

LUNTURNYA PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK DI DESA TEPUS GUNUNG KIDUL

Feri Budi Setyawan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan
feri.setyawan@pgsd.uad.ac.id

Ella Kusuma Wardani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan
ella2000005209@webmail.uad.ac.id

Ikhwani Mukmin

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan
mukmin_ikhwani2000005044@webmail.uad.ac.id

Aprilia Cyahyani Rupilu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan
aprilialia2100005018@webmail.uad.ac.id

Yessi Ika Sari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan
yesi2100005252@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Pada saat ini, adanya teknologi yang maju dapat merubah dengan cepat pola pikir dan kehidupan sosial di masyarakat. Salah satunya permainan tradisional yang sudah mulai luntur dan tersisihkan dengan adanya permainan modern. Sekarang, anak-anak lebih menyukai permainan modern dibanding dengan permainan tradisional. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik dalam daya tumbuh kembang seorang anak. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, menganalisis tentang fakta sosial. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pergeseran budaya dan nilai terhadap suatu permainan, kurangnya ketertarikan permainan tradisional karena tidak adanya tantangan dalam suatu permainan dan pengaruh lingkungan dan pola interaksi yang menyebabkan tidak ada kontak langsung anak saat bermain.

Kata Kunci: *permainan tradisional, anak-anak, teknologi.*

Abstract

At this time, the existence of advanced technology can quickly change the mindset and social life in society. One of them is a traditional game that has begun to fade and be left aside by the existence of modern games. Now, children prefer modern games compared to traditional games. With the advancement of science and technology, play is no longer a physical activity in the growth and development of a child. In this study using descriptive qualitative methods, analyzing social facts. So it can be concluded that there is a shift in culture and values towards a game, lack of interest in traditional games due to the absence of challenges in a game and environmental influences and interaction patterns that cause no direct contact of children while playing.

Keywords: *traditional games, children, technology.*

1. PENDAHULUAN

Bermain erat kaitannya dengan anak-anak. Apalagi anak-anak yang sedang di tahap fase pertengahan sampai fase akhir (menginjak awal remaja), yaitu kisaran umur 6 - 12 tahun (Iwandana et al., 2021). Usia masa anak-anak di sekolah dasar merupakan masa yang sangat menyenangkan, masa yang sedang berkembang dan rasa ingin tahu yang lebih, serta mulai mengenal berbagai macam pengetahuan baru di lingkungannya. Oleh karena itu, keaktifan dan kreativitas anak sedang diasah dengan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan dalam kesehariannya. Salah satunya dengan permainan-permainan yang diperkenalkan terhadap anak. Dalam hal ini permainan tradisional menjadi media untuk belajar sambil bermain yang menyenangkan (Nurwahidah et al., 2021).

Banyak anak-anak di pedesaan, tetapi intensitas untuk bermain bersama sudah jarang ditemukan. Mereka hanya bertemu di sekolah. Lantas setelah pulang sekolah mereka melanjutkan aktivitas di rumahnya masing-masing dengan bermain gawai. Suasana pedesaan yang dulunya setelah salat duhur, setelah salat asar ramai dengan suara anak-anak yang sedang asik bermain bersama-sama, kini mulai senyap tanpa suara.

Dulu permainan tradisional sangat diminati sekali oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang sebelum era digital meland (Husein MR, 2021). Masih banyak anak-anak memainkan permainan tradisional seperti main kelereng, lompat tali, dakon, gobak sodor atau bisa disebut dengan galah asin yang permainannya itu harus membagi grup yang terdiri dari dua grup dimana masing masing tim terdiri

dari 3-5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah Ada Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur.

