

Pengaruh Full Day School Pada Pola Permainan Anak

Jaisyu Muhammad

Sekolah Tinggi Islam Al-Mukmin Surakarta

muhammad.alfath110011@gmail.com

Muhammad Ghazi Al-Mubarak

Sekolah Tinggi Islam Al-Mukmin Surakarta

ghostmbrk@gmail.com

Idam Yusuf Abdurrahman

Sekolah Tinggi Islam Al-Mukmin Surakarta

rasyidalfaleti17@gmail.com

Hikam Al-Faruq

Sekolah Tinggi Islam Al-Mukmin Surakarta

faruqkam05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh sistem *Full Day School* terhadap pola permainan anak. Dengan meningkatnya penerapan sistem pendidikan *Full Day School*, anak-anak mengalami perubahan drastis dalam waktu bermain dan interaksi sosial mereka dengan orang tua, tetangga, dan masyarakat yang lain. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk buku, makalah, artikel, jurnal, dan penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun sistem *Full Day School* dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan pengawasan terhadap siswa, terdapat dampak negatif berupa berkurangnya waktu bermain di luar sekolah, yang berpotensi menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Permainan tradisional yang sebelumnya menjadi bagian penting dalam kehidupan anak kini tergantikan dengan permainan modern atau yang biasa disebut *game online* hanya untuk sekedar me-*refresh* sejenak. Dengan dilakukan sistem *full day school* yang mengurus waktu dalam belajar anak kini anak tidak dapat beraktivitas di luar sekolah, sehingga mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun *Full Day School* memiliki manfaat dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotoriknya penting bagi para pakar pendidikan dan orang tua untuk mempertimbangkan keseimbangan antara waktu belajar dan waktu bermain untuk mendukung perkembangan anak.

Kata kunci: *Full Day School, pola permainan, perkembangan anak, permainan tradisional, pendidikan.*

Abstract

This study aims to analyze the influence of the Full Day School system on children's play patterns. With the increasing implementation of the Full Day School education system, children are experiencing drastic changes in their playtime and social interactions with parents, neighbors and the rest of the community. This research uses the literature study method, collecting data from various sources, including books, papers, articles, journals and previous research. The results show that although the Full Day School system can improve learning concentration and supervision of students, there is a negative impact in the form of reduced play time outside of school, which has the potential to hinder the development of children's social and emotional skills. Traditional games that were previously an important part of children's lives are now replaced with modern games or what are commonly called online games just to refresh for a moment. With the full day school system that drains time in children's learning, children are now unable to do activities outside of school, thus reducing children's opportunities to interact directly with their environment. This study concludes that although Full Day School has benefits in affective, cognitive, and psychomotor aspects, it is important for education experts and parents to consider the balance between learning time and play time to support children's development.

Keywords: Full Day School, play patterns, child development, traditional games, education.

PENDAHULUAN

Full day school merupakan sistem sekolah satu hari penuh yang dimana dalam sistem pembelajaran di sekolah ini untuk mempermudah para orang tua mengatur anak dalam perkembangan pendidikan. (Raharjo dkk., 2018) Dengan adanya *Full day school* orang tua merasa aman, setiap anak bermain hanya sekitar pada lingkungan sekolah saja (Maruddani & Sugito, 2022). Sistem *full day school* juga melatih anak dalam kemandirian, kedisiplinan, dan masih banyak hal lainnya yang mendukung pada pola aspek pendidikan anak. (Maruddani & Sugito, 2022) *full day school* juga memberikan Solusi kepada orang tua yang notabeneanya "KURANG" atau "SIBUK" dalam suatu hal sehingga tidak terlalu overthanking terhadap anak. (Astuti, t.t.)

