

PERMAINAN LATO-LATO SEBAGAI UPAYA PREVENTIF NOMOPOBHIA

LATO-LATO GAME AS A PREVENTIVE EFFORT NOMOPOBHIA

Uswatun Hasanah^{1*}, Sitti Khotijah², Fayruzah El-Faradis³

^{1,2,3}Institut Dirosat Islamiyah Al-Amien, Sumenep, Indonesia

^{1*} uswahasan.zain@gmail.com ² Sitikhotijah1789@gmail.com ^{2*} ³ faradisviolet@gmail.com

Abstrak

Handphone merupakan fenomena yang menjadi kebutuhan utama bagi sebagian besar masyarakat Indonesia, baik di perkotaan ataupun di pedesaan, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa, tentulah fenomena ini memiliki hal yang positif dan negative didalamnya. Bagi masyarakat yang tidak dapat menggunakannya kedalam hal positif, mereka hanya akan cenderung bermain, stalking dan menonton hal-hal yang sia-sia, dan menyebabkan mereka terkena gangguan nomophobia yaitu ketakutan berlebih yang dialami seseorang saat berada jauh dari ponselnya, artinya kemanapun dan kapanpun mereka pergi, akan selalu bersamanya, bukan atas dasar kebutuhan, tapi atas dasar ketergantungan yang ada didalam dirinya. Beberapa bulan belakangan ini, Indonesia sedang dibuat gencar dengan sebuah permainan tradisional lama, yaitu permainan lato-lato yang membuat anak-anak dapat memainkannya dengan gembira. Penelitian ini, ingin melihat bagaimana lato-lato menjadi salah satu upaya untuk mencegah anak dari nomophobia, dan apa kendala yang dihadapi orang tua, pada saat anak-anak mereka gemar bermain lato-lato. Tujuan dari penelitian ini, ingin melihat lebih dalam tentang fenomena lato-lato sebagai sebuah upaya preventif nomophobia pada anak. Penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengambilan data, wawancara, dan observasi, untuk pengecekan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi dengan membandingkan hasil wawancara dengan pengamatan secara langsung. Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa masyarakat merasa terbantu dengan adanya permainan ini, untuk mencegah anak-anak mereka dari candu handphone, hanya saja, kesukaan ini, terkadang juga melalaikan mereka dari berbagai tanggung jawab dirinya.

Kata Kunci: Lato-lato, Upaya preventif, Nomophobia.

Abstract

Handphone is one of tool that required by huge number of Indonesian citizens. Both in cities, or villages, from children, teenagers, adults required its, they use a lot of handphone and internet in their lives, for various interests in their lives, both things that are really useful for them, or just playing around, so this tools absolutely have positive and negative effect. For those who can use it for positive things, the tools can help them and facilitate their various needs, For people who couldn't use it in positive ways, they only playing, stalking and watching the nonsense things that caused the nomophobia, the insecurity when apart from their handphones or mobiles, means, wherever and whenever they go, their mobiles is in, not based on their needs, but it's their self-addictive. Nowadays lato-lato as traditional game is very popular in Indonesia, that caused happiness in children's face. This research aims to know how lato-lato game as preventive effort of nomophobia, and what are obstacles faced by parents to prevent nomophobia, to children. This research is qualitative descriptive, data collection technique by interview and observation, and to check the validity of data used triangulation by comparing interview result and observations. The result shown that the citizens is helped by this lato-lato game to prevent their children from handphone addict, but sometimes this game also make the children lazy to do their responsibilities.

Keywords: Lato-Lato, Preventive effort, Nomophobia.

