

Mengembalikan Anak pada Dunianya: Bermain

Ditulis oleh Yulita Putri pada Kamis, 11 Juli 2024



Permainan, kian hari mengandung makna berbeda di mata anak-anak dan orang tua. Permainan mengalami perpindahan arti dari gerak, keringat, ramai, menjadi pasif, diam dan, individualis. Anak tidak lagi mengenal orang lain, lapangan, hujan, pohon, angin dan, matahari. Mereka dipercepat lekas sampai pada posisi orang dewasa: berhadapan dengan gawai.

Kini, sudah menjadi hal yang lumrah melihat anak-anak diasuh oleh gawai. Mereka dibuat betah untuk duduk atau tiduran hingga berjam-jam lamanya. Orang tua tidak mau repot melihat anaknya berlari, melompat dan, cerewet menanyakan banyak hal. Kemajuan teknologi menggiring manusia kehilangan masa emas dalam hidupnya: bermain di masa anak-anak.

Permainan merupakan hal paling penting dalam pertumbuhan anak. Semestinya, menyenangkan ketika melihat sekelompok anak bermain kejar-kejaran, mendengar tawanya dan melihat gerak tubuh yang jarang berhenti. Melalui aktivitas itu, pertumbuhan

secara jasmani, rohani dan sosial anak akan terpenuhi.

Jika melihat anak-anak menjadi suka menyendiri, tidak mau aktif dan tidak mau disibukkan dengan aktivitas, itu berarti lampu merah bagi orang dewasa. Kecenderungan anak pada perilaku tersebut, menandakan terjadi perkembangan tubuh dan jiwa yang kurang baik. Hal itu akan berdampak pada masa dewasanya.

Kesan-kesan masa kecil yang pernah menyentuh kehidupan seorang anak akan sangat berpengaruh pada pertumbuhan kepribadiannya saat menginjak dewasa. Irena Yulianti dalam *Mengenal Dunia Anak-Anak* (1985) mengungkapkan: “..kurang terpenuhinya kebutuhan kejiwaan anak sejak masa kecil dapat menimbulkan sikap, pandangan, atau tingkah laku yang merugikan, baik bagi anak itu sendiri, orang lain, juga masyarakat, termasuk teman-temannya”. Aktivas pada masa anak-anak menjadi kunci pembentukan individu di masa depan.

Baca juga: Kisah KH. Muhammad Chalid Mengislamkan Masyarakat Pedalaman Kalimantan

Paparan gawai dalam hidup anak, menimbulkan efek yang tidak remeh. *Kompas*, 15 Januari 2023 bertajuk *Kecanduan Terhadap Gawai Mengganggu Emosi dan Mental Anak* oleh Hidayat Salam menginformasikan, kecanduan gawai pada anak-anak bisa menyebabkan sejumlah permasalahan, mulai dari fisik hingga sosial. Ketua Pengurus Pusat Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) juga menyebutkan bahwa adiksi atau kecanduan terhadap gawai berisiko menimbulkan masalah emosional pada anak.

Apakah anak tidak boleh dikenalkan pada gawai dan harus dijauhkan seketika? Di dunia serba digital ini, tentu anak perlu mengenal teknologi agar tidak gagap dalam berinteraksi dengan zamannya, tetapi dengan takaran yang pas dan pengawasan orang dewasa. Yang menjadi permasalahan adalah apabila gawai menggeser posisi bermain dalam hidup anak dan menutup interaksinya dengan lingkungan sekitar.

Dalam dunia anak, gerak yang aktif dan nyata adalah tempat untuk memainkan fantasi dan mencurahkan daya kreativitasnya. Hal itu tidak bisa tergantikan oleh kecanggihan teknologi yang berbasis virtual. Inilah pentingnya mengembalikan anak pada dunianya: Bermain.