Menurut data yang kami telusuri, system Full day school di terapkan pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1980. (Wardhani dkk., 2018) mulanya sistem full day school di AS hanya di gunakan kepada pendidikan taman kanak-kanak, seiring berjalanya waktu system full day school pun di terapkan juga kepada pendidikan sekolah dasar dan menengah atas. (Baharun & Alawiyah, 2018a) Sedangkan di Indonesia pada tahun 1980 masih menganggap system full day school sebagai hal yang tabu, full day school mulai dilaksanakan di Inonesia pada tahun 1990. (Pratiwi, t.t.-a) Sebenarnya system full day school dalam pendidikan islam bukanlah hal yang baru, system ini sudah ada sejak lama, yaitu berbentuk pondok pesantren, dimana siswa belajar sehari penuh dari pagi hingga sore kemudian dilanjutkan pada malam hari untuk mempelajari Ilmu Agama dan pengetahuan umum lainnya. (Baharun & Alawiyah, 2018b) Kemudian muncul istilah sekolah unggulan yang mulanya dirintis oleh sekolah-sekolah swasta termasuk sekolah-sekolah Islam dikenal dengan biaya yang tinggi, fasilitas yang mewah dan dikelola oleh pengajar yang profesional. lalu full day school di tetapkan oleh pemerintah pada 12 juni 2017 dalam

kebijakan atau aturan menteri nomor 23 tahun 2017 dan peraturan full day school dibelakukan mulai bulan Juli 2017.(Pratiwi, t.t.-b)

Para sarjana telah membahas full day school dari berbagai perspektif, sebagian sarjana membahas full day school dan kapitalisme, Sebagian menghubungkan full day school dengan psikologi perkembangan anak, Sebagian membahas full day school dari perspektif perkembangan mentalitas anak. kajian-kajian ini belum membahas tentang pola permainan baru yang muncul dengan adanya full day School. Dalam pembahasan kali ini, kami mengambil tema yang berjudul pengaruh full day school terhadap pola permainan anak karena belum adanya jurnal atau penelitian yang membahas tema tersebut, yang dimana seperti yang kita ketahui anak pada pendidikan system full day school hanya mendapatkan waktu bermain di lingkungan sekolah, tidak seperti sebelum system tersebut berjalan masih banyak anak-anak yang mandi di sungai, memancing, bermain layangan, dan masih banyak lagi yang tidak didapatkan di system full day school.

METODE PENELITIAN

Penulisan jurnal ini menggunakan metode penelitian studi literatur. Penelitian studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber informasi melalui buku-buku, makalah, artikel, jurnal, penelitian sebelumnya dan publikasi yang relevan guna menyempurnakan kekurangan pada penelitian yang sudah ada. Sumber data pada penelitian ini terbagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari data yang dikumpulkan peneliti dari buku atau karya ilmiah yang dijadikan objek penelitian. Sedangkan data sekunder berasal dari sekumpulan data penunjang data primer. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara. Pertama *editing*, peneliti memeriksa keselarasan variabel satu dengan yang lain. Kedua *organizing*, data yang sudah dikumpulkan harus sesuai dengan kerangka penelitian. Ketiga *finding*, peneliti menganalisis kembali dari hasil data-data dengan teori, kaidah dan metode yang dipilih sampai kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan permasalahan tersebut. Setelah tiga cara ini dilakukan, maka peneliti dapat melakukan pengumpulan data untuk mencapai tujuan yang dimaksud.

PEMBAHASAN

Secara bahasa *full day school* berarti sekolah sehari penuh. Dari segi bahasa inilah dapat diajukan menjadi definif, *full day school* sebagai suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung secara aktif, kreatif, dan transformatif. Sedangkan *full day school* menurut Sukur Basuki adalah sekolah yang sebagian waktunya digunakan untuk program-program pembelajaran yang suasana informal, tidak kaku, menyenangkan bagi siswa dan membutuhkan kreatifitas dan inovasi dari guru. Full

day school merupakan salah satu inovasi pemerintah dalam bidang pendidikan. Paradigma pembelajaran sehari penuh ini dirumuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhadjir Effendy. (Saleh & Hakim, 2020)

Dari berbagai definisi, kami menyimpulkan bahwa *full day school* adalah sistem pendidikan di mana siswa menghabiskan waktu lebih lama di sekolah, biasanya hingga sore atau malam hari, dibandingkan dengan sistem sekolah tradisional yang hanya berlangsung setengah hari. *Full day school* juga sebagai model pendidikan di mana siswa mengikuti proses pembelajaran di sekolah selama waktu yang lebih lama dari model sekolah tradisional. Biasanya, siswa akan menghabiskan waktu belajar hingga sekitar 6-8 jam sehari, yang berarti lebih banyak waktu untuk proses pembelajaran, aktivitas ekstrakurikuler, dan waktu istirahat.