seiring berjalannya waktu permainan tradisional mulai memudar tergantikan oleh gadget yang lebih menarik perhatian anak-anak (Husein MR, 2021). Era digital benar-benar membuat semuanya berubah, dulu ketika pulang sekolah anak-anak ramai main di tempat lapang untuk bermain layang-layang dan lain sebagainya. Jika dilihat dari perkembangannya mungkin masih ada yang memainkan permainan tradisional namun tidak banyak hanya terdapat di daerah pelosok pedesaan. Berdasarkan (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019), pengguna internet Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada Maret 2021. Dengan jumlah tersebut, Indonesia berada di

urutan ketiga dengan pengguna internet terbanyak di Asia. Melihat hal tersebut hampir masyarakat Indonesia menjadikan internet dan gawai sebagai aktivitas keseharian mereka. perlahan-lahan permainan tradisional di pedesaan akan semakin menghilang salah satunya di desa Tepus Kabupaten Gunung Kidul Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menganalisis fakta terhadap eksistensi permainan modern dan lunturnya permainan tradisional di desa Tepus Kabupaten Gunung Kidul Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut (Anggita, 2019), permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan

tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (Hasanah, 2016) Permainan sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari generasi terdahulu. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai cara belajar bagi anak-anak pada masa dahulu, permainan tradisional harus senantiasa dijaga keberadaannya sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak-anak (Awalludin Nugraha et al., 2018). Secara sederhana permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga sekarang.

Manfaat Permainan Tradisional

Bermain adalah belajar bagi anak, karena dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya (Iasha et al., 2020). Pada permainan tradisional apabila dicermati dari aktivitas yang dilakukan anak,

permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak, menirukan alam, memudahkan gerak irama lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti gerakannya.

Secara garis besar permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun makhluk sosial. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan gerak, berbahasa, pikir serta bergaul dalam lingkungan. Bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, komunitas sosial dan emosional (Awalludin Nugraha et al., 2018).

Nilai Permainan Tradisional

Salah satu perubahan yang terjadi di masyarakat Indonesia saat ini terkait dengan permainan tradisional. Kehadiran berbagai bentuk mainan dan juga berbagai jenis permainan seperti game telah menyebabkan eksistensi permainan tradisional dari kehidupan anak-anak tergantikan dengan adanya game juga mainan-mainan lainnya. pertumbuhan permainan game berjalan seiring dengan pertumbuhan gadget di Indonesia dewasa ini semakin pesat. Maka tidak

mengerankan anak-anak kini beralih untuk bermain game.

(Anggita, 2019) berpendapat bahwa masyarakat merupakan manusia yang selalu dinamis. Setiap masyarakat akan selalu mengalami perubahan. Perubahan ada yang tampak jelas dan ada pula yang samar, ada yang berlangsung lambat dan ada yang berlangsung cepat, ada yang mengalami perubahan sebagian dan ada juga yang mengalami perubahan menyeluruh. Perubahan itu ada yang ke arah maju ada yang mundur.

Menurut (Mukhlis & Mbelo, 2019) Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang baik untuk perkembangan anak karena fisik dan emosi anak terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhannya. Apabila permainan modern dikombinasikan dengan permainan tradisional maka akan memberikan manfaat yang saling melengkapi bagi perkembangan anak, karena dalam permainan modern anak mendapat manfaat yang bersifat fisik, psikologis, dan aspek sosial. Adapun manfaat dari permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak, mengembangkan kecerdasan emosi pada anak,

mengembangkan daya kreativitas pada anak, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, dan melatih kemampuan motorik.

DAMPAK PERMAINAN MODERN

Apabila dibandingkan dengan permainan tradisional, para generasi sekarang lebih memilih untuk bermain dengan berbagai permainan game online, dan berbagai permainan lainnya dibandingkan dengan permainan tradisional. hal ini disebabkan game online banyak jenis permainannya, lebih menghibur dibandingkan permainan tradisional sehingga anak-anak bisa memainkan game yang disukainya, seperti PUBG yang permainannya yaitu berperang (Husein MR, 2021). Anak-anak menyukai game ini karena keseruannya yang banyak tantangan. Aplikasi permainan game online dimana wilayah permainan yang luas dengan gambar yang nampak nyata. Game online seperti PUBG dapat bermain bersama dalam satu tim dan bisa saling berkomunikasi.

