

Penerapan Program Belajar Sambil Bermain Tradisional dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak di Kampung Lali Gadget Sidoarjo

Fanny Fidya Ramadhanti¹, Yatim Riyanto²

^{1,2}Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author, e-mail: fanny.21025@mhs.unesa.ac.id

Received 2025

Revised 2025

Accepted 2025

Published Online 2025

Abstrak: Kecanduan gadget pada anak-anak semakin meluas dan berdampak negatif, terutama jika terjadi pada masa keemasan perkembangan. Hal ini dapat menghambat tumbuh kembang anak. Program belajar sambil bermain berbasis tradisional di Kampung Lali Gadget hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan program tersebut serta efektivitasnya dalam mengurangi intensitas kecanduan gadget pada anak-anak di Kampung Lali Gadget Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan program belajar sambil bermain tradisional di Kampung Lali Gadget efektif dalam mengurangi kecanduan gadget pada anak. Program ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Melalui permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok, anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, serta mampu membangun kebiasaan positif, interaksi sosial yang sehat, dan mengalihkan perhatian dari penggunaan gadget secara berlebihan.

Kata Kunci: Program Belajar Sambil Bermain Tradisional, Kecanduan Gadget.

***Abstract:** Gadget addiction in children is increasingly widespread and has a negative impact, especially if it occurs during the golden age of development. This can hinder children's growth and development. The traditional-based learning while playing program in Kampung Lali Gadget is present as an innovative solution to overcome this problem. This study aims to determine the implementation of the program and its effectiveness in reducing the intensity of gadget addiction in children in Kampung Lali Gadget Sidoarjo. This study uses a descriptive qualitative method. The results of this study indicate that the implementation of the traditional learning while playing program in Kampung Lali Gadget is effective in reducing gadget addiction in children. This program is in line with Vygotsky's social constructivism theory, which emphasizes the importance of social interaction in the learning process. Through traditional games played in groups, children gain active, enjoyable learning experiences, and are able to build positive habits, healthy social interactions, and divert attention from excessive gadget use.*

Keywords: Traditional Based Learning While Playing Program, Gadget Addiction

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Pendahuluan

Gadget awalnya diciptakan untuk memudahkan komunikasi, namun seiring perkembangan teknologi, fungsinya semakin luas dan canggih. Kini, gadget menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai kebutuhan primer. Kecanggihan teknologi memungkinkan akses mudah ke media sosial, informasi, dan hiburan. Sejak pandemi COVID-19, penggunaan gadget meningkat tajam di semua kalangan, termasuk anak-anak. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Pada tahun 2018, Indonesia menempati peringkat ketiga di Asia Pasifik sebagai pengguna gadget terbanyak, dengan sekitar 83,18 juta pengguna, termasuk 30 juta anak dan remaja (Kominfo). Penggunaan gadget dikategorikan menjadi tiga tingkat: intensitas tinggi (lebih dari 120 menit per hari), sedang (40–60 menit), dan rendah (kurang dari 30 menit). Penggunaan berlebihan dengan frekuensi dan durasi tinggi menunjukkan gejala kecanduan gadget (Tifani & Nurhanifah, 2023).

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan anak, terutama jika digunakan berlebihan pada masa keemasan perkembangan. Kecanduan gadget dapat menghambat tumbuh kembang, mengubah pola perilaku, dan mengurangi minat anak terhadap kegiatan positif seperti bermain tradisional atau belajar. Selain itu, kecanduan juga berdampak pada interaksi sosial, membuat anak cenderung individualis dan menjauh dari lingkungan sekitarnya, yang dapat mengganggu perkembangan sosialnya di masa depan. (Munawar & Drs. Amsal Amri, 2018). Masalah kecanduan gadget pada anak memerlukan solusi inovatif yang mampu mengalihkan perhatian anak ke aktivitas yang lebih bermanfaat. Di berbagai daerah di Indonesia telah dikembangkan program untuk mengatasi masalah ini, salah satunya adalah Kampung Lali Gadget. Program ini merupakan inisiatif sosial di bidang pendidikan dan budaya yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana utama. Salah tujuan program tersebut adalah untuk mendetoks gadget pada anak yang ketergantungan pada penggunaan gadget (Sari, 2021).

