Jurnal Keperawatan dan Fisioterapi (JKF), e-ISSN 2655-0830
Vol. 6 No.1 Edisi Mei – Oktober 2023
https://ejournal.medistra.ac.id/index.php/JKF
==========
Received: 09 Agustus 2023 :: Accepted: 21 Oktober 2023 :: Published: 31 Oktober 2023

HUBUNGAN PERMAINAN LATO-LATO DENGAN PENURUNAN PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA JATI KESUMA KECAMATAN NAMORAMBE KABUPATEN DELI SERDANG PROVINSI SUMATERA UTARA

The Relationship Between Lato-Lato Games And Decreased Gadget Use In Elementry School Age Children In Jati Kesuma village, Namorambe District Deli Serdang District, North Sumatera Province

MAXIMILIANUS DASRIL SAMURA [1], INDAH FEBY CLAUDIA[2]

[1,2]INSTITUT KESEHATAN DELI HUSADA DELI TUA,
Jalan Besar No.77 Deli Tua Kabupaten Deli Serdang.
e-mail : coknasamura@gmail.com

DOI: 10.35451/jkf.v6i1.1828

Abstrak

Salah satu dampak dari perkembangan zaman yang semakin pesat adalah terjadinya perubahan kehidupan masyarakat yang semakin tinggi pula. Apalagi saat era globalisasi sekarang ini, mengakibatkan banyaknya perkembangan dari setiap kebutuhan manusia yang sangat bervariasi, mulai dari perkembangan ekonomi, politik, budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang semakin maju. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat pada era globalisasi ini adalah *gadget*. Awalnya *gadget* hanya digunakan oleh masyarakat kalangan menengah ke atas, namun kini penggunaannya sudah untuk semua kalangan, bahkan tidak lagi memandang tingkat ekonomi maupun usia. Justru saat ini *gadget* telah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penelitian ini menggunakan metode survei analitik dengan pendekatan *cross sectional*, yakni penelitian yang memfokuskan pada pengukuran atau pengamatan data yang dihitung dalam waktu yang bersamaan atau satu kali terhadap variabel bebas dan terikat. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan lato-lato dengan penggunaan *gadget* antara lain: usia dan pendidikan orang tua, usia dan jenis kelamin anak. Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *Chi Square* diperoleh nilai p sebesar 0,002. Berdasarkan hasil statistik tersebut terlihat adanya hubungan yang signifikan antara permainan lato-lato dengan penurunan penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di Desa Jati Kesuma Kecamatan Namorambe. Disarankan kepada orang tua untuk tetap memantau anaknya dalam penggunaan *gadget* dan lebih menyarankan kepada anak untuk memainkan permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik dan perkembangan sosial anak di kemudian hari.

Kata kunci: *Gadget*, Permainan Lato-lato, Anak Usia Sekolah

Jurnal Keperawatan dan Fisioterapi (JKF), e-ISSN 2655-0830
Vol. 6 No.1 Edisi Mei – Oktober 2023
https://ejournal.medistra.ac.id/index.php/JKF
==========
Received: 09 Agustus 2023 :: Accepted: 21 Oktober 2023 :: Published: 31 Oktober 2023

Abstract

One of the impacts of increasingly rapid developments is that there are increasingly greater changes in people's lives. Especially in the current era of globalization, it has resulted in many developments in every human need that are very varied, starting with increasingly advanced economic, political, cultural, scientific, and technological developments. One of the technological developments that is really needed by society in this era of globalization is gadgets. Initially, gadgets were only used by middle- and upper-class people, but now they are used by all groups, regardless of economic level or age. In fact, nowadays, gadgets are used from early childhood to adulthood. This research uses an analytical survey method with a cross-sectional approach, namely research that focuses on measuring or observing data calculated at the same time or once on the independent and dependent variables. Factors that influence playing lato-lato with the use of gadgets include the age and education of parents and the age and gender of children. The results of statistical tests using the Chi Square test obtained a p value of 0.002. Based on these statistical results, it can be seen that there is a significant relationship between playing lato-lato and a decrease in the use of gadgets among elementary school-aged children in Jati Kesuma Village, Namorambe District. It is recommended that parents continue to listen to their children when using gadgets and encourage their children to play games that can stimulate their children's motor and social development in the future.

