak menarik. Dalam menggunakan permainan digital sudah menggunakan peralatan yang canggih, sedangkan untuk permainan tradisional masih menggunakan peralatan yang sederhana dan biasanya mudah didapat di sekitar lingkungan anak. Peralatan untuk permainan tradisional biasanya didapatkan di sekitar anak saat

bermain, seperti kayu, batu, pecahan genteng dan daun-daun kering.

Permainan digital memiliki kesan yang modern, tidak hanya dari peralatan yang digunakannya saja, tetapi juga tempat untuk memainkannya. Biasanya permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman dan ber-AC, misalnya di area mall terdapat macam-macam permainan digital yang biasa disebut *timezone* ataupun di warnet. Hal itu membuat anak lebih nyaman dan tertarik untuk memainkan permainan digital. Berbeda dengan permainan tradisional membutuhkan tempat yang luas, biasanya dimainkan di lapangan atau di halaman. Jika permainan digital menggunakan ruangan yang ber-AC, namun untuk permainan tradisional anak akan merasa kepanasan karena dilakukan di ruangan yang terbuka, apalagi jika dilakukan pada siang hari. Biasanya saat memainkan permainan tradisional anak-anak akan melompat, berlari-

lari atau melempar sehingga akan menyebabkan terkurasnya tenaga dan baju yang digunakan akan basah karena berkeringat.

Kesan pada permainan digital yang lebih modern, canggih dan berteknologi mutakhir membuat anak lebih menyukai dan memilih untuk memainkan permainan digital. Biasanya orang tua juga mendukung dan memfasilitasi anak untuk memiliki permainan digital, misalnya handphone. Saat ini orang tua tidak lagi memperkenalkan permainan tradisional yang dimainkannya dulu ketika mereka masih kecil kepada anaknya. Orang tua lebih memilih dengan cara praktis, yaitu dengan memberikan anaknya smartphone yang canggih untuk mengakses permainan digital agar anak betah untuk di rumah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kecanduan Games Online

Saat ini anak lebih memilih memainkan permainan digital seperti games online daripada permainan tradisional. Games online dirasa lebih menarik dan tidak membosankan jika dibandingkan dengan permainan tradisional, karena membutuhkan tenaga yang ekstra. Dan yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital akan menimbulkan dampak buruk bagi anak. Games online saat ini sudah semakin pesat, apalagi ditunjang dengan teknologi yang semakin modern. Anak yang setiap harinya bermain games online tanpa adanya kontrol dari orang tua, akan mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain games online, dan melupakan kewajibannya untuk belajar.

Beberapa faktor yang menyebabkan anak mengalami kecanduan bermain *games online* adalah sebagai berikut.

1. Kurang perhatian dari orang terdekat
Biasanya anak akan merasa bahagia dan nyaman jika mendapat perhatian dari ayah, ibu dan orang-orang terdekatnya. Namun biasanya orang tua sibuk dengan pekerjaannya dan melupakan perhatian bagi anak. Maka anak akan melampiaskannya dengan bermain game setiap waktu.
2. Stress
Seorang anak yang tertekan dengan mata pelajaran di sekolah yang sulit dipahami,

kurangnya perhatian dari orang tua dapat menimbulkan stress bagi anak. Tidak hanya orang dewasa saja, anak-anak juga bisa merasakan stress. Jika anak mengalami stress biasanya menggunakan media seperti *handphone* untuk bermain games agar menghilangkan stressnya.

3. Kurang kontrol
Orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya, selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas untuk bermain game, dan kurangnya pengawasan orang tua merupakan efek kecanduan yang sangat mudah terjadi pada anak.
4. Lingkungan
Perilaku anak tidak hanya terbentuk dalam keluarga. Bermain dengan teman-temannya dapat membentuk perilaku anak. Biasanya anak sudah mahir bermain game, meskipun orang tua tidak mengajarkan dalam bermain game, hal tersebut merupakan faktor dari lingkungan.

Lebih parahnya lagi akibat kecanduan games online, lima pelajar yang duduk di bangku SD, SMP, dan SMA nekat mencuri buku di perpustakaan sekolah untuk dijual ke pengepul barang bekas di Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Uang hasil penjualan buku digunakan untuk bermain games online (Purnomo, 2017).