Menurut (Mardiyah 2023) Kecanduan gadget pada anak merupakan persoalan yang kompleks dan memerlukan perhatian serta keterlibatan dari berbagai pihak, seperti orang tua, pendidik, dan tenaga kesehatan. Langkah awal yang penting dalam menangani masalah ini adalah memahami dengan jelas definisi serta ciri-ciri kecanduan gadget agar dapat mencegah dampak negatif yang lebih luas terhadap perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Salah satu faktor risiko utama adalah pemberian gadget pada anak sejak usia dini, dimana banyak orang tua mulai mengenalkan perangkat digital kepada anak sebelum usia 5 tahun. Paparan teknologi pada usia sangat muda ini membuat anak rentan mengalami ketergantungan. Selain itu, urasi penggunaan gadget juga sangat berpengaruh. Penggunaan gadget selama lebih dari 5 jam per hari pada anak usia dini terbukti dapat memengaruhi kerja korteks frontal otak, bagian yang bertanggung jawab atas pengendalian diri dan fungsi kognitif, dengan efek yang mirip seperti zat adiktif. Hal ini menjadikan anak sangat bergantung pada gadget, sehingga saat tidak menggunakannya mereka mengalami ketidaknyamanan atau rasa tidak puas, yang merupakan indikator kecanduan. Oleh karena itu, pengawasan dan pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget sangat krusial untuk mengontrol waktu dan jenis konten yang diakses, sekaligus mendorong pola penggunaan yang sehat. Intervensi dini serta pengaturan waktu pemakaian gadget dengan bijak menjadi kunci penting dalam mengatasi masalah kecanduan gadget pada anak agar perkembangan mereka tetap optimal dan seimbang.

Penelitian ini dilakukan karena kecanduan gadget pada anak semakin meluas, dan program tradisional di Kampung Lali Gadget dinilai sebagai solusi inovatif yang potensial. Tujuannya adalah untuk membuktikan bahwa permainan tradisional dalam bentuk belajar sambil bermain dapat mengurangi kecanduan gadget dan mendukung perkembangan anak secara seimbang. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada dampak negatif atau solusi teknologi, studi ini menawarkan kontribusi baru dengan menggali pendekatan berbasis budaya lokal sebagai strategi pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan di Kampung Lali Gadget Sidoarjo. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi pada permasalahan kecanduan gadget kepada anak serta pengoptimalan wisata edukasi bagi perubahan perilaku anak.

Belajar sambil bermain dalam pendidikan nonformal merupakan pendekatan yang efektif karena memberikan suasana belajar yang santai dan menyenangkan, sehingga membantu anak-anak mengembangkan potensi diri secara optimal. Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman materi, tetapi juga mengasah keterampilan hidup penting seperti kerja sama, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah, sesuai dengan tujuan pendidikan nonformal yang menekankan pengembangan soft skills selain kecerdasan akademik. Belajar sambil bermain tradisional dalam pendidikan nonformal berperan penting dalam melestarikan budaya lokal. Karena program nonformal erat kaitannya dengan masyarakat, pengintegrasian permainan tradisional dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya sekaligus menjaga kelestariannya. Dengan demikian, metode ini sangat dibutuhkan agar pembelajaran menjadi lebih relevan, kontekstual, dan bermakna bagi kehidupan peserta didik.

Program belajar sambil bermain tradisional merupakan pendekatan pendidikan yang memadukan permainan tradisional seperti jamuran, tangkap iwak, dan gasing sebagai media pembelajaran. Program ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif anak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal seperti kerja sama, sportivitas, dan kejujuran. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial, scaffolding, dan pemanfaatan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dalam proses belajar anak.

Melalui interaksi sosial, anak-anak belajar berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan berkomunikasi. Scaffolding dari guru atau teman sebaya membantu anak mencapai hal-hal yang awalnya belum dapat mereka lakukan sendiri. Bahasa juga berperan penting sebagai alat berpikir dan internalisasi pengetahuan. Selain itu, permainan tradisional menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai sosial dan budaya, memperkuat empati, serta mendukung perkembangan moral dan emosional anak. Dengan demikian, program ini

menawarkan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna, sekaligus menjadi solusi edukatif berbasis budaya lokal dalam menghadapi tantangan globalisasi dan kecanduan gadget pada anak. (Suparno, 2012)

Program belajar sambil bermain tradisional memiliki tujuan utama untuk mengembangkan berbagai aspek keterampilan anak, seperti kognitif, sosial, emosional, motorik, dan kreativitas. Program ini juga berperan penting dalam mengurangi ketergantungan anak pada gadget dengan menyediakan alternatif aktivitas yang sehat melalui interaksi sosial dan aktivitas fisik. Selain itu, program ini menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab, sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap budaya lokal melalui pengenalan permainan tradisional. Dengan demikian, program belajar sambil bermain tradisional menjadi bagian penting dari pendidikan nonformal yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh di rumah maupun sekolah (Hidayat, 2015).

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam bagaimana pelaksanaan program "Belajar Sambil Bermain Tradisional" dapat mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak di Kampung Lali Gadget Sidoarjo. Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman anak-anak, orang tua, serta pengelola program dalam mengikuti kegiatan tersebut, termasuk keterlibatan anak dalam permainan tradisional, jenis permainan yang dimainkan, perubahan perilaku terkait penggunaan gadget, dan dampak sosial yang ditimbulkan. Penelitian ini menghasilkan data dalam bentuk deskriptif, yang diperoleh melalui observasi langsung, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk naratif yang diperoleh dari wawancara, pengamatan kegiatan di lapangan, dan Dokumentasi.