PENDAHULUAN

Dalam setiap perkembangan zaman tentulah memberikan pengaruh terhadap pola kehidupan manusia, segala perkembangan teknologi tentulah membawa pengaruh kepada penggunaannya, besar dan kecil pengaruh tersebut, bergantung kepada pengaruh yang

dirasakan.(Istiyanto, 2016) Dimulai dengan perkembangan pada era 4.0 banyak memberikan perubahan yang sangat signifikan didalam pola kehidupan manusia. Perubahan ini dalam cara pandang dan pola hidup masyarakat yang semula konvensional menjadi inkonvensional.(Fadlurrohman, Husein, Yulia, Wibowo, & Raharjo, 2019) Perubahan terhadap kehidupan manusia dari tradisional menjadi pola hidup modern, keadaan yang tidak ada sebelumnya, kehidupan manusia yang menggantungkan segala kebutuhan dirinya kepada teknologi baik didalam pemenuhan kebutuhan primer sekunder dan tersier, sebagai contoh pola konsumtif masyarakat mulai tinggi, dengan segala jual beli *online* diberbagai *market place*, kontak interaksi secara langsung mulai berkurang, masyarakat mulai mengurangi kontak secara langsung, mereka cenderung menggunakan teknologi dalam melakukan interaksi, baik dalam sosial, dalam keluarga, kelompok kecil ataupun masyarakat secara meluas, tentang hal ini telah dilakukan penelitian yang membuktikan bahwa kecanggihan *handphone* dapat mengurangi kontak langsung antar masyarakat.(Aziz & Nurainiah, 2018)

Dalam hal ini, perubahan pola hidup tentu banyak mempengaruhi semua kalangan termasuk anak-anak, dahulu sebelum dihadapkan pada kecanggihan teknologi, anak-anak cenderung menyukai permainan tradisional atau mengembangkan psikomotorik mereka seperti bermain layang-layang, kelereng, lompat tali, permainan bola, berlari dan lain sebagainya, berbeda halnya dengan anak yang hidup pada masa kecanggihan teknologi, mereka cenderung hidup dengan *handphone* mereka, mereka banyak melupakan permainan-permainan tradisional dan beralih kepada permainan permainan yang berbasis teknologi, internet dan *online*. seperti bermain game, atau *online* game menonton berbagai video YouTube. Tik Tok dan lain sebagainya, kecanduan anak terhadap *handphone* memiliki pengaruh buruk terhadap tumbuh kembangnya.(Anggraini, 2019) Salah satu contoh, bahwa anak yang kecenderungannya terhadap game *online* melampaui batas, ia akan berpengaruh terhadap sikapnya, ia akan menirukan berbagai hal yang ada pada game tersebut.(Irawan & Siska W., 2021)

Kecanduan pada *handphone* yang melewati batas, memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek dalam perkembangan diri mereka, karena pada usia anak-anak, seseorang sedang mengalami berbagai perkembangan dalam dirinya, baik aspek motorik, afektif dan lain sebagainya, dengan demikian wali atau orang tua, orang dewasa yang berada di sekitar mereka akan mencari berbagai upaya untuk dapat mengarahkan mereka dari berbagai kecanduan mereka untuk bermain dan berinteraksi bersama *handphone* dalam waktu yang cukup lama. Kecanduan tersebut apabila telah dilakukannya, di luar batas, maka disebut *nomophobia* atau seseorang yang mengidap penyakit tidak dapat melepaskan dirinya dari *handphone*. Istilah *nomophobia* atau *no mobile phone phobia* digunakan untuk menggambarkan kondisi psikologis ketika orang memiliki ketakutan terlepas dari konektivitas ponsel. Istilah tersebut dibangun berdasarkan definisi yang dijelaskan bahwa *phobia* digunakan untuk ketakutan pada hal-hal tertentu/spesifik.(Bhattacharya, 2019)

