



Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)

Volume 9 (1): 103-110, Mei (2022)

Website <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jppm/index>

Email: jurnal_pls@fkip.unsri.ac.id

(p-ISSN: 2355-7370) (e-ISSN: 2685-1628)



naskah diterima: 18/10/2021, direvisi: 14/09/2022, disetujui: 26/09/2022

FAKTOR KETERTARIKAN ANAK TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL (Studi Kasus Desa Pandan Lagan Kecamatan Geragai Provinsi Jambi)

Muhammad Yusuf Alfayed¹, Azizah Husin²

Universitas Sriwijaya

my.alfayed@gmail.com, azizahhusin66@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor ketertarikan anak terhadap permainan tradisional di dusun Margodadi desa Pandan Lagan. Jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara dan observasi dengan subjek penelitian berjumlah 6 orang yang terdiri dari 3 anak yang memainkan permainan tradisional dan 3 anak yang tidak memainkan permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodor dan engklek mempunyai banyak nilai-nilai yang baik dalam proses perkembangan anak yaitu kerjasama, menyusun strategi, sportivitas dan kedisiplinan anak. Anak tertarik pada permainan tradisional karena permainannya murah, waktu untuk memainkannya fleksibel, lokasi untuk bermain bisa dimana saja, alat permainannya mudah didapatkan, bisa dimainkan orang banyak maupun sedikit, dan permainannya tidak berbahaya. Anak yang tidak ikut bermain permainan tradisional dikarenakan bermain *smart phone* dan *game online* dirumah. Permainan tradisional gobak sodor dan engklek jarang lagi dimainkan oleh anak-anak di dusun Margodadi desa Pandan Lagan karena kurangnya ajakan dari teman untuk memainkan permainan tradisional ini.

Kata kunci : Faktor Ketertarikan, Permainan Tradisional, Anak-Anak.

Abstract: This study aims to determine the factors of children's interest in traditional games in the hamlet of Margodadi Pandan Lagan village. This type of research is descriptive with a qualitative approach. Data collection techniques in this study using interviews and observations with research subjects of this study were 6 people consisting of 3 children who played traditional games and 3 children who did not play traditional games. The results showed that the traditional games of gobak sodor and engklek had many good values, in the process of child development, namely cooperation, strategizing, sportsmanship and discipline of children. Children are attracted to traditional games because the games were cheap, the playing time was flexible, the play location could be anywhere, the games were easy, many or few people could play, and the games were not dangerous. Children who do not participate in playing traditional games are due to playing smart phone and online games at home. The traditional games of gobak sodor and engklek are rarely played by children in the hamlet of Margodadi in Pandan Lagan village because of the lack of invitation from friends to play this traditional game.

Keywords: Interest factor, Traditional games, Childrens.

PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan perkembangan teknologi sangat pesat, apa saja bisa diakses dengan mudah menggunakan *smart phone*. Pada saat menggunakan *smart phone* biasanya anak-anak mengakses berbagai fitur seperti *game online* dan media sosial. Dalam memainkan *game online* biasanya anak-anak selalu berlebihan sampai lupa waktu, sehingga dapat berdampak buruk bagi kesehatan, baik fisik maupun mental seorang anak. Hasil dari penelitian Jap, Tiatri, Jaya & Suteja (2013) menyatakan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*, dapat dikatakan bahwa 1 dari 10 remaja di Indonesia kecanduan akan *game online*. Kecanduan akan *game online* ini semakin meluas ke anak-anak dan tentunya sangat memperhatikan akan dampaknya.

Permainan tradisional yang dulu sering kita jumpai di setiap sudut kampung kini tidak lagi di temui. Sebagai gantinya anak-anak dimanjakan dengan permainan modern, inilah benih kekhawatiran yang akan tumbuh di masyarakat. Dalam penelitian William Tedi (2016) anak-anak lebih tertarik pada *game online* dibandingkan permainan tradisional dikarenakan *game online* merupakan permainan yang sangat canggih dan keren serta sering membuat anak merasa tertantang untuk memainkannya dibandingkan dengan permainan tradisional. Pada saat memainkan *game online* biasanya sering muncul iklan yang tidak pantas untuk anak-anak yang masih sangat rentan terhadap pengaruh budaya asing yang belum tentu selaras dengan budaya kita. Perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi perubahan nilai-nilai moral dan sosial anak, Saat ini banyak ditemui sikap-sikap negatif yang ditunjukkan anak pada lingkungannya yaitu pada orang tua dan masyarakat. Sikap-sikap tersebut seperti melawan orang tua, anti sosial, pergaulan bebas dan sebagainya.

Permainan tradisional mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya yang merupakan ciri khas dari pengetahuan yang ada sejak zaman dahulu. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka mengembangkan imajinasi, memulai ide kreatif, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan hasil dari proses berfikir manusia melalui kebudayaan yang sudah hadir sejak ribuan tahun lalu, dan kental dengan nilai-nilai kearifan lokal

hingga kini.

Dahulu di dusun Margodadi desa Pandan Lagan permainan tradisional selalu dimainkan anak-anak mulai dari siang hingga sore hari dan menjadi kebiasaan sehari-harinya. Pada umumnya anak-anak pada siang hari bermain permainan tradisional gobak sodor biasanya mulai dari pulang sekolah ataupun setelah tidur siang hingga menjelang sholat ashar, kemudian pada sore harinya anak-anak mengaji dan pada saat istirahat mengaji anak-anak bermain permainan tradisional engklek. Dalam memainkan permainan tradisional anak-anak merasa gembira karena kebersamaannya dengan teman-teman, anak-anak saling berinteraksi satu sama lain yang dapat menumbuhkan jiwa sosialnya, pada saat bermain anak-anak merasa senang dan ceria tetapi terkadang ada juga kesalah pahaman yang membuat anak-anak jadi berdebat hingga berkelahi dan menangis. Kegiatan tersebut sudah menjadi pemandangan biasa sehari-harinya di dusun Margodadi.