eunggulan dan kelemahan sistem full day school

Permainan anak memiliki peran penting terhadap proses tahapan tumbuh kembang mereka. bermain sendiri menurut anak-anak adalah seperti pekerjaan bagi orang dewasa, jadi singkatnya anak-anak tidak bisa di pisahkan dengan pola bermain mereka, guna untuk menjadikan pengalaman untuk masa depan dan metode mereka sebagai langkah mengenal dunia. bermain sendiri menurut anak-anak adalah seperti makanan, kebutuhan yang susah untuk ditinggalkan. (Karim & Wifroh, t.t.) maka dari itu kami mencoba sedikit memberikan data dari para ahli telah merumuskan beberapa proses tahapan yang mereka kerjakan. Berikut data dari beberapa bacaan yang kami dapatkan, di antara lain adalah sebagai berikut;

Menurut teori hurlock (1991) pola permainan anak ada dalam 4 tahapan ;

- a. tahapan yang pertama yaitu tahap penjelajahan, di tahap ini anak mulai mengamati , menangkap , mengingat hal hal baru yang terjadi pada masa pertumbuhan mereka, di samping itu juga mereka memulai menjangkau objek-objek yang ada di sekitaran mereka seperti bayi yang melihat barang-barang yang belum pernah mereka ketahui, wajah-wajah baru, pemandangan baru yang membuat mereka asing terhadapnya dan masih banyak contoh lainnya.
- b. Tahapan yang ke dua yaitu tahap mainan ;biasanya pada tahap ini di mulai ketika anak berusia.. 5-6 tahun, di mana mereka mempunyai firasat bahwa mainan mempunyai sifat hidup layaknya makhluk hidup pada umumnya, maka sering kita dapati anak-anak pada usia tersebut"anaknya mulai aktif ya bund"bermain luas dengan lingkungan sekitar ,memainkan benda-benda atau mainan yang menurut mereka hidup sebagai teman bermain.
- c. tahapan yang ke tiga yaitu tahap bermain; pada tahap ini anak sudah memulai pada fase kehamilan, seperti menendang perut ibu ketika masih di dalam kandungan, setelah fase kehamilan usai, anak mulai bermain dengan alat permainan yang di mana alat-alat tersebut yang kemudian

menjadi berbagai macam jenis permainan yang ada mulai dari permainan tradisional sampai permainan modern.

- d. tahapan yang ke empat adalah tahapan melamun., pada tahapan ini di mulai ketika masa pubertas terjadi pada anak di mana kondisi mulai berkurang,dan memulai dengan fase pendewasaan jiwa.(Karim & Wifroh, t.t.)

Menurut Mildred Parten data perkembangan permainan anak di bagi menjadi 6. Di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Bermain Unoccupied (tahapan bermain kosong)

Pada tahap ini anak belum terlibat langsung dalam kegiatan bermain, tapi lebih banyak mengamati segala sesuatu yang menarik perhatian. Baik berupa kegiatan anak lain maupun kejadian-kejadian di sekitarnya. Jika anak tak menemukan hal menarik perhatiannya, ia akan bermain dan menyibukkan dirinya sendiri. Misalnya dengan menyentuh-nyentuh bagian tubuhnya, bergerak tak beraturan, dan sebagainya. Dan dalam tahapan ini banyak di lakukan oleh bayi di karenakan bayi memang masih terlahir dengan ketidaktahuan akan suatu hal

- b. Bermain Solitary (tahapan bermain sendiri atau mandiri)

Pada tahap ini anak mulai bisa bermain secara aktif, namun hanya asyik sendiri. Anak cenderung tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. Pada tahap ini sifat egosentris masih dominan, di mana anak memusatkan perhatiannya pada diri sendiri dan belum ingin berinteraksi dengan anak di sekitarnya. Anak baru akan menerima dan menyadari kehadiran orang lain apabila merasa diganggu. Misalnya anak sedang bermain sebuah benda, lalu seseorang mengambil benda tersebut. Seperti balita menumpuk-numpuk barang,melempar sesuatu atau masih banyak contoh lainnya.

