

## **Permainan Lato-Lato Yang Dapat Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Kecapi**

**Oleh : Farichatul Fida Mudzakiya'  
Pembimbing : Misbakhul Munir, S.Pd.  
Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara**

### **ABSTRAK**

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak menjadikan dampak negatif muncul dan membuat permainan tradisional semakin terkikis. Pada akhir tahun 2022 sedang tren permainan tradisional yang kembali muncul setelah efek pandemi. Permainan tradisional tersebut adalah Lato-lato. Munculnya permainan Lato-lato ini sedikit mengurangi kecenderungan anak yang terlalu lama bermain gadget. Permainan Lato-lato ini memiliki beberapa dampak positif dan negatif di lingkungan sekitar anak-anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi literatur dan wawancara. Sumber wawancara mencari anak yang tinggal di desa Kecapi yang sedang bermain Lato-lato. Lalu anak akan diberikan beberapa pertanyaan terkait permainan Lato-lato mulai dari asal mula mengenal sampai efek dari bermain Lato-lato bagi anak.

**Kata kunci : Lato-lato, anak, gadget**

### **LATAR BELAKANG**

Akhir tahun 2022 permainan Lato-lato dikenal oleh anak-anak dan sampai menjadi tren dikalangan anak-anak. Lato-lato menjadi permainan yang sering dimainkan oleh kalangan masyarakat, baik anak-anak maupun dewasa. Meski Lato-lato sedang tren di Indonesia ternyata permainan ini sudah dimainkan sejak zaman dulu. Lato-lato merupakan mainan yang terdiri dari sepasang bola plastik yang terikat tali. Cara memainkannya cukup dengan membenturkan kedua bola berulang kali sehingga muncul suara 'etek-etek'. Lato-lato juga sering diperlombakan di era sekarang ini, yang paling lama memainkannya dialah yang menjadi pemenangnya. Dampak positif dari permainan Lato-lato dapat mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan terutama pada anak-anak. Namun, banyak masyarakat yang mengeluh karena suaranya yang dianggap terlalu berisik sehingga mengganggu aktivitas sehari-hari.

Permainan Lato-lato memiliki beberapa manfaat yang bisa melatih untuk menumbuhkan sikap tidak mudah menyerah. Selain itu Lato-lato juga bisa dimanfaatkan untuk melatih gerak motorik pada anak, yaitu dengan cara menggerakkan tangan dan melatih koordinasi mata. Manfaat lain dalam bermain Lato-lato bisa melatih kesabaran dan fokus terhadap sesuatu yang dimainkan. Semakin berkembangnya zaman, kini Lato-lato berkembang menjadi Lato-lato matik. Disebut Lato-lato matik karena cara memainkannya cukup berbeda dengan Lato-lato biasanya, Lato-lato matik tidak menggunakan tali namun sudah dikaitkan dengan gagang plastik jadi cara memainkannya cukup di ayun dan otomatis sudah saling berbenturan lalu menimbulkan bunyi. Jenis Lato-lato matik ini memiliki suara yang tidak terlalu mengganggu telinga orang sekitar. Jika dibandingkan dengan Lato-lato yang biasa Lato-lato matik lebih mudah dimainkan dan tidak terlalu membutuhkan banyak tenaga.

## RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dari penelitian di atas rumusan masalah yang diambil adalah :

- 1) Bagaimana awal mula permainan Lato-lato dikenal oleh anak-anak?
- 2) Kenapa anak-anak menyukai permainan Lato-lato?
- 3) Apa saja dampak dari bermain Lato-lato?

## TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui awal mula permainan Lato-lato dikenal oleh anak-anak
- 2) Untuk mengetahui kenapa anak-anak menyukai permainan Lato-lato
- 3) Untuk mengetahui dampak permainan Lato-lato yang terjadi di lingkungan anak-anak di desa kecapi

## KAJIAN PUSTAKA LANDASAN TEORI

### Lato-lato

Lato-lato merupakan salah satu jenis permainan tradisional di Indonesia karena pada saat bermain pemain menggunakan lingkungan sekitar sebagai mainan dan biasanya dimainkan secara berkelompok (Sintauri et al., 2020), Asra et al., 2021). Setiap permainan tradisional memiliki nilai dan dapat digunakan untuk melatih keterampilan setiap pemain (Nurmasyitah, Vinalita dan Lubis, 2022). Keuntungan bermain Lato-lato sebagai permainan kelompok tradisional untuk anak adalah dapat menumbuhkan sikap pantang menyerah (Anwar et al., 2017), kemampuan melatih gerak motorik (Nofita, Mayub dan Swistoro, 2017), keterampilan afektif, terutama saat mereka

bermain bersama (Asra et al.,2021), dan keterampilan psikomotorik (Sae, Husin, dan Mellu, 2021).

### Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya yang khas Budaya bangsa, pendidikan karakter dapat dibentuk melalui permainan Tradisi sejak kecil (dalam Tuti Andriani 2012:121). Kurangnya pengembangan karakter selama ini Penekanan pada sistem pendidikan negara kita. pendidikan moral itu adil Terbatas pada teori tanpa refleksi pelatihan. pengaruh, anak-anak Tumbuh menjadi pribadi tanpa kepribadian apalagi tindakan Perilaku mengikuti waktu, tetapi tidak ada filter.

### Gadget

Gadget adalah salah satu bentuk dari telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) yaitu alat komunikasi elektronik yang memiliki fungsi dasar yang sama dengan telepon konvensional dengan saluran tetap, tapi bisa dibawa-bawa ke mana saja (*portable/mobile*) dan tidak memerlukan sambungan jaringan telepon kabel (*nirkabel wireless*) (Kamil : 2016). Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi menurut Osland (Juliadi: 2018). Gadget sendiri bisa berupa komputer atau laptop, tablet dan *handphone* atau ponsel (Julia: 2018).

### Anak-anak

Anak-anak yang menggunakan gadget sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih suka bermain gadget dibandingkan dengan teman di lingkungannya (Iswanto dan Onibala dalam Yusmi Warisyah 2015: 131). Efek lainnya adalah akses internet yang semakin luas dan terbuka pada perangkat yang menampilkan segalanya, beberapa di antaranya adalah hal-hal yang belum boleh dilihat oleh anak-anak.

## Efek Penggunaan Gadget

Efek negatif dari penggunaan gadget adalah Anak-anak cenderung individual, sulit memahami satu sama lain, dan ketika mereka kecanduan, mereka sangat bergantung pada gadget dan sulit untuk mengontrolnya dengan perangkat, yang pada akhirnya sulit bagi otak anak-anak berkembang karena terlalu banyak permainan yang dimainkan (dalam Adek Diah Saputri 2018:277).

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi literatur dan wawancara. Menurut Burhan Bungin (2001:48) Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan keadaan alamiah suatu variabel, gejala atau keadaan. Untuk datanya diperoleh dari hasil wawancara dengan anak kecil yang bermain Lato-lato. Teknik pengumpulan data dan analisis data menggunakan cara berikut, (1) menemui anak kecil, (2) mewawancarai anak kecil, (3) mengumpulkan data dengan mencatat, merekam dan dokumentasi (4) mengidentifikasi data dengan mengklasifikasikan hasil wawancara (5) menyajikan data lalu menarik kesimpulan.

## PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini akan membahas analisis dari hasil wawancara yang dilakukan dengan anak di sekitar lingkungan rumah yang bermain Lato-lato. Hasil analisis wawancara disesuaikan dengan kondisi yang dialami anak saat bermain Lato-lato. Berikut ini adalah hasil analisis wawancara yang telah dilakukan.

1. Bagaimana awal mula anak mengenal Lato-lato?

Pada akhir 2022 baru viral, viralnya permainan yang bernama Lato-lato. Berdasarkan hasil wawancara anak mengenal Lato-lato dari menonton video

di *Youtube*. Lato-lato termasuk permainan tradisional yang hampir semua anak menyukai permainan itu, karena suaranya yang enak di dengar. Untuk itu ketika bermain Lato-lato perlu dilakukan secara hati-hati, sebab jika tidak berhati-hati nanti takutnya akan terkena mata dan bola mata bisa pecah lalu mengakibatkan sakit di beberapa bagian tubuh. Biasanya waktu untuk main Lato-lato sekitar kurang lebih 1 menit dan sesuai keinginannya jika waktu belajar dan sekolah sudah selesai biasanya anak ini bisa untuk memainkan Lato-lato.

2. Bagaimana anak bisa menyukai permainan Lato-lato?

Banyak anak yang sekarang menyukai permainan Lato-lato karena suara yang didengar membuat candu dan bagus. Permainan Lato-lato juga bisa berfungsi untuk meningkatkan vitalitas sosial dan daya hidup karena memerlukan interaksi satu sama lain, mengajarkan anak untuk tidak mudah menyerah dan selalu fokus pada tujuan. Lato-lato juga bisa dimanfaatkan untuk melatih gerak motorik pada anak yaitu dengan cara menggerakkan tangan dan melatih koordinasi mata. Selain itu juga untuk melatih fokus agar anak bisa berkonsentrasi. Namun ada yang mengatakan bahwa Lato-lato mengganggu aktivitas sehari-hari masyarakat yang menyebabkan tidak bisa berkonsentrasi karena suaranya yang bising. Anak awalnya tidak tahu Lato-lato menjadi tahu dan menyukai Lato-lato karena terpengaruh oleh lingkungan sekitar apalagi teman bermainnya. Pengaruh yang disebabkan oleh temannya sangat besar dalam ketertarikan anak menyukai permainan Lato-lato.