Data dalam penelitian ini berasal dari dua sumber utama yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari narasumber utama tanpa melalui proses pengolahan atau interpretasi sebelumnya. Data ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, atau metode lain yang dilakukan langsung oleh peneliti. Dalam konteks penelitian ini, informan dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pemahaman mendalam tentang pelaksanaan program belajar sambil bermain tradisional di KLG dan dampaknya terhadap pengurangan kecanduan gadget pada anak.

- a. Founder atau Ketua Kampung Lali Gadget, yang memberikan informasi mengenai latar belakang pendirian KLG, perencanaan dan tujuan program, serta proses monitoring dan evaluasi kegiatan. Beliau juga memiliki peran penting dalam pelaksanaan dan pengambilan kebijakan terkait pengurangan penggunaan gadget pada anak.
- b. Anak-anak peserta program belajar sambil bermain di KLG, sebagai subjek utama penelitian yang akan memberikan informasi mengenai tingkat partisipasi dan kepuasan mereka terhadap kegiatan yang dijalankan, serta dampaknya terhadap kebiasaan penggunaan gadget.
- c. Orang tua pendamping, yaitu 13 orang tua yang mengantar atau mendampingi anak-anak selama mengikuti kegiatan di KLG. Mereka menjadi informan penting untuk mengetahui persepsi serta dampak program terhadap perubahan perilaku anak dalam penggunaan gadget setelah mengikuti kegiatan tradisional di KLG.

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tidak langsung atau pihak kedua, yang sebelumnya telah dikumpulkan oleh peneliti lain. Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup rekaman wawancara serta dokumentasi aktivitas selama pelaksanaan program belajar sambil bermain tradisional di Yayasan Kampung Lali Gadget. Penelitian ini dilaksanakan di Kampung Lali Gadget Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Hal ini didasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain karena biaya, waktu, tenaga yang dimiliki oleh peneliti serta letaknya yang mudah dijangkau oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Melalui observasi partisipan, peneliti terlibat langsung dalam kegiatan belajar sambil bermain tradisional di Kampung Lali Gadget, sehingga dapat memahami dinamika sosial dan perilaku anak-anak secara langsung dalam konteks alami mereka. Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pandangan, pengalaman, serta perubahan perilaku anak-anak, orang tua, dan pengelola program secara lebih rinci dan mendalam, dengan suasana yang akrab dan tidak formal. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data visual dan arsip yang relevan, seperti foto, video, dan catatan kegiatan, guna memperkuat temuan dari observasi dan wawancara. Ketiga teknik ini saling melengkapi untuk memberikan gambaran utuh dan mendalam tentang penerapan program belajar sambil bermain tradisional sebagai upaya mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak di Kampung Lali Gadget Sidoarjo.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan utama, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi serta penarikan simpulan. Pada tahap pertama, peneliti mengumpulkan data secara menyeluruh dari berbagai sumber seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan gambaran pelaksanaan program serta perubahan perilaku anak terkait kecanduan gadget. Data yang terkumpul kemudian direduksi melalui proses ringkasan, pengkodean, refleksi, dan pemilihan agar lebih fokus pada informasi yang relevan dan penting. Selanjutnya, data ditampilkan (display) dalam bentuk narasi, tabel, grafik, atau kategori tematik guna memudahkan pemahaman dan identifikasi pola. Akhirnya, peneliti melakukan verifikasi dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis untuk memastikan bahwa simpulan yang dihasilkan benar-benar merefleksikan temuan lapangan dan menjawab rumusan masalah secara valid. Untuk memeriksa keabsahan data, peneliti menggunakan teknik kredibilitas, konfirmabilitas, dependabilitas, transferabilitas (Riyanto, 2007).

Hasil dan Pembahasan

Kampung Lali Gadget (KLG) merupakan komunitas pendidikan non-formal yang berlokasi di Dusun Bendet, Desa Pagergumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Komunitas ini didirikan pada tanggal 1 April 2018 oleh Achmad Irfandi, seorang pemuda lokal yang memiliki perhatian besar terhadap dampak negatif akibat penggunaan gadget berlebihan pada anak-anak. KLG hadir sebagai solusi alternatif yang mengangkat nilai budaya lokal, dengan tujuan membantu anak-anak mengurangi ketergantungan pada perangkat digital melalui pendekatan edukatif dan rekreatif berbasis permainan tradisional.