- c. Bermain Onlooker (tahapan mengamati)

Pada tahap ini anak mulai senang memperhatikan lingkungan sekitarnya dan melihat anak-anak lain bermain. Hal yang membedakan tahap ini dengan tahap unoccupied adalah adanya minat anak yang besar terhadap kegiatan yang diamatinya. Anak mulai menyadari bahwa ia adalah bagian dari lingkungannya. Walaupun anak sudah tertarik, namun ia belum bergabung ke dalam kegiatan tersebut. Sehingga pada tahap ini, ia biasanya berada di pusat aktivitas hanya untuk melihat, mengamati, dan mendengarkan anak lain asyik bermain.

- d. Bermain Paralel (tahapan bermain berdampingan akan tetapi masih berfokus pada diri sendiri)

Pada tahap ini anak sudah bisa bermain secara berdampingan atau berdekatan dengan anak-anak yang lain. Meski begitu, tahap ini anak masih tidak mempedulikan satu dengan yang lain, mereka hanya fokus pada permainan dan peralatan bermain mereka sendiri atau memainkan permainan yang sama namun tidak terjadi kontak nyata diantara mereka. Pada tahap ini anak-anak bermain di waktu dan tempat yang sama namun belum menunjukkan interaksi sosial. Misalnya tiga orang anak bermain mobil-mobilan di tempat yang sama namun tidak bermain bersama.

- e. **Bermain Asosiatif** (tahap bermain bersama dan mulai berinteraksi dengan teman bermain)
Tahap ini ditunjukkan dengan adanya kegiatan bermain yang dilakukan di tempat, waktu, dan jenis permainan yang sama namun tidak terjadi bentuk kerja sama. Interaksi yang dilakukan anak biasanya sebatas percakapan sederhana atau saling meminjam alat bermain. Tahap bermain ini belum menunjukkan adanya pembagian peran atau kegiatan yang mengarah ke tujuan yang sama. Misalnya anak sedang mewarnai bersama, interaksi yang dilakukan sebatas meminjam pensil warna dari teman bermainnya namun belum sampai bekerja sama untuk mewarnai objek yang sama.
- f. **Bermain Kooperatif** (tahap bermain, berinteraksi, berkolaborasi, untuk mencapai suatu tujuan)
Tahap ini, anak sudah mulai bisa memutuskan sendiri cara bermainnya dan mulai bisa bekerja sama. Misalnya anak mulai bermain sepak bola secara sederhana dengan memilih dua tim yang saling berlawanan dan dipimpin oleh dua kapten tim.
Dalam permainan tersebut anak sudah menampakkan kemampuan bekerja sama dan pembagian peran. (Siti Nur Hayati & Putro, 2021)

Full day school sebagai salah satu sistem pendidikan dimana para siswa belajar dari pagi hingga petang. Pendidikan ini dinilai inovatif di awal Indonesia menggunakan sistem full day school di tahun 1990. Semua program pendidikan pasti ada yang namanya keunggulan dan kelemahan dari program tersebut, begitu juga dengan full day school tentunya memiliki sisi keunggulan dan kelemahan tersendiri. Di antara sisi keunggulan full day school sebagai berikut:

Pertama, sistem full day school lebih memungkinkan terwujudnya pendidikan yang sempurna. Benyamin S. Bloon menyatakan bahwa tujuan pendidikan meliputi tiga bidang yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada lembaga konvensional, sering di kecewakan karena hanya mampu membentuk segi kognitif, namun sangat lemah bahkan nihil pada segi afektif dan psikomotoriknya. Melalui sistem pola full day school, cenderung kearah aspek afektif siswa dapat diarahkan. Demikian juga aspek

psikomotoriknya. Dalam konteks inilah sistem pendidikan yang selama ini diterapkan oleh SDIT dalam menemukan titik signifikansinya. Sehubungan dengan hal tersebut Qodri Azizy mengemukakan “sikap totalitas santri sering tampak segi positif nya.

