

## **PLAY STATION Vs BENTHIK**



Ditulis Oleh :  
Bapak Giyoto Syswomyarso, S.Pd  
Guru kelas VI

Suatu sore, ketika menengok kampung halaman di wilayah pelosok utara Kabupaten Gunungkidul, penulis tertegun menyaksikan sekelompok anak laki-laki yang sedang bermain di sawah yang mulai mengering akibat musim kemarau. Kilauan sinar mentari sore itu terasa hangat menerobos pepohonan di pinggir sawah membentuk siluet yang indah. Penulis sengaja memberhentikan kendaraan dan memperhatikan anak-anak yang sedang asyik bermain itu. Angan – angan penulis pun melayang menerobos lembayung senja teringat masa kecil usia mereka. *Benthik....ya*, permainan itu pernah penulis nikmati sewaktu kecil ( tahun 1980-an ). Permainan sederhana dan menantang itu biasanya dimainkan secara beregu atau berkelompok. Tiap regu terdiri dari 2 (dua ) orang atau lebih. Lebih asyik jika dimainkan oleh banyak anak. Mereka sangat asyik bermain. Hampir tidak ada anak yang tidak gembira, semuanya senang dan tampak *enjoy* meskipun peluh bercucuran di sekujur tubuh mereka. Saking asyiknya bermain, mereka tidak menyadari jika sang surya sudah bersembunyi di balik punggung gunung. Akhirnya usai juga mereka bermain setelah Adzan Maghrib terdengar dari sebuah *langgar* ( baca : mushola ) di tepian hamparan sawah. Lantas mereka pulang berjalan beriringan sambil bercanda dan berbincang tentang permainan yang sudah dilakukan. Ternyata mereka menuju ke sebuah *belik* ( sumur buatan di tengah sawah ) untuk mandi bersama-sama. Suatu kebiasaan yang menurut penulis sarat makna. Betapa tidak, mereka harus berbagi air agar semua anak dapat membersihkan diri.

Sepanjang pengamatan penulis, dari awal sampai akhir permainan semua anak tampak gembira meskipun wajah mereka tampak lelah. Bahkan setelah selesaipun mereka tampak kompak dan penuh canda tawa. Hal itu sangat kontras jika dibandingkan dengan kondisi anak-anak usia mereka di perkotaan. Terbatasnya ruang publik untuk anak dan tingginya tuntutan ekonomi serta kemajuan teknologi telah membawa nasib anak-anak dipertanian terjebak pada suatu keadaan serba instan, materialistis dan individualis. Waktu mereka tersita untuk kegiatan belajar tambahan di luar sekolah atau mereka habiskan waktu di warnet yang menyediakan *game-on line*. Ada pula yang bermain *play station* di rumah. Wahana sosialisasi yang terbatas itu tampaknya cukup memberi andil dalam pembentukan *carachter building* anak. Sikap materialis dan individualis pun juga menjangkiti anak secara pelan namun pasti. Sehingga sangat mungkin kenakalan remaja di perkotaan yang berwujud vandalisme, anarkis,

tawuran , bullying dll. merupakan akumulasi kejenuhan dan minimnya media sosialisasi positif untuk membentuk karakter anak.

Sebagai pamong pendidik, penulis pantas merasa prihatin jika generasi muda saat ini sebagai penerus bangsa pada masa yang akan datang memiliki mental dan perilaku brutal, vandal dan anarkhis. Jika demikian, mau dibawa ke mana negeri ini. Penulis menyadari bahwa tidak cukup hanya dengan prihatin saja, namun perlu dilakukan langkah konkrit agar kondisi saat ini tidak berlarut dalam keterpurukan. Oleh karena itu penulis mengetengahkan beberapa alternatif yang sekiranya dapat dilakukan untuk mereduksi dampak buruk tersebut.

*Pertama*, sinergi Tri Pusat Pendidikan perlu diintensifkan. Karena pendidikan merupakan wahana paling baik untuk membentuk jiwa anak. Hal tersebut dapat dilakukan dengan banyak memberikan keteladanan kepada para siswa. Orang tua di rumah pun perlu meningkatkan perhatian kepada anaknya terkait kemajuan teknologi. Fenomena yang ada, orang tua kadang kurang selektif dalam memenuhi kebutuhan anak khususnya yang berhubungan dengan teknologi informasi ( HP atau internet ). Kadang orang tua hanya menuruti kemauan anak untuk membeli HP ini-itu , tetapi mereka ( orang tua ) tidak tahu spesifikasi bahkan cara menggunakannya. Sehingga anak melakukan apa saja dengan HP yang dimilikinya tanpa sepengetahuan orang tua. Kalau boleh penulis usul, sebaiknya ada regulasi yang mengatur penggunaan HP khususnya untuk anak-anak. Karena, meskipun HP bukan barang mewah lagi bagi masyarakat kita namun perlu dipikirkan bersama betapa besar dampak negatif yang ditimbulkan olehnya. Boleh jadi kasus-kasus pemerkosaan, kekerasan, tawuran dll. yang sering kita dengar, lihat , dan baca merupakan akibat pemanfaatan teknologi yang keliru. Teknologi menurut penulis tidaklah salah tetapi *user* atau penggunanyalah yang salah memanfaatkannya. Seperti jejaring sosial dunia maya semacam *facebook*, *twitter*, *friendster* dll. Ibarat pintu, internet menyediakan banyak pintu yang dapat membawa manusia ke surga atau ke neraka. Jika masyarakat sadar tentunya hanya memilih pintu-pintu yang baik atau menyediakan informasi yang mencerdaskan dan menambah wawasan positif dan sebaliknya.. *Kedua*, **Stop, permisifisme masyarakat**. Jika tidak kita bersama siapa lagi yang akan memberi teladan atau setidaknya mengingatkan generasi muda kita. Akhir-akhir ini berkembang sikap permisif atau terkesan cuek, membiarkan saja apa yang terjadi atau berlalu tanpa ada pemikiran mendalam terhadap masa depan . *Ketiga*, ciptakan ruang publik yang baik di daerah perkotaan dan hidupkan kembali permainan-permainan tradisional yang sarat dengan budi pekerti dan membina sportivitas serta membangun daya juang anak. Semoga uraian di atas dapat dijadikan renungan kita bersama. Sehingga kearifan-kearifan yang terkandung dalam permainan anak semacam benthik, gobag sodor, jamuran, dll. dapat diejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari, bukan *play station* yang jadi primadona.

Sekian.