3. Darimana anak dapat membeli Lato-lato?

Berdasarkan wawancara dengan seorang anak yang bernama Attha mengatakan bahwa ia membeli mainan

Lato-lato dari toko yang ada di dekat sekolah TPQ Nurul Huda Kecapi. Dengan hasil wawancara tersebut bahwa mainan Lato-lato bisa mudah dibeli dan dijumpai di sekitar lingkungan sekolah. Attha yang merupakan anak berusia delapan tahun yang menginjak bangku SD kelas tiga dapat membeli mainan Lato-lato dengan mudah di lingkungan sekolah. Permainan Lato-lato ini diperjual belikan secara bebas berbagai toko mainan dan toko kelontong.

4. Berapa harga Lato-lato yang dibeli anak?

Dari jawaban narasumber terkait harga Lato-lato yang dibelinya mengatakan bahwa anak tersebut membeli Lato-lato dengan harga Rp 8.000/pcs. Harga jual tersebut termasuk relatif mahal bagi anak-anak yang masih sekolah TPQ atau SD. Anak-anak yang umurnya masih di bawah 10 tahun terbilang uang sakunya sedikit yang umumnya sekitar Rp 5.000-10.000 per hari. Jika untuk membeli Lato-lato dengan harga tersebut sepertinya cukup tidak mungkin bagi anak.

5. Permainan yang dimainkan anak sebelum mengenal Lato-lato dan setelah mengenal Lato-lato?

Sebelum adanya permainan Lato-lato terkadang anak masih sering bermain gadget yang anak sendiri belum bisa menggunakan gadget itu secara benar dan dikhawatirkan akan merusak mata. Anak-anak pertama kali mengetahui Lato-lato biasanya dari temannya atau bisa juga dari media sosial seperti *YouTube*, *Tiktok* dll. Dalam wawancara yang dilakukan ini adapun anak mengenal Lato-lato dari temannya yang berada di sekitar rumah, temannya itu mengajak main dan mengenalkan Lato-lato tersebut memperlihatkan cara bermain yang menghasilkan bunyi bising ditelinga '*etek-etek*' karena tertarik dengan bunyi mainan Lato-lato anak yang saya wawancarai ingin membeli mainan Lato-lato dan bertanya kepada temannya dimana ia

membelinya kemudian anak tersebut membeli di warung atau toko terdekat yang menjual mainan Lato-lato.

6. Berapa lama waktu yang dihabiskan sebelum anak mengenal permainan Lato-lato dan dampak yang dialami anak sebelum mengenal permainan Lato-lato?

Waktu yang dihabiskan anak sebelum bermain Lato-lato adalah kurang lebih selama 1 sampai 2 jam untuk bermain gadget. Bermain gadget yang terlalu lama dapat berpengaruh kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Farida Mayar (2013:460) mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah capaian kematangan dalam berhubungan sosial. Jika anak menghabiskan waktu bermain gadget dapat memengaruhi perkembangan sosialnya. Perkembangan sosial anak menjadi kurang dan bisa menyebabkan anak menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sosial. Kemudian anak akan menjadi kurang pergaulan yang berdampak pada sikap dan perilaku yang terlalu mementingkan diri sendiri. Penggunaan gadget yang berlebihan juga menyebabkan anak tidak bisa mengatur emosi, emosinya tidak stabil dan membentuk sikap pemberontak yang dilakukan anak agar tidak ada yang ganggunya saat bermain gadget. Selain itu dampak negatif penggunaan gadget menyebabkan anak malas untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Lalu anak yang bermain gadget juga berpengaruh terhadap sikapnya tidak mematuhi perintah orang tua. Seperti saat disuruh makan dia tidak mau dan saat disuruh orang tuanya untuk membantu melakukan pekerjaan rumah dia tidak mau.

7. Kenapa Lato-lato dilarang untuk dibawa ke sekolah?

Attha berkata bahwa Lato-lato dilarang dibawa ke sekolah oleh gurunya. Dari larangan membawa Lato-lato mungkin bisa berdampak negatif terhadap kegiatan

belajar anak di sekolah. Jika anak membawa Lato-lato ke sekolah akan membuat anak bermain sesuka hati dan tidak mengenal waktu belajar. Kemudian saat memainkannya juga membuat suara berisik dan bisa juga melukai saat bola Lato-lato tidak sengaja terkena tubuh anak yang memainkannya atau bahkan teman yang ada di sekitarnya.