Berbagai faktor psikologis terlibat ketika seseorang menggunakan secara berlebihan ponselnya,(Bhattacharya, 2019) kecanduan atau takut terlepas dengan *handphonenya*, kemanapun dan dimanapun ia berada didekat *handphonenya*, bahkan susah diajak komunikasi atau interaksi secara langsung, pada saat dia sedang fokus dengan *handphone*. *Nomophobia* merupakan bentuk perilaku kecanduan terhadap *handphone* yang mengacu pada kecemasan yang disebabkan oleh terputusnya jaringan seluler atau ketidakmampuan untuk memiliki akses ke *handphone*, *nomophobia* memiliki sifat multi dimensi mulai dari gejala sosial, fisiologis, dan fisik yang dirangkum menjadi ketergantungan yang tinggi pada *handphone*.(Anshari, Alas, & Sulaiman, 2019) Hal ini dapat dilihat dengan protes yang muncul pada anak saat jaringan internet terputus ditengah mereka sedang asyik bermain atau menonton, mereka cenderung menangis, mengamuk, atau bahkan melempar barang-barang di sekitarnya, sebagai reaksi sikap

penolakan atau protes atas putusnya jaringan internet. Psikoterapi kognitif telah disarankan sebagai pengobatan yang efektif untuk *nomophobia*, bahkan meskipun sampai saat ini, percobaan-percobaan tersebut masih kurang dilakukan. Psikoterapi perilaku kognitif merupakan terapi singkat yang mencakup sesi terstruktur dengan tujuan khusus. Ini merupakan praktik sistematis yang didasarkan pada tujuan dan tugas yang jelas. Anak yang mengalami *nomophobia* sebagai pasien, pasien dan terapis keduanya memiliki peran aktif, untuk menghubungkan interpretasi katastrofik peristiwa dan kondisi ketakutan pasien, sensasi sensorik, dan penghindaran perilaku.(Bragazzi & Del Puente, 2014) Hal tersebut tidaklah mudah untuk dilakukan, perlu dilakukan upaya-upaya preventif lainnya untuk mengatasi hal tersebut.

Fenomena menunjukkan bahwa sebuah kesenangan dapat digantikan dengan kesenangan yang lain, sebuah permainan *online* yang sangat disukai anak, mulai sedikit tegeser dengan maraknya permainan tradisional lato-lato, permainan lato-lato ini merupakan sebuah permainan yang ada diberbagai negara, bukan hanya di Indonesia, dalam istilah asing permainan ini disebut *clackers games*, sebuah penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan lato-lato, intensitas penggunaan *handphone* oleh anak relatif menurun. Hal ini dikarenakan anak-anak akan terus berusaha untuk bisa menguasai permainan sampai mereka bisa dan permainan akan lebih seru ketika dimainkan bersama. Oleh karena itu, akan membantu anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain sehingga tidak hanya terpaku pada *handphone*.(Hopeman & Rahma, 2023) Frekuensi komunikasi dengan teman sebaya secara langsung meningkat seiring dengan bermain permainan tradisional lato-lato,(Yulianingsih, Lutviatiani, & Wijaksono, 2022) karena lato-lato merupakan permainan tradisional, dengan membenturkan bola-bola yang diikat dengan seutas tali. Permainan tradisional tidaklah dapat diadopsikan kedalam permainan virtual walaupun mungkin ada beberapa yang bisa dimodifikasi namun efek dan pengaruhnya tentu tidak akan sama. Dalam permainan tradisional mengandung berbagai stimulus, berupa keakraban antar teman, melatih ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas dan kerja sama,(Fad, 2014) dengan demikian upaya mengembalikan berbagai permainan tradisional merupakan langkah preventif *nomophobia*, salah satunya adalah permainan lato-lato, sebagaimana salah satu penelitian telah membuktikan bahwa dengan permainan lato-lato maka anak-anak akan memiliki interaksi lebih banyak dengan orang lain, tentu hal tersebut, baik untuk perkembangan dirinya