Keseruan game online juga dapat dimainkan secara global dimana mereka harus saling mengalahkan satu sama lain. Game ini juga bisa dimainkan dengan orang lain di luar negeri, seperti orang Malaysia yang tergabung dalam game tersebut. Dalam permainan game online

juga memiliki lokasi permainan yang berbeda-beda sehingga menambah tantangan, dan kemampuan pemainnya dapat ditingkatkan hingga menjadi kuat. Kemudian, anak-anak juga dapat mengikuti event pertandingan dalam game yang dapat memberikan tantangan baru dan juga hadiah jika memenangkannya. Hal ini sangat menghiburkan bermain game online, tentunya hal ini sangat berbeda sekali dengan permainan tradisional, yang permainannya tetap sama dan tidak ada perubahan, bahkan tidak ada tantangan sehingga membuat anak-anak menjadi bosan bermain permainan tradisional, seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak dewasa ini. Hal ini, juga diikuti oleh aspek-aspek lainnya dalam interaksi mereka sehari-hari pada saat mereka bermain bersama. Yang mana di antara satu individu dengan individu lainnya, juga dalam satu kelompok mereka saling mempengaruhi, sehingga mereka mencoba untuk bermain permainan yang baru. Permainan tradisional seperti permainan layangan, permainan petak umpet, keong, karet merupakan bagian dari kebudayaan dimana permainan tersebut hasil karya manusia yang diwariskan dari generasi ke

generasi (Brata Susena et al., 2021). Tetapi perkembangan zaman membuat permainan pada anak mengalami perubahan. Perubahan tersebut diantaranya bahwa anak tidak lagi bermain permainan tradisional, melainkan memainkan permainan lebih modern, seperti game online. Salah satu penyebab terjadinya perubahan permainan pada anak di di gampong dengan hadirnya permainan modern seperti Gawai (Gadget) seperti handphone android dan penemuan internet hingga perancang game modern yang lebih menarik telah disebarkan ke seluruh masyarakat Perubahan pada permainan tradisional ke permainan modern seperti game online di dikarenakan adanya kontak dengan suatu kelompok lain. Kontak ini mulai pada anak di Gampong tersebut yang memiliki kontak terutama tatap langsung dengan anak lainnya yang memiliki Gawai dan memainkan permainan modern. Kontak tersebut dilakukan melalui teman pergaulan. Begitu juga temannya yang sudah mengenal permainan modern juga adanya kontak dengan masyarakat lainnya diluar desa tersebut. Permainan modern tersebut dipelajarinya hingga mampu menguasainya dan dimainkannya. Permainan ini dipertahankan hingga

sekarang karena permainan modern lebih menghiburkan bagi anak-anak dan tidak merasa bosan ketika memainkannya (Nurwahidah et al., 2021). Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, hal-hal yang dianggap mengandung tradisional ataupun lebih dikenal dengan istilah-istilah “jadul atau tidak zaman” oleh generasi sekarang, mulai ditinggalkan. Begitu juga halnya dalam permainan anak-anak. Dengan adanya permainan-permainan modern, dikalangan anak-anak pun telah meninggalkan permainan-permainan tradisional yang merupakan warisan dari generasi sebelumnya (Suryawan, 2020). Adanya permainan modern yang bersifatnya lebih kepada individualis, telahpun menyebabkan berkurangnya waktu bermain dan berinteraksi antar sesama anak-anak lainnya. yang justru anak-anak menjadi individual yang menjalani kehidupan mereka lebih kepada individualistis (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Hal ini, sangat jauh berbeda dengan permainan tradisional, yang justru menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan anak. Selain itu, permainan tradisional juga salah satu warisan budaya karena didalamnya juga terdapat lagu lagu daerah yang

harusnya terus dilestarikan dan dipelihara eksistensinya. Permainan tradisional dianggap istimewa karena ada hal-hal yang membedakannya dengan permainan modern yang sedang berkembang saat ini. Jika kita mampu lebih menelaah permainan tradisional, maka akan kita jumpai nilai-nilai permainan yang sangat menarik dan tentunya sangat baik untuk perkembangan karakter anak. Bahwa sebenarnya sebuah permainan yang baik untuk pembentukan karakter anak adalah mempunyai sisi yang berimbang (Nugrahastutik, Puspitaningtyas, 2016).