Dalam hal ini seharusnya orang tua lebih dapat mengontrol anaknya dalam bermain game online. Orang tua harus selalu mengawasi dan memperingatkan anaknya jika sudah mulai kecanduan dalam bermain games online. Namun kenyataannya orang tua lebih memilih memberikan dan memfasilitasi anak dengan handphone, sehingga anak dengan mudah dapat mengakses game. Beberapa orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain game, karena menurutnya game merupakan alat penenang bagi anak. Jika orang tua sedang sibuk mengurus pekerjaan rumah dan tidak ada orang yang membantu, game sebagai cara paling ampuh agar anak menjadi tenang dan sibuk untuk bermain game. Selain itu ada juga orang tua yang mengalah dengan memperbolehkan anaknya untuk bermain games online di warnet, namun orang tua tetap harus membatasi waktu anaknya untuk bermain game.

Selain dampak negatif, bermain game online juga memiliki dampak positif. Penggunaan game online yang sering dimainkan oleh siswa sekolah dasar adalah banyak memainkan permainan Point Blank (game perang), Lost Saga (game perang) dan game online yang dapat diakses di smartphone Mobile Legend. Dampak positif memainkan game online bagi perilaku anak adalah dapat mengusir kejenuhan ketika di sekolah, melatih anak dalam berbahasa terutama bahasa Inggris, melatih ketepatan mata dan melatih kecepatan dalam membaca. Jadi sebagai orang tua harus selalu memperhatikan dan memberitahu apa saja dampak dari memainkan games online sejak dini, agar anak mereka bisa membedakan mana yang baik dan buruknya dari permainan games online dan juga agar anak tidak menyalah gunakan fungsi dari games online tersebut.

Permainan Anak Tradisional

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang berarti melakukan suatu perbuatan yang bersenang-senang. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa dalam suatu permainan berarti harus melakukan suatu perbuatan yang menimbulkan rasa senang dan menyenangkan bagi yang melakukannya. Jika dalam permainan tidak menimbulkan rasa senang dan menyenangkan, berarti tidak bisa disebut dengan permainan.

Dan yang dimaksud dengan kata “tradisional” menurut Poerwardarminta (1998) berasal dari kata “tradisi” yang berarti “adat kebiasaan turun temurun yang masih dijalankan”. Sedangkan kata “tradisional” berarti “sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun”. Jadi dapat disimpulkan bahwa “permainan tradisional” adalah suatu perbuatan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan dilakukan secara turun temurun yang menimbulkan rasa senang dan menyenangkan.

Biasanya permainan tradisional dilakukan dalam berkelompok, minimal dua orang anak dan menggunakan alat permainan yang sederhana dan mudah dicari di lingkungan sekitar anak. Dalam melakukan permainan tradisional biasanya dilakukan dengan senang dan gembira.

Dalam permainan tradisional mengandung unsur-unsur nilai budaya. Namun unsur budaya yang terkandung dalam permainan tradisional kadang tidak disadari oleh kita. Namun jika kita amati dan merasakan, ternyata dalam permainan tradisional banyak mengandung unsur-unsur budaya yang positif, sehingga membentuk karakter anak yang menjadi generasi yang berbudi luhur bagi masa depan.

Unsur-unsur yang terkandung dalam permainan tradisional adalah:

1. Nilai kesenangan atau kegembiraan, dalam melakukan permainan tradisional sangat terlihat jelas anak-anak akan terasa senang dalam melakukannya. Rasa senang yang timbul saat melakukannya mewujudkan suatu fase menuju kemajuan. Jika dalam melakukan permainan tradisional belum muncul rasa senang, berarti anak melakukannya dengan terpaksa dan tidak benar-benar melakukannya.
2. Nilai kebebasan, dalam melakukan permainan tradisional biasanya akan merasa terbebas dari semua tekanan, sehingga akan merasa senang dan gembira dalam melakukannya. Jika dalam bermain sudah timbul rasa gembira, maka akan lebih mudah untuk memasukkan hal-hal baru yang positif dan mendidik untuk anak.
3. Rasa berteman, dalam melakukan permainan tradisional biasanya dilakukan dalam berkelompok, dan dilakukan dengan tema bermainnya. Sesuatu yang dilakukan bersama teman biasanya akan menimbulkan rasa senang, bebas, tidak membosankan dan dapat saling bertukar pikiran antar teman yang satu dengan yang lain. Jika seorang anak mempunyai teman, anak akan belajar untuk saling mengerti, memahami, menghargai dan bersosialisasi antara teman yang satu dengan yang lainnya.
4. Nilai demokrasi, dalam suatu permainan setiap pemain dianggap tidak ada perbedaan antara yang satu dengan yang lain, tidak memandang anak orang kaya atau miskin, tidak memandang anak yang pandai atau bodoh. Semua pemain dianggap sama dan harus bekerja sama dalam kelompok untuk menjadi sang juara. Dalam suatu permainan tradisional untuk