Kedua, sistem fullday school juga memungkinkan terwujudnya dalam dinamis dan efektivitas proses edukasi. Fullday school yang memusatkan pengawasan 8 jam sangat memungkinkan bagi terwujudnya intensifikasi proses pendidikan, dalam arti siswa lebih mudah diarahkan dan dibentuk sesuai dengan visi dan misi lembaga yang bersangkutan, sebab aktivitas siswa lebih mudah terpantau karena sejak awal sudah diarahkan. (Azizy, 2000)

Namun demikian pembelajaran model fullday school tidak terlepas dari kelemahan dan kekurangan, misalnya sebagai berikut:

Pertama, sistem fullday school seringkali menimbulkan rasa bosan pada siswa. Sistem pembelajaran dengan pola fullday school membutuhkan kesiapan baik fisik, psikologis maupun intelektual yang bagus. Jadwal kegiatan pembelajaran yang padat dan penerapan sanksi yang konsisten, dalam batas tertentu akan menyebabkan siswa menjadi jenuh. Namun demikian, bagi mereka yang telah siap, hal tersebut bukan suatu masalah, tetapi justru akan mendatangkan keasyikan tersendiri. Oleh karenanya, kejelian dan improvisasi pengelola dalam hal ini sangatlah dibutuhkan. Keahlian dalam merancang fullday school sehingga tidak membosankan bahkan mengasyikan sangatlah penting. Demikian juga kerjasama dengan semua pihak, yakni pakar pendidikan, psikolog, dan expert-expert lainnya sangat perlu digalakkan.

Kedua, sistem fullday school memerlukan perhatian dan kesungguhan manajemen bagi pengelola. Agar proses pembelajaran pada lembaga pendidikan yang berpola fullday school berlangsung maksimal, sangat dibutuhkan perhatian dan curahan pemikiran terlebih dari pengelolanya, bahkan pengorbanan baik fisik, psikologis, material, dan lainnya. Yakni bagaimana agar pada satu sisi terdidik merasa enak belajar dan disiplin, di tengah ketegasan dan keketatan sanksi dan kepadatan proses edukasi. Tanpa hal demikian, fullday school tidak akan mencapai hasil maksimal bahkan boleh jadi hanya sekedar rutinitas yang tanpa makna.

Ketiga, sistem fullday school memerlukan waktu yang lumayan lama sehingga siswa tidak memiliki waktu yang luang untuk sekedar merefresh diri dengan bermain. Bahkan fullday school sekolah hingga sore hari belum dengan tugas-tugas yang diberikan ketika di sekolah, otomatis siswa dalam sehari waktunya terkuras hanya untuk belajar dan belajar. Seorang siswa memiliki batasan dalam belajar. Anak yang berumur 6-12 tahun bisa menerima pelajaran hingga 3-4 jam, (Hasan, 2014)

Full day school dapat memberikan dampak negative pada anak, sekolah sehari penuh memungkinkan memunculkan peluang terjadinya kekerasan bullying, dan eksploitasi siswa, juga

memeungkinkan siswa mengalami stress sebab lamanya waktu pembelajaran atau permasalahan yang di dapat saat sekolah.

anak yang menjalani full school memiliki hak waktu bermain dan berinteraksi yang sangat minim dengan teman sebaya di Kawasan tempat tinggalnya, waktu belajar di sekolah dari pagi hingga sore (07.30-16.00) anak kembali ke rumah menjelang malam hari tentu kondisi fisiknya sangat kecapekan karena seharian berada di sekolah, hal ini membuat anak tidak semangat berinteraksi dengan lingkungannya, ketika kembali kerumah anak lebih memilih untuk beristirahat, mengerjakan tugas atau pr untuk keesokan harinya ketimbang bermain dengan teman sebayanya.(Takwin, 2021)

Menurut Wahyuni, Sekolah yang melaksanakan full day school menyebabkan siswa kelelahan, dan kelemahan metode full day school yaitu kelelahan, kejenuhan dan kebosanan siswa sekolah sepanjang hari. Seperti Lelah yang berkepanjangan seperti kelelahan fisik, kelelahan mental, maupun kelelahan emosional. Dan merasakan kejenuhan belajar juga yang disebabkan waktu belajar yang terlalu penuh seharian.(Wahyuni, 2018)