Keywords*: gadget, lato-lato game, elementary school age children*

1. PENDAHULUAN

Ketika Gadget pertama kali dikenal oleh masyarakat, penggunanya kebanyakan adalah kalangan menengah ke atas. Saat ini, telah digunakan olehsemua kalangan, tanpa melihat batasan usia. Justru gadget paling banyak digunakan oleh anak-anak, terutama anak usia sekolah (Anggraeni,2019). Kenyataan ini membuktikan bahwa inilah dampak dari perkembangan teknologi sangat pesat. Badan PusatStatistik mencatat bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak mencapai 88,99%.

Hal positif dari penggunaan *gadget* terutama pada anak adalah dapat mengasah imajinasi dan pengetahuan anak. Namun disamping itu ada juga dampak negatifnya pada anak, yakni menjadi karakter yang tertutup, terpisah dari kelompoknya, bahaya *cyberbullying*, dan larut dalam *gadget* (Hablaini et al., 2020). Kebanyakan anak-anak masih belum memahami sepenuhnya akan risiko bermain *gadget* secara berlebihan akan berdampak pada perkembangan mereka dan mempengaruhi kehidupan mereka.

Sebenarnya bermain merupakan sebuah kesempatan kepada anak-anak untuk dapat berinteraksi dan mengembangkan kreatifitas mereka dengan cara yang lebih menyenangkan. Tujuannya adalah semakin menambah mentalitas dan perkembangan anak dari segi motorik, psikis, dan perasaan sosial anak. Kenyataan saat ini, kebanyakan anak-anak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game* di rumah atau di warnet.Hal ini bertolak belakang dengan situasi pada anak-anak di masa lalu sebelum adanya perkembangan teknologi.

Permainan lato-lato yang juga

sangat trend saat ini sebenarnya sangatdisukai oleh anak kecil, bahkan orang dewasa juga menyenanginya sekaligus mengenang masa kecil mereka. Selain mencegah ketergantungan pada *gadget*, permainan ini bermanfaat untuk melatih keseimbangan perkembangan otot tangan dan juga melatih kesabaran anak. Anak-anak akan berusaha untuk mencari tahu cara bermain lato-lato dengan berbagai macam trik yang bisa dilakukan (Ananda, 2023).

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan judul "Penurunan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Mantra Sipil", menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mengalami penurunan dari 88,9% menjadi 83,3%. Saat dilakukan pre- test pada sebelumnya sebagian besar anak memilih menyukai *gadget* dibandingkan dengan permainan tradisional. Hal ini dikarenakan anak-anak belum banyak mengenal permainan tradisional yang ternyata menyenangkan (Eka et al., 2022). Maka berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "Hubungan permainan lato-lato dengan penurunan penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar di Desa Jati Kesuma kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara Tahun 2023".

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode survei analitik dengan pendekatan *cross-sectional.* Tehnik Analisis korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei analitik untuk mengetahui factor apa saja yang berkontribusi terhadap terjadinya suatu peristiwa. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan *cross-sectional*, yaitu menekankan pada waktu pengukuran atau pengamatan data secara simultan atau satu kali baik terhadap variabel dependen maupun perhitungan variabel independen (Notoatmodjo, 2018). Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2023 hingga Juni 2023 di Desa Jati Kesuma Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

3. HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Di Desa Jati Kesuma Kecamatan Namorambe

Karakteristik Respoden	Frekuensi	Presentase (%)
Usia Orang Tua:		
Dewasa Awal	49	58,3
Dewasa Akhir	35	41,7
Pendidikan:		
SD	9	10,7
SMP	23	27,4
SMA	52	61,9
Usia Anak:		
6-7 tahun	25	29,8
8-9 tahun	25	29,8
10-12 tahun	34	40,5
Jenis Kelamin:		
Laki-laki	45	53,6
Perempuan	39	46,4
Total	84	100.0