8. Dampak yang dialami anak setelah mengenal permainan Lato-lato?

Dampak setelah bermain Lato-lato anak yang dulunya bermain gadget kurang lebih 1 sampai 2 jam menjadi berkurang karena ketertarikannya untuk bermain Lato-lato. Selain durasi waktu bermain gadget berkurang, setelah mengenal Lato-lato anak menjadi mau berbaur dengan teman di lingkungan sekitarnya untuk bermain Lato-lato bersama-sama. Dan saat memainkan Lato-lato bersama temannya akan membuat perkembangan sosial anak menjadi lebih baik dan mau berinteraksi dengan teman di sekitarnya. Dampak positif lain yang sangat terasa bagi orang tua adalah anak menjadi ingat waktu untuk makan dan belajar. Dalam bermain Lato-lato bermanfaat mengembangkan motorik pada anak dan melatih agar anak lebih fokus. Adapun dampak negatif anak bermain Lato-lato secara berlebihan dapat menyebabkan jari tangan anak terluka karena bekas tali Lato-lato. Suara bising yang dihasilkan dari Lato-lato juga mengganggu ketenangan lingkungan sekitar.



Gambar 1 wawancara

## KESIMPULAN

Awal mula permainan Lato-lato dikenal oleh anak-anak pada akhir tahun 2022. Anak-anak mengenal permainan Lato-lato dari teman bermainnya dan melihat video di sosial media. Biasanya anak yang bermain dengan teman-temannya pasti memiliki permainan yang menarik minat anak lain. Permainan itu namanya Lato-lato yang sampai membuat anak lain tertarik membeli dan diberitahu temannya dapat membeli di toko mainan atau toko kelontong terdekat. Saat anak membeli Lato-lato kemudian mereka mainkan bersama teman-teman yang lainnya. Banyak anak-anak menyukai permainan Lato-lato karena suara yang terdengar bagus dan membuat candu. Permainan Lato-lato memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu bentuk dampak positifnya adalah dapat membuat anak lebih fokus dan melatih gerak motorik pada anak. Selain itu juga dapat mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak. Dampak positif lain juga dirasakan oleh orang tua yaitu anak menjadi ingat waktu untuk makan dan belajar. Adapun bentuk dampak negatifnya yaitu dapat menyebabkan jari tangan anak terluka karena bekas tali Lato-lato dan juga suara bising yang mengganggu ketenangan lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Yudiwinata, H. P. (2014). *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak*. Paradigma, 2(3).
- Yulianingsih, W., Lutviatiani, M., & Wijaksono, C. F. (2023). *Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Lato-lato*. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 15-22.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam*

*Kehidupan*. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5(2).

Andriani, T. (2012). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Sosial Budaya, 9(1), 121-136.

Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. Journal of Educational Review and Research, 1(2), 86-91.

## HASIL WAWANCARA

Wawancara dilakukan dengan anak bernama Attha Rizki Yudhistira yang bersekolah di SD N 6 Kecapi yang duduk dibangku kelas 3 dengan usia 8 tahun.

Berikut adalah pertanyaan yang diberikan kepada anak tersebut:

1. Sekarang sedang suka bermain apa?

Jawab : Lato-lato

2. Kapan biasa bermain Lato-lato?

Jawab : Sesuai keinginan hati biasanya kurang lebih 1 menit.

3. Pertama kali bisa mengetahui Lato-lato darimana?

Jawab : Dari youtube

4. Kenapa menyukai permainan Lato-lato?

Jawab : enak dimainkan dan suaranya enak didengar.

5. Sebelum adanya permainan Lato-lato bermain apa ?

Jawab : mobil-mobilan

6. Berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain permainan yang kamu sukai sebelum ada Lato-lato?

Jawab : bermain mobil-mobilan kurang lebih 1 jam.

7. Darimana kamu membeli Lato-lato?

Jawab : dari toko dekat sekolah TPQ

8. Berapa harga Lato-lato yang kamu beli?

Jawab : Rp 8.000

9. Kenapa Lato-lato dilarang dibawa ke sekolahmu?

Jawab : Karena suaranya berisik.

10. Apa efek yang kamu rasakan setelah dan sebelum bermain Lato-lato?

Jawab : Sebelum bermain Lato-lato hatinya cemberut. Dan setelah bermain Lato-lato hatinya senang.

## LAMPIRAN



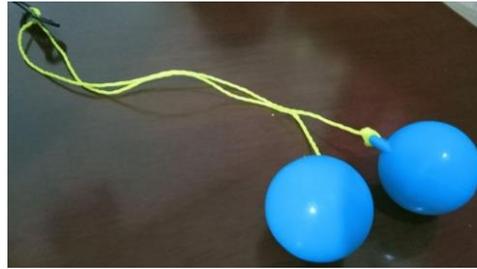
Gambar 2 Wawancara



Gambar 3 Wawancara



***Gambar 4 Wawancara***



***Gambar 6 Lato-Lato Tradisional***



***Gambar 5 Lato-Lato Matik***