Latar Belakang dan Tujuan

KLG lahir dari keprihatinan terhadap fenomena meningkatnya kecanduan gadget pada anak-anak. Komunitas ini mengusung konsep “belajar sambil bermain” dengan memanfaatkan kembali permainan tradisional yang mulai terlupakan. Kecanduan gadget tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik anak, tetapi juga pada aspek kognitif, sosial, dan emosional mereka. Oleh sebab itu, KLG bertujuan menciptakan ruang yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar dan teman sebaya tanpa bergantung pada layar digital. Tujuan Utama Kampung Lali Gadget sebagai berikut:

- a. Menyediakan alternatif kegiatan positif dan edukatif untuk mengisi waktu luang anak-anak.
- b. Menghidupkan kembali kesadaran akan nilai kebersamaan, gotong royong, dan interaksi sosial.
- c. Melestarikan kekayaan budaya lokal melalui permainan tradisional.
- d. Membantu anak-anak mengembangkan keterampilan hidup (life skills) di luar dunia digital.

Fasilitas dan Kegiatan

Sebagai ruang edukatif terbuka, KLG menyediakan berbagai fasilitas pendukung untuk kegiatan belajar aktif dan rekreatif, antara lain:

- a. Balai pertemuan “Balai Among”
- b. Area outbound dan ruang bermain alam
- c. Spot edukasi pertanian dan berkebun
- d. Tempat makan, musholla, serta fasilitas umum lainnya
- e. Kios oleh-oleh dan area kreatif

Kegiatan yang dilakukan di KLG sangat beragam dengan satu fokus utama, yaitu mengembalikan anak pada aktivitas fisik dan sosial yang sehat. Kegiatan tersebut meliputi:

- a. Permainan tradisional seperti jamuran, kreweng, dan tangkap iwak
- b. Aktivitas edukatif di alam seperti menanam padi, membajak sawah, dan menangkap ikan
- c. Pelatihan keterampilan, termasuk memasak makanan tradisional, membuat mainan dari bahan alami, dan berkesenian
- d. Kegiatan budaya seperti belajar menari dan memainkan alat musik tradisional

Kegiatan ini tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak, tetapi juga melibatkan orang tua dan guru untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan partisipatif. Kampung Lali Gadget mengadakan beragam aktivitas edukatif dan rekreatif yang bertujuan mengalihkan ketergantungan anak pada gadget serta membentuk karakter positif melalui pendekatan budaya lokal, interaksi sosial, dan permainan tradisional. Semua kegiatan dirancang sesuai prinsip belajar sambil bermain (learning through play), guna mendorong perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak secara seimbang.

Kegiatan masyarakat umum, kegiatan di KLG diadakan setiap hari Minggu dengan tiket masuk sebesar Rp25.000 per anak, pendamping gratis. Setiap minggu tema kegiatan berbeda, namun ada permainan yang rutin

seperti bakiak, kereweng, tangkap iwak di kolam, dan jamuran. Kegiatan biasanya diawali dengan pembukaan oleh pemandu, diikuti permainan jamuran bersama, kemudian permainan sesuai tema mingguan, dan ditutup dengan tangkap iwak atau bluron di kolam Kebon Gayam. Selain itu, anak-anak dapat bebas bermain permainan tradisional dengan bimbingan pemandu.

Selain hari Minggu, KLG juga melayani kunjungan sekolah pada hari biasa sebagai bagian dari program *outing class*, yang menyesuaikan pembelajaran dengan kurikulum sekolah. Pembelajaran dikemas dengan cara yang menyenangkan melalui bermain dan nilai kearifan lokal.

Program Utama di Kampung Lali Gadget

- a. **Permainan Tradisional:** Fokus utama program ini untuk melestarikan budaya sekaligus meningkatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial anak.
- b. **Kegiatan Bertani dan Edukasi Lingkungan:** Memberi pengalaman langsung bercocok tanam dan pelestarian lingkungan, termasuk menanam padi, membajak sawah tradisional, merawat tanaman herbal, edukasi sampah dan daur ulang, serta menangkap ikan secara tradisional.
- c. **Pelatihan Keterampilan Hidup (Life Skills):** Melatih kemandirian anak melalui praktik langsung, seperti memasak makanan tradisional, membuat kerajinan tangan dari bahan alami, dan membuat mainan tradisional.
- d. **Kegiatan Seni dan Budaya:** Menanamkan kecintaan pada budaya lokal dan menumbuhkan kreativitas melalui belajar tari tradisional, bermain alat musik, mendongeng, drama rakyat, dan melukis.
- e. **Outbound dan Team Building:** Membangun semangat kebersamaan dan keberanian lewat games kelompok dan tantangan edukatif.
- f. **Kegiatan Edukatif Tematik:** Termasuk lomba khas 17 Agustus dan wisata edukasi sekolah yang terintegrasi dengan kurikulum.