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut : dari 84 jumlah responden, yang memiliki usia paling banyak adalah pada usia dewasa awal sebanyak 49 orang tua (58,3 %), tingkat pendidikan terakhir paling banyak berpendidikan SMA yakni sebesar 52 responden (61,9 %), usia anak Sekolah Dasar paling banyak berusia 10-12 tahun yakni sebesar 34 orang (40,5 %), Dan juga pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 45 responden (53,6 %).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Permainan Lato-lato yang Dimainkan Anak Sekolah Dasar di Desa Jati KesumaKecamatan Namorambe

Permainan Lato-lato	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	40	47,6
Rendah	44	52,4
Total	84	100.0

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa dari 84 responden mempunyai tingkat bermain permainan lato-lato yang tinggi yaitu sebanyak 40 responden (47,6 %) sedangkan tingkat bermain permainan lato-lato rendah yaitu sebanyak 44 responden (52,4 %).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penurunan Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar di Desa Jati KesumaKecamatan Namorambe

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	55	65,5
Rendah	29	34,5
Total	84	100.0

Berdasarkan tabel 3 menunjukan bahwa dari 84 responden tingkat penggunaan *gadget* pada anak yang tinggi yaitu 55 responden (65,5 %) sedangkan penggunaan *gadget* yang rendah sebanyak 29 responden (34,5%).

Tabel 4. Distribusi Silang Frekuensi Hubungan Permainan Lato-lato dengan Penurunan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasardi Desa Jati Kesuma Kecamatan Namorambe

Permainan Lato-lato	Pengunaan *Gadget*				Total	
	Tinggi		Rendah			
	F	%	F	%	F	%
Tinggi	19	23	21	25	40	48
Rendah	36	42	8	10	44	52
Total	55	65	29	34	84	100
P Value					0,002	

Dari tabel 4 dapat dilihat jumlah responden dengan tingkat permainan lato-lato yang tinggi dan pengunaan *gadget* tinggi pada anak sebanyak 19 orang (22,6%). Sedangkan responden dengan tingkat permainan lato-lato tinggi namun mengalami penurunan penggunaan *gadget* pada anak sebanyak 21 orang (25,0%). Jumlah responden dengan tingkat permaian lato-lato yang rendah namun penggunaan *gadget* tinggi pada anak sebanyak 36 orang (42,9%). Sedangkan jumlah responden dengan tingkat permainan lato-lato yang rendah namun mengalami penurunan penggunaan *gadget* sebanyak 8 orang (9,5%). P Value adalah 0,002 < 0,05, artinya terdapat hubungan penggunaan lato-lato dengan penurunan penggunaan gadget.

4. PEMBAHASAN

Menurut Kolb & Kolb, 2010 mengatakan bahwa bermain berdampak bagi lingkungan anak-anak dalam mencapai pemahaman berbagai pengalaman berdasarkan kualitas ilmiah, fisik, moral, dan kualitas duniawi, sehingga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengambil bagian saat pembelajaran, peningkatan, dan pengembangan diri mereka.

Permainan lato-lato adalah permainan yang terdiri dari dua buah

bola yang terbuat dari plastik kuat yang diikat dengan tali. Manfaat dari permainan ini adalah untuk melatih keseimbangan perkembangan otot tangan, juga dapat melatih pemahaman anak. Anak akan mencoba fokus belajar dengan cara memainkan lato-lato menggunakan berbagai trik-trik yang bisa diciptakan (Ananda, 2023). Faktor yang mempengaruhi tingkat permaian lato-lato antara lain : usia orang tua, pendidikan orang tua, usia anak dan jenis kelamin anak.

Berdasarkan penelitian Seo (2020), usia orang tua dapat memengaruhi perspektif dan pola asuh mereka terhadap penggunaan *gadget* pada anak-anak. Para orangtua muda mungkin akan lebih memahami pembaharuan dan perkembangan yang lebih baik tentang dampak perangkat *gadget* terhadap anak-anak. Sementara orangtua yang lebih tua mungkin akan lebih memahami pentingnya permainan konvensional, misalnya, lato-lato, dan mungkin lebih dinamis dalam memperkenalkannya kepada anak-anak mereka.