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan, suatu peristiwa secara runtut, akurat mengenai fakta, sifat, serta hubungan antar fenomena yang sedang diselidiki dengan seluas-seluasnya,(Samsu, 2017) lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di Rt.01 Rw. 02, Dusun Soloh Dajah Desa Murtajih Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui teknik wawancara dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kondensasi data, setelah tahap kodensasi tahap selanjutnya adalah data *display* yaitu peneliti berupaya mengatur data yang sesuai dengan focus penelitian sehingga menjadi informasi yang dapat membantu peneliti dalam memetik kesimpulan. Langkah terakhir dari proses analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan, sebagaimana menurut Miles dan Huberman tahap akhir dari proses analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.(Miles, Matthew B, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lato-Lato sebagai Upaya Preventif *Nomophobia*

Handphone merupakan wujud popularitas dari teknologi di era 4.0., yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi yakni panggilan dan sms saja, akan tetapi lebih

daripada itu, *handphone* yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi atau fitur pendukung dimana aplikasi dan fitur-fitur tersebut mampu memenuhi kebutuhan penggunanya, serta juga bisa memberikan akses kemudahan kepada penggunanya tanpa terikat dengan nirkabel ataupun fisik lokal.(Fadhilah, Hayati, & Bashori, 2021)

Pengguna *handphone* tidak hanya berasal dari kalangan orang tua dan remaja, namun juga merambah pada anak-anak tanpa melihat batas usia dan jenjang pendidikan anak. Pada saat ini, penggunaan *handphone* pada anak sangatlah cukup miris dan riskan, berbagai aplikasi/fitur pendukung seperti halnya aplikasi sosial media baik tiktok, facebook, instagram, dan terutama berbagai macam permainan atau game seperti *mobile legend* dan sebagainya, membuat anak tidak bisa lepas untuk tidak bermain *handphone* dan bahkan mereka terdampak kecanduan pada *handphone*. Penggunaan *handphone* yang berlebihan pada anak dan tidak disertai dengan pendampingan yang intensif, maka akan memunculkan berbagai dampak buruk bagi anak, dampak tersebut tidak hanya kepada kesehatan fisik karena efek dari radiasi *handphone*, akan tetapi juga menimbulkan dampak buruk pada psikologis anak, sepertihalnya *nomophobia*.

Menurut Rosales Huamani dalam Labbaik Fadilah menyatakan bahwa *nomophobia* merupakan singkatan dari bahasa Inggris, yaitu *no mobile phone phobia* yang artinya ketakutan berada jauh dari ponsel. *Nomophobia* muncul sebagai bentuk gangguan pada masyarakat modern yang mengarah kepada ketidaknyamanan perasaan, kecemasan karena ketidakmampuan untuk mengakses *handphone* dan lain sebagainya. *Nomophobia* juga dimaksudkan adalah ketakutan dan kegelisahan yang dialami seseorang pada saat berada jauh dari ponsel yang dianggap memiliki efek negative. (Dwi Christina Rahayuningrum & Annisa Novita Sary, 2019). Menurut Pradana, Muqtadiroh dan Nisafani dalam Siti Muyana etc. mengatakan bahwa ada beberapa ciri-ciri para penderita *nomophobia*, diantaranya yaitu: *Pertama*. Menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan mobile phone. *Kedua*. Merasa cemas dan gugup Ketika *handphone* tidak berada didekatnya. *Ketiga*. Selalu mengecek dan melihat layar *handphone* untuk mencari tahu pesan dan panggilan masuk. *Keempat*. Tidak pernah mematikan telepon seluler dan selalu sedia 24 jam. *Kelima*. Lebih nyaman dan lebih menyukai berkomunikasi lewat *handphone* dan merasa tidak nyaman jika berkomunikasi lewat tatap muka. *Keenam*. Bersedia untuk mengeluarkan biaya sebanyak apapun untuk *handphone*.(Muyana & Widyastuti, 2017) Terdapat ciri lain diantaranya, selalu asyik dengan *handphone*, menggunakan *handphone* setiap saat, merasa kehilangan ketika tidak terhubung dengan *handphone*, menggunakan *handphone* lebih dari tujuh jam dalam sehari, memiliki baterai cadangan, atau membawa charger dan mengisi baterai dimanapun.(Tran, 2016)