(Rizki, 2015) menyatakan efek negatif dari pelaksanaan full day school saat ini kurangnya waktu bersama keluarga, anggota keluarga, dan anak menghabiskan waktu dilingkungan sekolah dengan teman-teman yang ada disekeliling sekolahnya saja, anak pulang sore dan beberapa siswa ada juga pulang sekolah les tiba di rumah sudah malam, banyak siswa merasa kelelahan, dan kurangnya interaksi dengan keluarga. Dan juga kurang kebebasan siswa serta adanya rasa jenuh dan rasa kelelahan pada diri siswa tersebut dan juga merasakan bosan karena seharian berada di sekolah.(Rahmi Anggun Pratiwi & Alfi Rahmi, 2023)

Untuk menghilangkan rasa jenuh, anak sepulang dari sekolah biasanya meluangkan waktu bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya seperti memancing, bermain bola, bermain layangan atau memainkan permainan tradisional bentengan, gobak sodor, engklek, petak umpet, lompat tali, bermain kelereng misalnya. Namun permainan tersebut hanya bisa dilakukan oleh anak yang melaksanakan half day school yang masih memiliki waktu luang setelah sekolah. Berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Hasil penelitian Kurniati menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sika empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Permainan tradisional ini sesungguhnya memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Kita dapat mengembangkan kecerdasan intelektual anak dengan menggunakan permainan congkak atau dakon. Permainan ini dapat melatih otak kiri anak dan melatih anak dalam penggunaan strategi untuk mengumpulkan biji lebih banyak daripada lawannya. Kecerdasan secara mental atau emosional dapat dikembangkan dengan bermain layang-layang karena permainan ini membutuhkan kesabaran dari pemainnya sehingga pemain dapat mencari arah angin yang tepat untuk menerbangkan layang-layang. Selain itu, kreatifitas anak juga dapat dikembangkan melalui permainan pesawat-pesawat yang berasal dari kertas bekas atau kertas lipat. Kemampuan bersosialisasi pun dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali, kelereng, dan petak umpet. Selain itu, permainan tradisional seperti egrang juga mampu untuk melatih perkembangan motorik anak. Hal tersebut dikarenakan anak harus melompat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya. Loncatan tersebut baik bagi metabolisme anak(Saputra, 2017).

Sedangkan anak yang melaksanakan full day school lebih cenderung bermain ke permainan modern. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan menggunakan teknologi yang sudah berkembang dapat dimainkan secara sendirian, dua orang atau lebih, biasanya dimainkan di gadget dengan tampilan visual yang menarik, dan membutuhkan koneksi internet untuk dapat dimainkan.(Saputra, 2017). Menurut (R.S. Suryanto, 2015). terdapat empat dampak positif dari memainkan game online, yaitu: Pertama rileksasi (mengurangi stress). Game online didesain untuk memberikan rasa senang kepada penggunannya yang tentunya ini dapat membuat rileks hingga mengurangi stres, terutama setelah melewati aktivitas sehari-hari. Kedua, meningkatkan keterampilan menggunakan komputer. Dengan intensitas yang tinggi dalam memainkan game online melalui komputer, bagi para siswa ini merupakan latihan dalam menggunakan komputer yang kemudian keterampilan tersebut dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. ketiga, mengasah kemampuan pemecahan masalah. Beberapa game online menuntut agar pemainnya dapat menyelesaikan berbagai halangan, dan persoalan yang ada di game tersebut sehingga secara tidak langsung game online mendorong kemampuan memecahkan masalah para pemainnya dan keempat, mendapatkan kenalan baru. Permainan yang dilakukan secara daring ini mempertemukan berbagai orang dari tempat yang berbeda sehingga kesempatan penggunannya untuk berkenalan dan membangun koneksi pertemanan baru antarsesama pemain game online.(Prasetya & Marina, 2022)