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada anak sejak dini melalui permainan yang mereka mainkan, misalnya seperti bermain galah, disini secara tidak langsung telah mengajari dan memupuk anak anak tersebut untuk bertanggung jawab, baik secara pribadi maupun tanggung jawab tim atau kelompoknya dalam permainan galah tersebut (Iasha et al., 2020). Nilai-nilai tersebut, setentunya semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan anak. Permainan tradisional juga dapat membantu anak dalam menjalin hubungan sosial sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan bahkan

masyarakat luas. Sementara permainan modern yang justru membawa anak-anak kepada kehidupan yang bertolak belakang dengan nilai-nilai adat sosial budaya sebagai masyarakat yang beradab dan budi pekerti yang luhur. Secara jujur, kehadiran permainan-permainan modern dewasa ini telah melunturkan permainan tradisional, juga yang sangat memprihatinkan telah terjejas kepada mentalitas, karakter dan berbagai masalah yang timbul kepada anak-anak kita dewasa ini, masalah kesehatan anak dan berbagai masalah lainnya baik secara fisik maupun non fisik yang merupakan dampak dari permainan modern yang ditimbulkan, selain dari lunturnya permainan tradisional, yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di desa

SIMPULAN

Lunturnya budaya permainan tradisional dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin canggih, permainan modern juga lebih menarik dan lebih asik di kalangan mereka. Gadget saat ini lebih menarik perhatian anak generasi sekarang daripada permainan tradisional.

Secara umumnya, semakin langka permainan tradisional di era sekarang, semakin jelas bahwa anak-anak sebagai penerus generasi masa hadapan telah

diatur hidupnya oleh teknologi. Oleh karena itu, adaptasi untuk terus melestarikan budaya yang ada seharusnya diterapkan pada semua kalangan terutama anak yang menjadi generasi penerus bangsa (Adi et al., 2020). Menjadi tanggung jawab semua berpihak, baik institusi keluarga, masyarakat secara umumnya dan pemerintah. Akan sangat kita sayangkan, dan patut dikhawatirkan jika budaya seperti itu bisa direbut oleh kemajuan teknologi, maka generasi mendatang tidak akan lagi sama sekali mengenali warisan budaya leluhurnya terutama permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Awalludin Nugraha, Y., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School Article Info. *Journal of Primary Education JPE*,

- 7(2), 220–227.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/23475>
- Brata Susena, Y., Ari Santoso, D., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1185>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1.
<https://doi.org/10.29103/aa.v5i1.4568>
- Iasha, V., Al Ghozali, M. I., Supena, A., Wahyudiana, E., Setiawan, B., & Auliaty, Y. (2020). The traditional games effect on improving students working memory capacity in primary schools. *ACM International Conference Proceeding Series*, 1–5.
<https://doi.org/10.1145/3452144.3452269>
- Iwandana, D. T., Falaahudin, A., & Nugroho, W. A. (2021). Sport Values in Traditional Games as Playing Activities for Children. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(2), 96–100.
<https://doi.org/10.17509/tegar.v4i2.33798>
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool*, 7(2), 220–227.
<https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8172>
- Nugrahastutik, Puspitaningtyas, P. (2016). Nilai – Nilai Karakter Pada Permainan. *Jurnal PKn Progresif*, 7(4), 265–273.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8942/6503>
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). *The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education*. 326(Iccie 2018), 431–435.
<https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10.