Maka dari itu, untuk meminimalisir terjadinya dampak buruk penggunaan *handphone*, terutama gangguan *nomophobia* pada anak, diperlukan upaya preventif yang bersifat edukatif dan sosialis serta dapat dilakukan bagi semua pihak, karena saat anak ada pada gangguan *nomophobia* maka akan merasakan ketidaknyamanan, kegelisahan, gugup atau kesedihan saat tidak terhubung dengan *handphone*.(M.B., Madhukumar, & Murthy, 2015) Upaya preventif seperti halnya pengalihan penggunaan *handphone* pada anak tidak hanya dilakukan dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat edukatif dengan memforsir anak dengan transfer materi-materi sekolah, dan non edukasi non formal, seperti bimbel dan kursus keterampilan serta olahraga lainnya, akan tetapi bisa juga melalui berbagai macam permainan, seperti halnya lato-lato.

Sekarang ini di Indonesia, dunia bermain anak diramaikan dan dihidupkan dengan maraknya permainan lato-lato. Lato-lato merupakan permainan tradisional yang terdiri dari sepasang bola plastik atau karet yang terikat tali, sehingga membentuk bandulan. Pada bagian tengah benang antara kedua belah bola, terdapat pegangan khusus untuk digunakan oleh pemain ketika menggerakkan lato-lato, adapun cara memainkannya dengan membenturkan kedua bola berulang kali dan bagi siapa yang memainkannya

paling lama maka akan menjadi pemenang.¹ Di Desa Murtajih Pademawu Pamekasan, yang dalam penelitian ini menjadi objek penelitian, dari sekitar populasi kurang lebih 80 orang anak dengan berbagai jenjang Pendidikan baik Paud, RA_(kelas kecil dan kelas besar), serta sekolah Dasar dari kelas I-VI, mereka rata-rata menyukai permainan lato-lato dan memiliki permainan tersebut lebih dari 3 buah permainan lato-lato yang berbeda warna. Hal ini menjadi indikator bahwa telah terjadi pengalihan kebiasaan yang bisa mengurangi dampak kecanduan anak dalam bermain *handphone*, kepada permainan yang lebih positif, dan untuk menjaga kemungkinan terjadinya dampak buruk bagi anak, maka dilakukan beberapa upaya preventif yang harus dilakukan oleh orang tua ataupun lingkungan Pendidikan.

Beberapa hal yang dilakukan orang tua untuk menciptakan intensitas permainan lato-lato sebagai upaya preventif dari *nomophobia*. diantaranya yaitu:

1. Memberikan Dukungan Moril dan Materil Pada Anak Dalam Bermain dan Kepemilikan lato-lato.

Pemberian dukungan moril oleh orang tua dan oleh lingkungan sosial (pergaulan) anak dalam keefektifitasan anak bermain lato-lato di Dusun Soloh Dajah Murtajih Pademawu pamekasan, yaitu dengan adanya pengarahan dan *controlling* anak terhadap permainan lato-lato seperti peneguran kepada anak ketika cara bermainnya yang terlalu kasar ditakutkan mengenai dan menciderai anggota tubuhnya. Permainan lato-lato sangat memiliki dampak positif bagi anak, yakni: dapat membantu memberikan stimulus dan meningkatkan fungsi koordinasi kemampuan kognitif dan motorik anak pada tangan. Kemampuan kognitif yang terdiri dari berfikir simbolis, berfikir egosentris, dan berfikir intuitif, (Afianti, Daulay, & Asilestari, 2018) dan kemampuan motorik anak baik kemampuan motorik kasar dengan menggunakan otot besar, dan motorik halus yakni dengan mengkoordinasikan antara otot halus, mata dan tangan. (Sutini, 2013) Kedua kemampuan ini perlu diasah didalam diri anak mulai sejak kecil dan itu perlu penanganan dan perhatian khusus dari lingkungan-lingkungan terdekatnya. Dampak positif permainan lato-lato juga sebagai pengalihan dan pengurangan dampak kecanduan *handphone*. Mengurangi kecanduan *handphone* pada anak merupakan peran penting keluarga, karena keluarga merupakan unit sosialisasi terdekat dan agen paling berpengaruh bagi anak. (Mamnuaah & Suryani, 2021)