KESIMPULAN

Secara bahasa *fullday school* berarti sekolah sehari penuh. Dari segi bahasa inilah dapat diajukan menjadi definif, *fullday school* sebagai suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung secara

aktif, kreatif, dan transformatif. Kami menyimpulkan bahwa *fullday school* adalah sistem pendidikan di mana siswa menghabiskan waktu lebih lama di sekolah, biasanya hingga sore atau malam hari, dibandingkan dengan sistem sekolah tradisional yang hanya berlangsung setengah hari. *Full day school* juga sebagai model pendidikan di mana siswa mengikuti proses pembelajaran di sekolah selama waktu yang lebih lama dari model sekolah tradisional. Permainan anak yang juga memiliki peran penting terhadap proses tahapan tumbuh kembang mereka. Bermain sendiri menurut anak-anak adalah seperti pekerjaan bagi orang dewasa, jadi singkatnya anak-anak tidak bisa di pisahkan dengan pola bermain, dan sudah kami sebutkan data-data menurut para ahli di atas. Maka, semua program pendidikan pasti ada yang namanya keunggulan dan kelemahan dari program tersebut, begitu juga dengan *full day school* tentunya memiliki sisi keunggulan dan kelemahan tersendiri. termasuk pengaruh dalam pola permainan anak yang di sebabkan oleh *full day school* yang notabenehnya sekolah penuh sehingga membuat siswa merasakan jenuh atau merasa belajar dan terus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M. (t.t.). Implementasi Program *Fullday School* Sebagai Usaha Mendorong Perkembangan Sosial Peserta Didik TK Unggulan Al-Ya'lu Kota Malang. 1.
- Azizy, D. A. Q. A. (2000). Islam dan Permasalahan Sosial. Lkis Pelangi Aksara.
- Baharun, H., & Alawiyah, S. (2018a). PENDIDIKAN FULL DAY SCHOOL DALAM PERSPEKTIF EPISTEMOLOGI MUHAMMAD 'ABID AL- JABIRI. POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24014/potensia.v4i1.4362>
- Baharun, H., & Alawiyah, S. (2018b). Pendidikan *full day school* dalam perspektif epistemologi muhammad 'abid al-jabiri. POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, 4(1), 1–22.
- Hasan, N. (2014). FULLDAY SCHOOL (Model Alternatif Pembelajaran Bahasa Asing). TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v1i1.194>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (t.t.). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF.
- Maruddani, R. T. J., & Sugito, S. (2022). Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran *Full Day School* pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3771–3781. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1731>

Prasetya, D., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan dari Media Sosial dan Game Online. *Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(2), 01–10.

<https://doi.org/10.55542/jiksohum.v4i2.357>

Pratiwi, Y. (t.t.-a). DAMPAK FULL DAY SCHOOL TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK (DILIHAT DARI BEBERAPA ILMU SOSIAL : SEJARAH, SISOLOGI, PSIKOLOGI, HUKUM, DAN EKONOMI).

Pratiwi, Y. (t.t.-b). DAMPAK FULL DAY SCHOOL TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK (DILIHAT DARI BEBERAPA ILMU SOSIAL: SEJARAH, SISOLOGI, PSIKOLOGI, HUKUM, DAN EKONOMI). Diambil 22 Oktober 2024, dari <https://osf.io/preprints/xdsk7/>

Raharjo, T. Y., Rohana, H. D., Istyarini, I., & Nurussaadah, N. (2018). Pengaruh Full Day School terhadap Pembentukan Karakter Religius Siswa. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(1), 22–32. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i1.16683>

Rahmi Anggun Pratiwi & Alfi Rahmi. (2023). DAMPAK FULL DAY SCHOOL TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 4 PARIAMAN. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 105–112. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i1.66>

Saleh, M., & Hakim, L. (2020). ANALISIS IMPLEMENTASI FULL DAY SCHOOL TERHADAP RESPON ORANG TUA SISWA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT) SAMAWA CENDEKIA KABUPATEN SUMBAWA. *Jurnal TAMBORA*, 4(2A), 54–62. <https://doi.org/10.36761/jt.v4i2A.775>

Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/873>

Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)

Takwin, M. (2021). Kebijakan Sekolah Sehari Penuh (Full Day School) Dalam Perspektif Hak Anak. *Badamai Law Journal*, 6(1), 1–21.

Wahyuni, E. D. (2018). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB TINGKAT KEJENUHAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) PADA JURUSAN PGSD DI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 10(2), 154–162.

<https://doi.org/10.30957/konstruk.v10i2.509>

Wardhani, R. R., Wahono, W., & Kurniawati, T. (2018). Kebijakan Full Day School Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Tk Lasiyam Kota. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 56. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i1.3605>