Secara keseluruhan, kegiatan di KLG dirancang tidak hanya untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget, tetapi juga mengembangkan kemampuan motorik, sosial, emosional, serta penghargaan terhadap budaya dan lingkungan sekitar. Pendekatan holistik ini menjadi kekuatan utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan menyenangkan di luar ruang kelas formal.

Dampak Sosial dan Penerimaan Masyarakat

Sejak berdirinya, KLG telah memberikan dampak positif yang nyata. Banyak anak yang sebelumnya sangat tergantung pada gadget mulai mengalami perubahan perilaku, seperti peningkatan kemampuan bersosialisasi, aktivitas fisik yang lebih banyak, dan tumbuhnya minat terhadap permainan tradisional serta aktivitas luar ruangan. Program ini juga menjadi wujud nyata pelestarian budaya di tengah kemajuan digitalisasi yang pesat. Kampung Lali Gadget mendapat berbagai pengakuan, termasuk penghargaan dari Pemerintah Provinsi Jawa Timur dan menjadi finalis SATU Indonesia Awards dari PT Astra International. KLG juga menjadi destinasi wisata edukasi yang banyak dikunjungi sekolah-sekolah dari berbagai daerah sebagai bagian dari kegiatan *outing class*.

1. Penerapan Program Belajar sambil Bermain Tradisional di Kampung Lali Gadget

Kemajuan teknologi digital telah menyebabkan meningkatnya ketergantungan anak-anak terhadap gadget, yang berdampak pada aspek sosial, emosional, dan kognitif mereka. Menyikapi persoalan ini, Kampung Lali Gadget (KLG) di Kabupaten Sidoarjo menjadi inisiatif lokal yang menawarkan pendekatan edukatif alternatif. Program ini menggabungkan kegiatan bermain tradisional dengan proses belajar anak, sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, budaya, dan dukungan lingkungan sekitar.

- a. Keterlibatan dalam Interaksi Sosial. Vygotsky berpendapat bahwa pembelajaran anak tidak bisa dilepaskan dari interaksi sosial, terutama dengan individu yang lebih mampu, seperti orang dewasa atau teman sebaya. Hal ini diperkuat oleh pandangan Suparno (2012), yang menyatakan bahwa proses belajar menjadi lebih efektif ketika anak-anak aktif dalam lingkungan sosial yang mendukung. Dalam praktiknya di KLG, anak-anak tidak hanya diajak bermain secara fisik, tetapi juga dibina untuk saling berinteraksi secara sosial, baik dengan teman sebaya maupun dengan pemandu kegiatan. Aktivitas seperti permainan “jamuran” atau “kreweng” menuntut mereka untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengambil keputusan bersama. Menurut Oktaviani, Anwar, dan Santa (2022), interaksi sosial seperti ini terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman anak dalam konteks pendidikan.
- b. Pemanfaatan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky menjelaskan bahwa anak memiliki kemampuan yang dapat berkembang lebih optimal

jika mendapatkan bimbingan dari orang yang lebih berpengalaman. Rusman (2012) menyatakan bahwa pembelajaran yang paling efektif terjadi dalam area ZPD, yaitu ketika anak berada dalam posisi “hampir bisa” mengerjakan suatu tugas. Di KLG, anak-anak tidak dibiarkan bermain tanpa arah, melainkan didampingi oleh pemandu yang memberikan bantuan awal saat anak kesulitan. Bantuan ini secara perlahan dikurangi seiring dengan meningkatnya kemampuan anak. Hal ini menunjukkan penerapan ZPD secara nyata dalam pendidikan non-formal yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak.