Adapun dukungan materil yakni dengan memberikan support anak untuk membelikan lato-lato, yang mana lato-lato merupakan permainan yang murah dan terjangkau. Sehingga notabene anak-anak di Dusun Soloh Dajah Murtajih Pademawu Pamekasan, setiap personal anak memiliki permainan lato-lato lebih dari satu dengan warna yang berbeda-beda dan model yang cukup bervariasi.

2. Diadakannya perlombaan atau kompetisi permainan lato-lato.

Di Dusun Soloh Dajah Murtajih Pademawu Pamekasan berkenaan dengan lato-lato, diadakan perlombaan/kompetisi permainan. Penyelenggara kompetisi dilakukan pada tingkat kelurahan, kecamatan atau bahkan tingkat kabupaten dan diberbagai lingkungan pendidikan. Perlombaan/kompetisi permainan lato-lato diadakan dengan tujuan sebagai upaya membangun konsepsi pada diri anak, kebebasan anak dalam menentukan sudut pandang sebagai manusia yang memiliki wadah menjadi masyarakat sosial, (Iskandar, 2021) maka dengan diadakannya perlombaan lato-lato, anak menunjukkan kemahirannya dalam memainkan lato-lato didepan banyak orang. Perlombaan permainan lato-lato ini juga sebagai stimulus terbentuknya sifat kompetitif atau mendorong anak untuk mencapai target dan berjuang sampai bisa memenangkan pertandingan, dalam kompetisi inipun akan menjadi kesempatan tersendiri dan paling

¹ Tifani, (2023). Sejarah Lato-Lato Hingga Larangannya di Amerika, <https://katadata.co.id/intanlifestyle/63be85a301cf8/sejarah-lato-lato-hingga-larangannya-di-amerika.1>.

sederhana bagi anak karena mampu membuat anak tertawa bahagia, dan pada saat mereka kalah, merasa kecewa atau sedih jika tidak sesuai dengan harapan dan target yang diinginkan anak, perihal ini pula dapat membantu mengendalikan dan menumbuhkan perkembangan sosial emosional anak dalam pola pikir anak terhadap suatu proses. Dalam sebuah proses, anak bisa memahami bahwa untuk meraih sukses harus melalui proses dan tidak bersifat instan, berupaya untuk berlatih, memiliki kesabaran dan keistiqamahan dalam sebuah pencapaian kesuksesan dalam dirinya.

3. Pemberian Kelonggaran Waktu dan Tempat dalam Bermain Lato-Lato

Pada masa anak-anak, bermain merupakan hal yang paling baik dan efektif dalam menumbuh kembangkan kemampuan anak, karena mereka melakukannya tanpa unsur paksaan, pemahaman anak terhadap diri dan lingkungan, serta menjadi alat pemenuhan kebutuhan dan tuntutan perkembangan kreativitas, emosi, bahasa, sosial, dan dimensi kognitif serta motorik anak, karena bermain memiliki manfaat dalam pengembangan keterampilan diri dan kecerdasan anak agar memiliki kesiapan pada jenjang pertumbuhan dan pendidikan untuk selanjutnya. (Zarkasih Putro, 2016) Berdasarkan hal itu, di Desa Murtajih Pademawu Pamekasan, setiap orang tua, dalam tumbuh kembang anaknya telah memberikan kelonggaran bagi anak-anaknya dalam bermain lato-lato, kebebasan tempat bermain, meskipun mereka keluar dari rumah tanpa pengawasan dan pantauan dari orang tua, kelonggaran waktu bermain, dengan catatan tidak mengganggu aktifitas belajar anak di sekolah, baik sekolah pagi (SD atau MI) ataupun madrasah disore harinya, serta waktu mengaji anak di masjid. Kelonggaran waktu dan tempat yang diberikan kepada anak untuk bermain lato-lato, untuk meminimalisir kedekatan anak dengan *handphone*, dan sebagai preventif *nomophobia*, karena menjadi kekhawatiran tersendiri bagi orang tua, ditakutkan anak kecanduan *handphone* dan atau menonton film-film porno, hal tersebut perlu mendapat perhatian yang besar dan diupayakan berbagai preventifnya, *nomophobia* merupakan gangguan masyarakat digita atau *fobia* modern, sebagai hasil dari interaksi antara manusia dan teknologi terutama *handphone*. (Yildirim, 2014)