- mengetahui undiannya dilakukan dengan cara sut, hompimpah atau yang lain untuk mengetahui siapa yang mulai terlebih dahulu. Dan dalam bermain semua pemain harus menaati peraturan yang ada dan tidak boleh curang dalam bermain.
5. Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan berkelompok. Di mana setiap kelompok memilih salah seorang anggotanya untuk menjadi pemimpin. Dalam memilih seorang pemimpin, anak-anak harus melihat anggota yang berkompeten untuk menjadi seorang pemimpin. Pemimpin dalam kelompok harus mengkoordinasi setiap anggotanya, dan anggota yang lain akan mematuhi pimpinannya.
 6. Rasa tanggung jawab, tujuan utama dalam bermain dalam untuk memperoleh kemenangan, maka dari itu setiap anggota kelompok harus memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam melakukannya. Jika dalam bermain memperoleh kemenangan adalah sebuah prestasi yang besar, tentunya semua anggota akan merasa bangga dan akan berpengaruh pada perkembangan jiwa anak.
 7. Nilai kebersamaan dan saling membantu, dalam permainan tradisional kebersamaan dan saling membantu antar teman akan terlihat jelas. Setiap anggota kelompok akan saling membantu dan bekerja sama untuk memperoleh kemenangan. Jika dalam kelompok tidak saling membantu satu sama lain, maka yang akan didapat adalah kekalahan.
 8. Nilai kepatuhan, dalam setiap permainan pasti memiliki peraturan permainan, dan setiap anggota kelompok wajib mematuhi peraturan tersebut. Dalam bermain anak dilatih untuk jujur dan mematuhi suatu peraturan yang berlaku. Jika dalam bermain anak tidak mematuhi pertukaran yang ada, maka akan dikeluarkan dalam permainan.
 9. Nilai kejujuran dan sportivitas, dalam bermain hal yang perlu dilakukan adalah melatih anak untuk jujur dan sportivitas. Jika dalam bermain ada yang tidak jujur, maka akan mendapatkan sanksi seperti dikeluarkan dalam permainan, dikucilkan

oleh temannya atau mendapat hukuman kekalahan.

10. Melatih kecakapan berpikir, dalam bermain anak dilatih untuk berpikir cepat, cermat dan jeli agar dapat memperoleh kemenangan. Setiap anggota dilatih untuk berpikir skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya.

Unsur budaya yang positif harus selalu diajarkan kepada anak, karena dapat membuat anak menjadi pribadi yang baik dan menjadikan generasi yang berbudi luhur. Selain memiliki nilai-nilai budaya yang banyak, permainan tradisional juga mempunyai manfaat. Manfaat yang didapat anak ketika melakukan permainan tradisional adalah menjadikan tubuh anak menjadi sehat dan kuat, menghilangkan kekakuan pada bagian tubuh anak. Dalam bermain seluruh panca indra akan dipergunakan dengan baik dan cekatan. Selain itu juga dapat berpengaruh pada ketajaman berpikir anak, serta kekuatan kemauan anak.

Permainan anak tradisional dapat melatih anak untuk memahami dan menguasai diri sendiri, menghargai orang lain, mengakui kekuatan orang lain, dan bersikap yang tepat dan bijaksana dalam bermain. Maka dari itu, permainan anak tradisional memiliki banyak manfaat untuk mendidik anak untuk disiplin, tertib dan taat aturan serta melatih anak untuk siap dalam menghadapi semua keadaan.

Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional

Saat ini tingkat kecanduan anak terhadap games online di Indonesia sangat tinggi. Anak tidak bisa lepas dengan bermain games online. Dampak yang ditimbulkan pun sangat memprihatinkan bagi anak. Anak akan melupakan segalanya, baik makan, belajar, bahkan dapat memengaruhi prestasi belajar ketika di sekolah. Selain itu anak yang sudah mengalami kecanduan bermain game akan menyebabkan perilaku anak menjadi agresif, berani untuk membolos, bahkan akan terjerumus dalam tindakan kriminal, seperti mencuri kendaraan dan uang hasil mencuri digunakan untuk bermain games online di warnet.

Masa anak adalah masa di mana anak selalu ingin bermain dan bergembira. Dalam bermain pada umumnya anak terlibat dalam suatu permainan. Misbach dalam Efendi (2015) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam permainan terdapat suatu aturan yang dibuat untuk dipatuhi dan ditaati oleh orang yang memainkan suatu permainan. Ketika masa anak yang identik dengan bermain, anak dapat dilatih untuk mematuhi dan menaati aturan yang sudah dibuat. Sehingga ketika besar anak sudah terbiasa dengan menaati suatu peraturan yang ada.

Pratiwi (2017) menyebutkan bahwa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan anak, yaitu:

1. Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam bermain sama saja anak diajarkan untuk memahami, meresapi, dan memberi arti tentang permainan yang sedang dilakukan. Jika dalam pendidikan formal anak akan memperoleh informasi baru atau ilmu baru yang belum pernah diajarkan sebelumnya, sama halnya dengan bermain juga mendapatkan informasi baru dari permainan yang dilakukan dan dapat dengan memecahkan masalah secara cepat ketika bermain.
2. Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Anak yang bermain sama saja melakukan aktivitas olahraga, di mana ketika berolahraga memiliki manfaat yaitu meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh dan dapat meningkatkan pertumbuhan anak. Selain itu, bermain juga dapat membantu kesehatan mental anak, karena mampu membangun dan mengembangkan daya tahan tubuh anak terhadap tekanan dalam hidup.
3. Bermain memberi kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan dan bahaya. Ketika bermain anak dihadapkan dengan situasi yang tak terduga, anak harus siap dan cekatan dalam menghadapi tantangan dan bahaya. Tantangan dan bahaya yang dimaksud

adalah lawan bermain ketika melakukan suatu permainan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa seharusnya bermain dapat menimbulkan perasaan senang dan berdampak positif bagi anak. Jika bermain yang menimbulkan dampak negatif dan berbahaya bagi anak, seperti bermain games online, maka seharusnya dilakukan tindakan untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain games online agar kembali menyukai permainan tradisional dengan melibatkan berbagai pihak.

Cahyono dan Misbach dalam Efendi (2015) menerangkan bahwa permainan digital seperti video games dan games online, lebih banyak dimainkan anak secara statis, anak tidak bergerak dan dalam keadaan diam, yang gerak hanya jemarinya saja. Seperti anak yang bermain games online di warnet, mereka hanya duduk dan diam, yang berkerja hanya jemarinya saja. Jika sudah seperti itu menyebabkan anak akan lupa segalanya, tidak peduli lagi terhadap lingkungan di sekelilingnya, akibatnya anak akan menjadi menyendiri, malu dan individualis. Games online yang ada kebanyakan adalah game berperang, hal itu menciptakan suasana tegang dan membuat anak selalu ingin menang, jika kalah anak akan merasa sangat kecewa dan tidak bisa menerima kekalahan.

Mori dalam Kurniawan (2017) menerangkan bahwa dampak video games pada aktivitas otak anak menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan dan perilaku manusia, yaitu sebagai berikut:

1. Bermain games menyebabkan terjadinya penurunan aktivitas otak depan yang berperan penting dalam pengendalian emosi dan aktivitas. Dalam hal ini anak yang bermain games akan mengalami perubahan emosi yang cepat berubah-ubah, contohnya ketika anak bermain games dan mengalami kekalahan maka anak akan marah dan tidak terima jika dalam bermain sudah kalah, selain itu dapat menimbulkan masalah yang lain dalam interaksi sosial dengan orang lain dan juga dapat menurunkan daya konsentrasi anak dalam bermain game maupun dalam pembelajaran di sekolah.
2. Bermain games juga menyebabkan terjadinya penurunan aktivitas gelombang

beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamers tidak sedang bermain games. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan sekresi hormone adrenalin, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu meningkat.