- c. Penerapan Scaffolding. Scaffolding adalah konsep bantuan sementara yang diberikan untuk mendukung anak mencapai pemahaman atau keterampilan tertentu yang belum bisa dilakukan secara mandiri. Majid (2011) menjelaskan bahwa scaffolding bukanlah bantuan permanen, tetapi dikurangi seiring perkembangan anak. Di KLG, pemandu tidak hanya memberi instruksi, tetapi juga mencontohkan cara bermain atau menyelesaikan aktivitas. Anak-anak yang merasa kesulitan akan dipandu secara perlahan hingga mampu menyelesaikan sendiri. Pendekatan ini menunjukkan bahwa peran pemandu lebih sebagai fasilitator daripada pengajar satu arah, dan hal ini mendukung peningkatan kemandirian serta rasa percaya diri anak dalam menyelesaikan masalah.
- d. Penggunaan Bahasa dalam Proses Belajar. Dalam pandangan Vygotsky, bahasa memegang peran sentral dalam perkembangan kognitif anak. Bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat berpikir. Damayanti (2020) menyebutkan bahwa penggunaan bahasa dalam aktivitas bermain sangat efektif dalam meningkatkan logika, penalaran, dan kemampuan memecahkan masalah anak. Di KLG, kegiatan bermain selalu melibatkan dialog dan diskusi, seperti ketika anak diminta menjelaskan hasil pengamatan terhadap alam atau berdiskusi dalam kelompok. Mereka belajar menyampaikan ide, mendengarkan pendapat orang lain, serta membangun argumentasi. Aktivitas ini memperkuat perkembangan bahasa sekaligus kemampuan berpikir kritis secara alami.
- e. Proses Internalisasi Pengetahuan. Internalisasi merupakan proses di mana aktivitas eksternal diubah menjadi struktur kognitif internal dalam diri anak. Sujiono (2005) menyebutkan bahwa melalui bermain, anak menyerap nilai, norma, dan informasi dari lingkungan, yang kemudian mereka olah dan jadikan bagian dari pengetahuan pribadi. Di KLG, kegiatan seperti eksplorasi kebun atau sawah tidak hanya menjadi pengalaman bermain, tetapi juga sarana internalisasi. Misalnya, saat anak mengamati sawah lalu mengolah tanahnya menjadi bahan batu bata, terjadi proses pemahaman mendalam melalui pengalaman langsung. Proses ini lebih kuat dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah atau hafalan.
- f. Integrasi Nilai Sosial dan Budaya Lokal. Vygotsky percaya bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya tempat mereka tumbuh. Menurut Musfiroh (2008), permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membentuk empati dan pemahaman sosial yang tinggi. Di KLG, permainan tradisional seperti congklak, jamuran, dan panahan mengajarkan anak untuk menghargai aturan, bekerjasama, dan bersikap sportif. Kegiatan ini menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal yang mulai dilupakan. Anak juga dikenalkan pada bahasa, adat, dan cara hidup masyarakat tradisional, sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna, membangun identitas budaya, dan memperkuat kesadaran sosial sejak dini.

2. Pengurangan intensitas kecanduan gadget pada anak di Kampung Lali Gadget Sidoarjo melalui program belajar sambil bermain tradisional

Penelitian ini mengungkap bahwa pengurangan intensitas kecanduan gadget pada anak-anak dapat dicapai secara efektif melalui pendekatan yang menggabungkan unsur edukatif dan permainan tradisional. Program belajar sambil bermain di Kampung Lali Gadget Sidoarjo menunjukkan hasil positif dalam mengalihkan perhatian anak dari perangkat digital ke aktivitas fisik, sosial, dan kreatif yang lebih bermanfaat.

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini menunjukkan bahwa usia ketika anak mulai diperkenalkan pada gadget, lamanya durasi penggunaan setiap hari, serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak, sangat mempengaruhi kemungkinan munculnya perilaku kecanduan. Hasil ini sejalan dengan temuan Mardiyah (2023) yang menyatakan bahwa pemberian gadget sejak usia dini, terutama tanpa pengawasan yang tepat, dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Mardiyah menambahkan bahwa anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget sebelum usia lima tahun cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan menjalin interaksi sosial. Hal ini juga diperkuat oleh data lapangan, yang menunjukkan bahwa mayoritas orang tua di Kampung Lali Gadget memberikan gadget kepada anak mereka sejak usia 2 hingga 3 tahun, biasanya dengan tujuan menenangkan anak. Namun, menurut

Mardiyah (2023), pendekatan seperti ini berisiko tinggi membentuk ketergantungan, karena anak pada usia tersebut belum mampu mengelola perhatian dan emosinya secara mandiri.

Selain usia pemberian, durasi penggunaan gadget harian juga menjadi faktor penting. Meskipun penggunaan selama 1–2 jam per hari terlihat wajar, durasi tersebut tetap dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak disertai dengan aktivitas fisik atau sosial yang seimbang. Mardiyah (2023) menekankan bahwa bukan hanya lamanya waktu yang menjadi persoalan, melainkan juga kualitas interaksi yang dialami anak dan keberadaan alternatif kegiatan yang mendukung perkembangan mereka.

Lebih lanjut, peran serta orang tua dalam proses pendampingan terbukti menjadi faktor krusial. Namun, pendampingan yang bersifat pasif, seperti sekadar memlihkan tontonan tanpa komunikasi aktif atau diskusi bermakna, tidak cukup dalam membantu anak membangun kontrol diri terhadap penggunaan gadget (Mardiyah, 2023). Penelitian ini memperkuat temuan tersebut, menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam membimbing dan menetapkan aturan, memiliki pengaruh besar dalam membentuk kebiasaan positif terkait penggunaan teknologi. Untuk menilai keberhasilan program Kampung Lali Gadget dalam mengurangi kecanduan gadget, digunakan beberapa indikator yang dapat diamati secara langsung:

- a. Penurunan Durasi Penggunaan Gadget. Indikator pertama adalah berkurangnya waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget. Pratikno dan Sumantri (2020) menyebutkan bahwa strategi *digital parenting*, seperti menetapkan batasan waktu penggunaan gadget yang konsisten, terbukti efektif membantu anak belajar mengatur diri. Di Kampung Lali Gadget, anak-anak dialihkan dari gadget melalui kegiatan menarik yang menggugah rasa ingin tahu dan kreativitas, seperti permainan tangkap ikan yang membutuhkan kerja sama tim dan aktivitas fisik. Selain itu, kegiatan seperti menjelajah sawah, mengenal tanaman, dan bercocok tanam memberi pengalaman belajar langsung di alam yang menyenangkan. Hasilnya, anak-anak menjadi lebih tertarik pada permainan nyata daripada layar gadget.
- b. Peningkatan Interaksi Sosial Anak. Peningkatan frekuensi serta kualitas interaksi sosial juga menjadi indikator penting. Menurut Jufrida, Basuki, dan Kurniawan (2021), salah satu cara untuk menekan kecanduan gadget adalah dengan menghidupkan kembali permainan tradisional dan memperkuat aktivitas sosial anak. Sebelum mengikuti program, banyak anak terlihat cenderung menyendiri, tidak responsif, dan lebih nyaman berinteraksi dengan gadget daripada dengan orang lain. Namun setelah mengikuti program beberapa minggu, anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan: mereka lebih aktif berbicara, mampu berinteraksi dengan teman sebaya, serta menunjukkan antusiasme dalam kegiatan kelompok, seperti bernyanyi dan menari bersama mengikuti irama lagu tradisional Jamuran. Kegiatan ini memperkuat rasa kebersamaan dan membangun kepercayaan diri anak.
- c. Perubahan Perilaku ke Arah Positif. Anak-anak yang semula mudah marah atau menangis ketika tidak diberikan gadget, mulai menunjukkan kemampuan mengatur emosi, lebih sabar, dan mudah diarahkan. Sari, Astuti, Wahyuni, dan Rayansari (2024) menyatakan bahwa indikator perilaku positif meliputi kemampuan anak menjalani rutinitas harian seperti belajar, tidur tepat waktu, dan membantu pekerjaan rumah tanpa tergantung pada gadget. Program Kampung Lali Gadget memberikan ruang bagi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan bersama, sehingga membentuk sikap kooperatif, disiplin, dan tanggung jawab. Anak juga terlihat lebih mandiri dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- d. Keterlibatan dalam Aktivitas Fisik, Kreatif, dan Edukatif. Fajar, Putri, dan Hamda (2023) menegaskan bahwa keterlibatan anak dalam kegiatan fisik dan kreatif mendukung pertumbuhan fisik dan mental. Di Kampung Lali Gadget, anak-anak terlibat dalam berbagai aktivitas seperti bermain bluron, pijakan kayu, gantungan Tarzan, serta membuat kerajinan dari bahan alam seperti damen dan tanah liat. Anak-anak juga diajak membuat makanan tradisional seperti jemblem. Aktivitas ini memberi pengalaman menyenangkan dan edukatif, yang sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap hiburan digital.
- e. Konsistensi Pendampingan dan Pengawasan Orang Tua. Nafiah (2021) menekankan bahwa orang tua yang aktif dan konsisten dalam mendampingi penggunaan gadget memiliki peran penting dalam mencegah kecanduan. Program di Kampung Lali Gadget juga melibatkan orang tua dalam aktivitas seperti bermain congklak, mencetak bata, dan bakiak bersama anak. Interaksi ini tidak hanya memperkuat ikatan emosional, tetapi juga memberikan teladan positif bagi anak dalam menggunakan waktu tanpa bergantung pada gadget. Pendampingan yang konsisten memperkuat keberhasilan program secara keseluruhan.

Penerapan program belajar sambil bermain di Kampung Lali Gadget terbukti lebih efektif dalam mengurangi kecanduan gadget pada anak ketika disertai dengan konsistensi pengawasan dan pendampingan orang tua. Melalui pelibatan aktif orang tua dalam program, tercipta sinergi antara

lingkungan belajar di kampung dan pola asuh di rumah. Anak-anak menjadi lebih terarah, merasa diperhatikan, dan lebih mudah diarahkan untuk meninggalkan kebiasaan berlebihan terhadap gadget.