Kendala Orang Tua dalam Menghadapi Kegemaran Anak Bermain Lato-Lato.

Dalam penelitian ini, kata kendala memiliki perpaduan kata atau makna kata yang sama dengan faktor penghambat. Faktor penghambat merupakan suatu tindakan yang memicu terjadinya keadaan atau situasi yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun kendala atau faktor penghambat orangtua dalam menghadapi kegemaran anak bermain lato-lato adalah:

1. Permainan lato-lato yang cukup lama akan menimbulkan cedera tubuh.

Permainan lato-lato jika dimainkan oleh anak dengan cara bermainnya secara berlebihan dan terlalu keras maka akan menimbulkan tangan bengkok, jika mengenai kepala menyebabkan kepala benjol, dan terkadang menimbulkan pertikaian atau perselisihan antar teman. Alat bermain lato-lato yang terdiri dari tali dan bola, jika bolanya pecah dan talinya putus maka bola akan membentur tubuh dan benda lain yang ada disekitarnya. Fenomena tersebut memicu terjadinya keresahan dan kekhawatiran pada orang tua, sehingga orang tua selalu memberikan pengawasan dan peringatan kepada anak untuk hati-hati dalam bermain lato-lato.

2. Memicu Terjadinya Kebisingan pada Lingkungan Sekitar.

Bermain lato-lato yang menimbulkan bunyi etek-etek-etek dalam bermainnya, memiliki kecenderungan akan memunculkan kebisingan pada lingkungan sekitar. Apalagi permainan tersebut dilakukan pada waktu yang tidak tepat atau bahkan tanpa mengenal batas waktu, maka akan berpengaruh buruk pada lingkungan sekitar, karena lingkungan sekitar merasa terusik dengan bunyi permainan lato-lato.

3. Mengganggu Intensitas Belajar

Intensitas belajar merupakan realitas dari motivasi belajar untuk mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan, yakni peningkatan prestasi melalui usaha yang semangat dan sungguh-sungguh dengan pemberian motivasi sebagai pendorong pencapaian hal-hal yang diinginkan dan diharapkan. (Lestari, Ma'wiyah, & Ihsan, 2020) Di Dusun Soloh Dajah Desa Murtajih Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan, anak dalam bermain lato-lato, terkadang diluar pengawasan orang tua, disaat-saat waktu belajarnya, banyak anak yang mencuri-curikan kesempatan belajarnya, terutama belajar dirumah dalam mengulang kembali pelajaran dari materi yang diperoleh di bangku sekolah, namun digunakan waktunya untuk bermain lato-lato, dan bahkan mereka belajar sambil bermain lato-lato. Sehingga hal yang demikian membuat anak tidak berkonsentrasi dalam belajarnya, dan menghambat anak untuk fokus dalam aktifitas belajarnya.