Cahyono dalam Irman (2017) menerangkan bahwa permainan tradisional dapat membentuk karakter anak yang positif, yaitu *pertama*, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat sederhana. Dalam memainkan permainan tradisional alat yang digunakan didapat di lingkungan sekitar anak dan biasanya tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli peralatannya. Alat-alat yang digunakan biasanya dibuat dari tumbuhan, tanah, genting, batu atau pasir. Seperti jika ingin bermain mobil-mobilan dapat menggunakan bahan dari kulit jeruk bali, jika ingin bermain engrang alat yang digunakan terbuat dari bambu, dan engklek bahan yang digunakan pecahan batu-bata untuk menggambar garis dan pecahan genting.

Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Biasanya dam permainan tradisional dilakukan dalam beregu atau berkelompok. Hal itu menyebabkan rasa senang ketika bermain bersama teman dan berlatih bekerja sama dengan teman kelompoknya. Seperti dalam bermain petak umpet, betengan dan gobak sodor membutuhkan pemain lebih dari satu orang dan harus bekerja sama antara satu dengan yang lain agar memperoleh kemenangan.

Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Misbach dalam Nadjamuddin (2016) dalam penelitiannya menerangkan bahwa permainan tradisional dapat memengaruhi perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, melatih kemampuan gerak seorang anak.

2. Aspek kognitif biasanya mencakup kemampuan berpikir seorang anak, mengembangkan imajinasi anak, mengembangkan kreativitas anak, dan mengembangkan kemampuan anak dalam memahami hal-hal yang baru.
3. Aspek emosi di mana anak dilatih untuk mengendalikan emosinya dan mengasah rasa empatinya.
4. Aspek bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh anak dalam bermain.
5. Aspek sosial melatih anak untuk bekerja sama dengan teman bermainnya, menjalin relasi dengan teman yang lain, dan melatih keterampilan bersosialisasi dengan orang dewasa ataupun dengan masyarakat.
6. Aspek spiritual, dalam melakukan permainan tradisional anak dapat dilatih untuk mensyukuri dan menyadari apa yang telah diberikan oleh Tuhan.
7. Aspek ekologis, aspek ini dapat melatih anak untuk memanfaatkan sumber daya yang berasal dari alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral, dalam memainkan permainan tradisional anak dapat diajarkan untuk memahami nilai moral yang sudah ada sejak dulu dan bersifat turun temurun dari generasi terdahulu hingga generasi selanjutnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara permainan tradisional. Jika seorang anak lebih memilih permainan digital dan mengalami kecanduan memainkan games online maka akan berdampak terhadap kesehatannya emosionalnya, menurunnya prestasi belajar, dan menimbulkan anak terjerumus pada tindakan kriminal. Jika masalah kecanduan games terus dibiarkan saja maka generasi anak Indonesia akan hancur dan berdampak lebih parah. Anak-anak setiap harinya hanya menghabiskan waktu untuk bermain games online saja, semua kegiatan akan terlupakan baik lupa makan, lupa akan tanggung jawabnya sebagai siswa yaitu belajar, berani membolos sekolah hanya untuk bermain games online di wanet atau di handphone, dan yang lebih parahnya lagi anak-anak kecil sudah terjerumus ke dalam tindakan kriminal berani mencuri milik orang lain agar mendapatkan uang untuk bermain games.

Sebagai seorang calon pendidik, sangat prihatin dengan anak kecil yang sudah kecanduan bermain games online. Dampak yang ditimbulkan dari anak yang kecanduan games semakin parah dan dapat merusak moral generasi penerus bangsa. Anak-anak sekolah dasar berani membolos hanya karena ingin bermain games online di warnet, tidak mepedulikan prestasi belajar di sekolah yang menurun akibat kecanduan games online. Sekarang ini orang tua juga memfasilitasi anaknya untuk bermain games online dengan memberikan anaknya handphone, hal itu menyebabkan anak lebih sering memegang handphone untuk bermain games online dari pada membaca buku. Bahkan anak-anak kecil sudah terjerat kasus kriminal karena mencuri motor hanya untuk mendapatkan uang agar bisa bermain games.

