

Permainan Tradisional Tingkatkan Kompetensi Sosial Anak

Monday, 07 September 2015 WIB, Oleh: Satria



Dewasa ini agen-agen sosialisasi yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial tidak hanya keluarga dan sekolah, melainkan televisi dan *video games* juga menjadi agen penting yang mempengaruhi perkembangan sosial anak. Hal ini menandakan bahwa budaya sekarang yang banyak didominasi oleh teknologi digital turut memberi sumbangan terhadap perkembangan anak.

“Perolehan kemampuan sosial anak dari agen-agen yang serba instan dan kurang memperhatikan nilai-nilai edukasi akan mengarah kepada terbentuknya kompetensi sosial yang juga instan,” kata Dra. Iswinarti, M.Si dalam ujian terbuka program doktor Fakultas Psikologi UGM, Senin (7/9) di Auditorium Fakultas Psikologi UGM.

Iswinarti menambahkan penelitian tentang pengaruh teknologi digital seperti *video game* dan komputer terhadap perkembangan anak telah menunjukkan hasil yang konsisten. Penggunaan internet dalam bermain *game* atau *game online* secara potensial akan menimbulkan bahaya kesehatan fisik dan mental. Agresivitas merupakan salah satu efek yang berarti dari bermain *video game* tersebut.

“Sebagian besar game digital mengandung elemen kekerasan seperti perkelahian dan pengrusakan yang menyebabkan kematian atau kecelakaan orang lain,”katanya.

Dalam disertasinya berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional melalui Metode *Experimiental Learning* terhadap Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah", Iswinarti melihat permainan tradisional yang berupa *game* punya nilai manfaat terhadap perkembangan fisik-motorik, intelektual, sosial ekonomi, emosional dan kepribadian anak. Ia mengatakan permainan tradisional punya nilai-nilai sosial dan psikologis yang tinggi tetapi ada beberapa kendala yang akan dialami dalam menerapkan

kembali permainan ini pada anak.

“Tidak adanya pewarisan, tidak adanya lahan, dan anak lebih tertarik permainan lain yang lebih modern,” imbuh dosen Universitas Muhammadiyah Malang itu.

Pada penelitiannya ini Iswinarti mengemukakan metode BERLIAN, yaitu *Bermain, ExpeRiential, LearnIng, Anak*. Metode ini berfungsi membantu anak menemukan makna dari pengalaman ketika mereka bermain permainan tradisional. Salah satu hasil penelitian yang dilakukan terhadap anak-anak SD di Malang ini menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain permainan tradisional disertai metode BERLIAN lebih mengalami peningkatan kompetensi sosial dibandingkan anak-anak yang bermain permainan tradisional tapi tidak disertai dengan metode BERLIAN. (Humas UGM/Satria)

Berita Terkait

- [Mahasiswa UGM Kembangkan Permainan Edukasi Bagi Anak](#)
- [Resistensi Perempuan Dalam Cerita Anak Tradisional Jawa Tengah](#)
- [Mainan Tradisional Jadi Sarana Pembelajaran Anak](#)
- [Outbond Kids Bagi Anak-Anak Korban Gempa](#)
- [Peduli Kesehatan, UGM Gelar Bakti Sosial di Pasar Kasultanan Sorowulan](#)