KESIMPULAN

Permainan Lato-Lato sebagai upaya preventif nomophobia, terdapat beberapa hal yang dilakukan orang tua untuk menciptakan intensitas permainan lato-lato sebagai preventif dari nomophobia. Diantaranya, *pertama* memberikan dukungan moril dan materil pada anak dalam Bermain dan kepemilikan lato-lato, *kedua* diadakannya perlombaan atau kompetisi permainan lato-lato, *ketiga* pemberian kelonggaran waktu dan tempat dalam bermain Lato-Lato, adapun kendala yang dihadapi orang tua dalam menghadapi kegemaran anak bermain Lato-Lato bahwa permainan lato-lato yang cukup lama akan menimbulkan cedera tubuh, memicu terjadinya kebisingan pada lingkungan sekitar, dan mengganggu intensitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.6>
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Peblishing.
- Anshari, M., Alas, Y., & Sulaiman, E. (2019). Smartphone addictions and nomophobia among youth. *Vulnerable Children and Youth Studies An International Interdisciplinary Journal for Research, Policy and Care*, 14(3).
- Aziz, M., & Nurainiah, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal AL-IJTIMAIYYAH*., 4(2), 19–39. <https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v4i1.4204>
- Bhattacharya. (2019). Nomophobia:NO MOBILE PHone PhoBIA. *Journal of Family Medicine and Primary Care*, 8(4), 49–58. <https://doi.org/10.1051/psyc/202049049>
- Bragazzi, N. L., & Del Puente, G. (2014). A proposal for including nomophobia in the new DSM-V. *Psychology Research and Behavior Management*, 7, 155–160. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S41386>
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta Timur: Penebar Swadaya Group.
- Fadhilah, L., Hayati, E. N., & Bashori, K. (2021). Nomophobia di Kalangan Remaja. *Jurnal Diversita*, 7(1), 21–29. <https://doi.org/10.31289/diversita.v7i1.4487>
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Hopeman, T. A., & Rahma, A. (2023). Does the clackers balls toys Make a student ' s behavior change ? A literature review at elementary school. *Jurnal Pendidikan West*

- Science*, 1(01), 39–44.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Iskandar, B. (2021). Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru dalam Mengelola Permainan Anak Usia Dini di PAUD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 461–466. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.242>
- Istiyanto, S. B. (2016). Telepon Genggam dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(1), 58. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v1i1.36>
- Lestari, A., Ma'wiyah, N., & Ihsan, M. (2020). Kontribusi Dukungan Keluarga dan Teman Bergaul Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Dengan Memperhatikan Intensitas Belajar. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(1), 51–60. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v8i1.1318>
- M.B., P., Madhukumar, S., & Murthy, T. . (2015). A Study on Nomophobia - Mobile Phone Dependence, Among Students of a Medical College in Bangalore. *National Journal of Community Medicine*.
- Mamnua, & Suryani. (2021). Ketahanan Keluarga Dalam Mengelola Penyalahgunaan Gawai. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 2(2), 125–134. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v2i2.69>
- Miles, Matthew B, A. M. H. dan J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. United States of America: SAGE Publications.
- Muyana, S., & Widayastuti, D. A. (2017). Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia) Penyakit Remaja Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Penguatan Pendidikan Karakter*, 280–287. Retrieved from <http://seminar.uad.ac.id/index.php/snbkuad/article/view/84>
- Rahayuningrum, D. C., & Sary, A. N. (2019). Studi Tingkat Kecemasan Remaja Terhadap No-Mobile Phone (Nomophobia). *JURNAL Keperawatan*, 7(1), 49–55. Retrieved from <http://jurnal.ensiklopediaku.org>
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Developmen)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Tran, D. (2016). Classifying Nomophobia as Smart-Phone Addiction Disorder. *UC Merced Undergraduate Research Journal*, 9(1). <https://doi.org/10.5070/m491033274>
- Yildirim, C. (2014). Exploring The Dimensions Of Nomophobia: Developing and validating a questionnaire using mixed methods research (Vol. 5). Iowa State University Ames, Iowa 2014.
- Yulianingsih, W., Lutviationi, M., & Wijaksono, C. F. (2022). Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Lato-Lato. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.37985/educative.v1i1.7>
- Zarkasih Putro, K. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia/article/view/1170>