Sebenarnya, kecanggihan permainan dalam teknologi tidak selalu lebih baik dari permainan konvensional. Di Indonesia, kita mengenal banyak permainan bagi anak-anak, misalnya petak umpet, engklek, congklak, patok lele, rangku alu, gobak sodor, lompat tali karet, kelereng, layang-layang, kucing-kucingan dan sederet permainan lain. Melalui permainan tersebut, anak belajar berinteraksi dengan orang lain, melatih rasa empati, menanamkan kejujuran, kerjasama dan menyehatkan tubuh. Hal-hal yang kurang dimiliki dalam gawai.

Baca juga: Belajar Memuliakan Tamu dari Kiai Maimoen Zubair

Dalam sebuah novel klasik berjudul *The Secret Garden* (1911) gubahan Frances Hodgson Burnett, dikisahkan seorang gadis cilik bernama Marry Lennox menjadi lebih sehat dan bahagia setelah hidupnya diisi oleh aktivitas bermain. Sebelumnya, ia dikenal sebagai anak yang berwajah muram, lemah, pucat, keras kepala dan egois.

Perpindahannya dari India ke London mempertemukannya dengan keluarga Marta, kaum yang mengerti dunia anak-anak. Suatu ketika, Marta meminta Marry untuk bermain di padang, ia mengatakan bahwa bermain di luar tiap hari akan membuat anak menjadi gemuk dan tidak pucat lagi. Marry menolak karena tidak memiliki alat bermain. Mendengar hal itu, Marta mengungkapkan rasa kaget dan simpatinya: “Tak punya apa-apa untuk bermain? Adik-adikku bermain dengan kayu dan batu. Mereka berlari-larian, berteriak-teriak dan memperhatikan segala sesuatu”.

Lalu dalam kutipan lain, Martha juga mengatakan hal demikian: “Kata ibu, anak yang tidak menghirup udara segar dan tak berbuat apa-apa selain berbaring, membaca buku bergambar, dan minum obat tidak bisa hidup...dia juga mudah kedinginan dan katanya itu membuat sakit.”

Di Inggris, negeri yang boleh disebut sebagai imperium cerita anak, banyak menggambarkan kehidupan anak-anak yang aktif bermain. Selain *The Secret Garden* (1911), kita juga bisa menemukannya dalam *Little Princess* (1905) gubahan Frances Hodgson Burnett, *The Railway Children* (1905) gubahan Edith Nesbit, *Matilda* (1988) gubahan Roald Dahl, *The Wind in the Willows* (1908) gubahan Kenneth Grahame dan sederet judul lain. Cerita-cerita itu yang menghantarkan lahirnya banyak orang-orang besar.

Baca juga: Jelang Munas Alim Ulama (1): Lima Riwayat Sunan Kalijaga di Pulau Lombok

Dari Inggris, kita beralih ke Jepang. Negara ini tidak hanya memproduksi film dan lagu anak-anak, tetapi juga bergerak lewat jalur pendidikan. Jepang memasukkan permainan dalam kurikulum sekolah. Wendy Koshino dalam *Amazing Japan* (2018) mengisahkan bahwa dari TK hingga SD, anak-anak Jepang akan diajarkan untuk akrab dengan mainan tradisional seperti nawatobi atau lompat tali, koma atau gasing dan permainan lainnya.

Dalam bukunya, Wendy menyebut : “Negara yang sudah sangat canggih dan modern dalam segala bidang, tetap tidak lupa dan tidak ingin melupakan budaya tradisional termasuk mainan tempo dulu yang dimainkan para leluhurnya.” Jepang sadar, permainan akan memenuhi kebutuhan jiwa sekaligus raga dalam diri anak-anak.

Berkaca dari beberapa hal di atas, barangkali sebagai orang tua, kita perlu lekas menarik anak-anak untuk kembali pada dunianya. Dunia yang lekat dengan gerak, teriakan, nyanyian imajinasi dan petualangan. Mengajak anak untuk mengucapkan selamat tinggal pada dunia virtual yang disebut Roal Dahl dalam salah satu novelnya, sebagai pembunuh imajinasi dan tubuh anak-anak.