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tentang penerapan program belajar sambil bermain tradisional dalam mengurangi kecanduan gadget pada anak di Kampung Lali Gadget

1. Pelaksanaan program belajar sambil bermain berbasis tradisional dalam upaya mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori ini menegaskan pentingnya interaksi sosial dan pengaruh lingkungan dalam proses pembelajaran anak. Melalui permainan tradisional yang dilakukan secara kelompok, anak-anak tidak hanya aktif dalam belajar, tetapi juga mengembangkan pengetahuan mereka melalui interaksi dengan teman sebaya maupun pendamping dewasa.
2. Program belajar sambil bermain tradisional ini terbukti memberikan dampak positif dalam mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak. Dengan melibatkan berbagai permainan tradisional seperti jamuran, tangkap iwak, dan lainnya, anak-anak memperoleh alternatif kegiatan yang menyenangkan, merangsang aktivitas fisik, dan meningkatkan interaksi sosial secara langsung. Program ini tidak hanya berhasil mengalihkan perhatian anak dari gadget, tetapi juga membantu membentuk kebiasaan baru yang lebih sehat dan bersifat edukatif.

Daftar Rujukan

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan. *Proceedings, Vol: I No:(November)*, 1–17. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>
- Adriani, S. W., Ismaniar, I., & Dasa Putri, L. (2024). Mendeteksi Ancaman Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini. *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 24(1), 90. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i01.p12>
- Afidah, S. N., Fina, F., & Ika, O. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 13-15.
- Andriani. (2011). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini [Traditional games in forming the character of early childhood]. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Chusna, N. (2023). Analisis Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *JOIES: Journal of Islamic Education Studies*, 08(01), 1–19.
- Damayanti. (2020). Pengaruh Interaksi Sosial dan Penggunaan Bahasa dalam Bermain terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 21-28.
- DEPDIKNAS. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bermain untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD, Ditjen Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda.
- Fajar, N., Putri, M., & Hamda, M. A. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Motorik Anak: Literature Review. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 4-9.
- Fatimah, S. (2013). Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional untuk Anak-anak. *Jurnal Pendidika dan Kebudayaan* 11(1), 89-98.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction (4th ed.)*. New York: Rinehart and Winston.
- Hidayat, T. (2015). Pengembangan Keterampilan Kognitif dan Motorik Anak melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Indonesia* 12(3), 54-62.
- Hilgard, & Bower. (1975). *Theories of learning (4th ed.)*. Englewood Cliffs: NJ: Prentice Hall.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Sosial Anak*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jufrida, Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 1-9.
- Khan, M. R., Aiyuda, N., & Fadhli, M. (2022). Kebosanan Akademik dan Kecanduan Gadget Selama Pandemi Covid-19 pada Remaja. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 14-19.
- Laila, I. N. (2023). Dampak Kecanduan Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Sosial dan Bahasa Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 45-52.
- Lestari. (2021). Ciri-ciri Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget dan Dampaknya terhadap Perkembangan Sosial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1030-1038.
- Majid, A. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

-
- Mardiyah, S. (2023). Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 661–673
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munawar, & Drs. Amsal Amri, M. P. (2018). PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI DAN PERUBAHAN PERILAKU ANAK USIA DINI DI GAMPONG RUMPET KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA KABUPATEN ACEH BESAR. *Ilmiah Mahasiswa Fisip Unsyiah*, 3(3), 1–12. www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP
- Musfiroh, T. (2008). *Pembelajaran Bermain Anak Usia Dini*. Bandung: UPI Press.
- Nafiah, I. N. (2021). Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021). *Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo.*, 59-70.
- Ni'matul Khasanah, D., & Winarti, Y. (2021). Literature Review: Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Smartphone pada Remaja. *Borneo Student Research*, 3(1), 2021.
- Oktaviani, W., Anwar, W. S., & Santa. (2022). Pengaruh Interaksi Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya. *Jurnal Riset Pedagogik*, 40-45.
- Perdana. (2018). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran. (2018). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pratikno, A. S., & Sumantri. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1-10.
- Pratiwi, N. I. (2017). *Penggunaan Media Video Call Dalam teknologi Komunikasi*. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial.
- Riyanto, Y. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif Dan Kuantitatif*. Unesa University Press.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, I. P., Astuti, M. A., wahyuni, Y., & Rayansari, F. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Perilaku Emosional Anak. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 20-22.
- Sari, V. A. (2021). Hubungan Promosi Terhadap Partisipasi Masyarakat dalam Program Kampung Lali Gadget (Survei Pada Masyarakat Desa Pagerngumbuk). *Commercium*, 04(01), 51–60.
- Susanti, D. A. (2019). Konsep belajar melalui bermain pada anak sejak usia dini. *Al-Ibtida'*, Vol.07, No(02), 120–135.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Syarifudin, A. (2020). Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(1), 123–144. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.187>
- Sudirman, M. (2017). Pendidikan Permainan: Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran Anak. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 123-130.
- Sudjana. (2001). *Pendidikan Nonformal: Wawasan, Sejarah Perkembangan, Falsafah, Teori Pendukung, Asas*. Bandung: Falah Production.
- Sujiono. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suparno, P. (2012). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syah, M. (2013). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Permainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tifani, A. Z., & Nurhanifah. (2023). Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 125–135. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.169>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02(03), 1–5.
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>
-