Untuk itu harus diberikan solusi yang tepat agar anak tidak lagi kecanduan untuk bermain permainan digital atau bermain games online. Anak-anak harus kembali untuk menyukai permainan tradisional karena dapat menumbuhkan karakter yang berbudi luhur berguna bagi masa depan dan memiliki dampak positif jika dibandingkan dengan bermain permainan digital yang menimbulkan dampak negatif. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai luhur perlu dikenali, selanjutnya permainan tersebut dapat diimprovisasi dengan keadaan sekarang, sehingga permainan tradisional akan banyak diminati dan disenangi oleh anak-anak sekarang ini. Sebagai guru juga dapat memasukan permainan tradisional ke dalam pelajaran khususnya pada mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kerohanian). Seperti pada saat olahraga guru mengajak anak untuk memainkan permainan gobak sodor, di situ siswa dapat melestarikan permainan tradisional yang sekarang ini sudah menghilang dan juga dapat melatih anak untuk bekerja sama dengan teman, melatih anak untuk tanggung jawab dan melatih anak untuk menaati peraturan permainan dalam gobak sodor.

Solusi yang digunakan agar siswa sekolah tidak mengalami kecanduan games online adalah dengan menggunakan teknik diskusi kelompok, dan dibuktikan oleh pendapat Romlah dalam Alamri (2015)

menerangkan bahwa teknik diskusi kelompok dapat membuat anggota kelompok menjadi aktif, baik aktif dalam bertukar pikiran, aktif menyumbangkan ide dan gagasan dalam berdiskusi, dapat mengerti arti sosialisasi yang sebenarnya, dan memberikan kesempatan anggota kelompok untuk menjadi ketua kelompok sesuai dengan kemampuannya.

Dengan menggunakan teknik diskusi kelompok, peserta didik dapat mendiskusikan dengan teman kelompoknya terkait dengan kebiasaan bermain games online yang terlalu berlebihan. Siswa dapat mengetahui dampak yang ditimbulkan apabila mengalami kecanduan bermain game, baik dampak positif maupun dampak negatif. Peserta didik akan menjadi aktif dan dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan kebiasaan games online. Jika siswa sudah dapat menghilangkan kecanduan bermain game, maka prestasi belajar di sekolah akan meningkat.

Permainan Tradisional Jawa dapat digunakan untuk membangun karakter kejujuran pada anak. Seperti pada permainan *gobak sodor*, anak diajarkan untuk jujur dalam bermain. Selain berbuat jujur, juga diajarkan untuk sportif dalam bermain atau tidak boleh curang dalam melakukan permainan. Permainan tradisional *dhakon* memiliki nilai-nilai yang positif dan baik untuk diajarkan pada anak, seperti kecepatan dan ketepatan bermain, kerja sama, tanggung jawab, dapat melatih kesabaran, menghargai lawan dan kawan, disiplin dan jujur. Maka dari itu melakukan permainan tradisional Jawa dapat dimasukkan dalam mata pelajaran di sekolah. Karena permainan tradisional memiliki dampak yang positif dan membentuk karakter yang baik bagi anak-anak penerus bangsa.

SIMPULAN DAN SARAN

Sebagai catatan penutup kecanduan games pada anak Indonesia sudah memprihatinkan dan menimbulkan dampak negatif bagi siswa, karena akan berpengaruh pada menurunnya prestasi belajar, perubahan perilaku yang menjadi agresif, dan berpengaruh pada pembentukan karakter bangsa. Untuk itu permainan tradisional harus dikembalikan dan dilestarikan kembali. Permainan tradisional menimbulkan dampak

positif, sebagai penerus dan harapan bangsa anak akan memiliki karakter yang luhur. Orang tua harus selalu mengawasi perilaku anaknya, jika sudah menyimpang maka harus diajarkan untuk kembali ke perbuatan yang benar. Sebagai guru harus mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai menghilang dan selalu menjalankan fungsi proteksinya dalam mengajar dan mendidik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamri, N. (2015). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Self Management untuk Mengurangi Perilaku Terlambat Masuk Sekolah (Studi Pada Siswa Kelas X SMA 1 Gebog Tahun 2014/2015). *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(1).
<https://doi.org/10.24176/jkg.v1i1.259>
- Edy Kurniawan, D. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgris Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 97–103.
- <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Efendi, D. I. (2015). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Didaktika*, 13(3), 11–18.
- Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89–96.
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79.
- Poerwardarminta, W. j. s. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Purnomo, Y. R. D. S. J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.