Radesky & Zuckerman (2015), Tingkat pendidikan orang tua dapat memengaruhi pemahaman dan kesadaran mereka tentang dampak *gadget* terhadap anak-anak. Para orangtua yang berpendidikan tinggi biasanya akan lebih paham tentang penggunaan *gadget* pada anak. Dengan pendidikan yang lebih baik, mereka akan lebih memahami manfaat permainan lato dan cara mengurangi penggunaan *gadget* pada anak-anak.

Perkembangan anak usia sekolah berbeda-beda, dan hal ini juga memengaruhi kemampuan mereka dalam permainan lato dan penggunaan *gadget*. Anak yang lebih muda mungkin akan lebih efektif mengambil bagian dalam permainan tradisional dan lebih tak berdaya terhadap dampak positif dari permainan tersebut Chen, Shen, & Yang (2016). Dengan demikian, permainan lato harus disesuaikan dengan berbagai kebutuhan dan minat anak-anak.

Penelitian oleh Sulaiman, Muhamad, & Rusli (2018), menunjukkan bahwa jenis kelamin anak dapat mempengaruhi preferensi mereka terhadap permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak laki-laki lebih aktif dalam bermain permainan tradisional, termasuk lato-lato, dibandingkan dengan anak perempuan.

Dapat disimpulkan bahwa usiaorang tua, pendidikan terakhir orangtua, usia anak dan jenis kelamin anak dapat berpengaruh dalam tingkat permainan lato-lato.

5. KESIMPULAN

1. Permainan lato-lato di Desa Jati Kesuma Kecamatan Namorambe yang tinggi yaitu sebanyak 40 orang (47,6%). Dengan penurunan penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 19 (22,6%) dan penurunan penggunaan *gadget* rendah berjumlah 21 (25,0%).
2. Permainan lato-lato yang rendah sebanyak 44 orang (52,4%) dengan penurunan penggunaan *gadget* tinggi berjumlah 36 orang (42,9%) dan penurunan penggunaan *gadget* rendah berjumlah 8 (9,5%).
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara permainan lato-lato dengan penurunan penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di Desa Jati Kesuma. Berdasarkan hasil dari nilai *OR* sebesar 0,201, maka dapat diartikan bahwa permainan lato-lato pada anakSekolah Dasar di Desa Jati Kesuma memiliki kemungkinan atau peluang

sebesar 201 kalidengan kejadian penurunan penggunaan *gadget*, artinya permainan lato-lato sangat besar berpengaruh dalam penurunan penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda. (2023). Lato lato mainan berasal dari daerah mana? Berikut jawabannya. Retrieved from Steadfast: https://steadfast-marine.co.id/lato-lato-mainan-berasal-dari-daerah/

Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak *gadget* bagi kesehatan terhadapperilaku penggunaan *gadget*pada siswa sdn kebun bunga 6 banjarmasin. Faletehan Health Journal 6(2), 64–68

Chen, L. L., Shen, C. Y., & Yang, S. C. (2016). A study of traditional game usage for preschool children's motor development. Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education,12(11), 2817-2832

Eka, A., Rokhanayah, L., Lestari, W., & Rokayah, N. S. (2022). Penurunan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak sd / mi dengan mantra sipil. Journal of Community Health Development 3(1), 48–54

Hablaini, S., Lestari, R. F., & Niriyah, S. (2020). Hubungan penggunaan *gadget* dengan kuantitas dan kualitas tidur pada anak sekolah(kelas iv dan v) di sd negeri 182 kota Pekanbaru. Jurnal Keperawatan Abdurrab 4(1), 26–37

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2010). Learning to play, playing to learn: A case study of a ludic learning space. Journal of Organizational Change Management, 23(1), 26-50

Notoatmodjo S. 2018. Metode Penelitian Kesehatan. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Rineka Cipta

Radesky, J, S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: the good, the bad, and the unknown. Pediatrics, 135(1), 1-3

Seo, M., & Lee, S. (2020). Effects of parents' smartphone addiction and parenting behavior on children's smartphone addiction: the moderating effect ofparental age. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(17), 6154

Sulaiman, S. S., Muhamad, N. B., & Rusli, I. F. (2018). Relationship between traditional games participation and motor skills among pre-school children in Malaysia. Malaysian Journal of Sport Science and Recreation, 14(2), 65-78