Dengan melihat banyaknya manfaat dari permainan tradisional khususnya nilai edukatif, seharusnya permainan tradisional ini terus dilestarikan dan dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang, akan tetapi pada saat ini permainan tradisional sudah jarang terlihat di mainkan anak- anak di dusun Margodadi desa Pandan Lagan, anak-anak kurang tertarik dalam memainkan permainan tradisional dan lebih tertarik bermain *smart phone* dan *game online*, walaupun sebenarnya banyak pengaruh negatif yang dapat ditimbulkan oleh *smart phone* dan *game online*. Berdasarkan studi pendahuluan saat melakukan kegiatan pengenalan lingkungan persekolahan dengan mengajar anak kelas 3 & kelas 4 SD di dusun Margodadi, peneliti mengajak anak-anak tersebut bermain permainan tradisional gobak sodor pada saat jam istirahat, anak-anak pun tertarik dan sangat antusias dalam memainkan permainan gobak sodor tersebut. Dari permasalahan tersebutlah peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang faktor ketertarikan anak terhadap permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiono (2014:13) penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memposisikan manusia sebagai alat penelitian,

melakukan analisis data secara induktif, lebih mementingkan proses dari pada hasil serta hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian. Dipilihnya pendekatan kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada alasan bahwa permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu bagaimana faktor ketertarikan anak terhadap permainan tradisional. Instrumen pada penelitian ini meliputi Pengetahuan, kemudahan permainan, ajakan teman, dan alat permainan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara terhadap 6 orang anak yang terdiri dari 3 orang anak yang memainkan permainan tradisional dan 3 anak yang tidak memainkan permainan tradisional. Teknik analisis data dilakukan dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional gobak sodor dan engklek mempunyai banyak nilai-nilai yang baik dalam proses perkembangan anak, seperti hasil penelitian terlihat anak mampu berkerjasama, dapat memecahkan masalah dengan menyusun strategi untuk memenangkan permainan, meningkatkan sportivitas dan kedisiplinan anak. Berdasarkan hasil penelitian Eka Nugrahastuti, dkk (2016) terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional gobak sodor dan engklek. Pada permainan gobak sodor terdapat nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi, dan nilai kepemimpinan. Sedangkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek yaitu melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi dan kesehatan. Maka dari itu permainan tradisional harus tetap ada dimainkan oleh anak-anak. Sehingga faktor yang dapat membuat anak tertarik dalam permainan tradisional dapat dilihat dari faktor pengetahuan, kemudahan permainan, dan alat permainan.

a) Pengetahuan

Untuk memainkan permainan tradisional pengetahuan anak sangat diperlukan, jika anak tidak mengetahui dan kurang paham tentang permainan tradisional gobak sodor dan engklek bagaimana mereka bisa tertarik dan bersemangat untuk memainkannya sedangkan mereka tidak mengetahui permainan tersebut, maka dari itu harus ada

pengalaman terlebih dahulu dari mereka seperti melihat temannya bermain atau diajarkan oleh teman mengenai permainan tersebut.

Anak yang memainkan permainan tradisional gobak sodor dan engklek baik perempuan maupun laki-laki semuanya sudah mengetahui permainan ini sebelumnya dari kakak dan teman-teman mereka, mereka bermain dengan semangat dan penuh keceriaan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui langsung dari pengalaman berdasarkan panca indra dan diolah oleh akal budi secara spontan, Endraswara (2012:100). Sedangkan menurut Chapman (dalam Gredler, 2011:325) menyatakan bahwa pada hakikatnya pengetahuan adalah mengetahui, dan ia adalah sebuah proses yang diciptakan melalui aktivitas pembelajaran. Anak yang tidak tertarik dan tidak ikut bermain permainan tradisional gobak sodor dan engklek sebenarnya mereka sudah mengetahui tentang permainan ini, tetapi mereka lebih memilih bermain *smart phone* dan *game online* di rumah karena mereka sudah diberikan orang tuanya *smart phone*.

b) Kemudahan Permainan

Gerakan pada permainan tradisional gobak sodor dan engklek mudah diperagakan oleh anak-anak, sehingga membuat anak terlibat aktif dalam memainkan permainan tradisional gobak sodor dan engklek. Karena kemudahan dalam gerak itulah anak-anak menjadi tertarik untuk memainkan permainan tradisional ini. Menurut Bambang dkk, (2012:1.12) perkembangan motorik adalah proses anak untuk belajar terampil menggerakkan tubuhnya. Hasil penelitian Arina Riski Nur 'Aini (2019) mengungkapkan bahwa sebelum memainkan permainan gobak sodor, gerakan kaki dan tangan anak masih kaku dan ragu-ragu. Namun setelah menerapkan permainan gobak sodor perubahan mulai dapat terlihat, anak semakin menjadi percaya diri, gerakan kaki dan tangannya juga semakin kuat. Pada saat bermain anak-anak lincah bergerak karena dalam bermain permainan gobak sodor dibutuhkan keahlian untuk menghindar dan mengenai lawan, sedangkan pada permainan engklek anak-anak juga harus lincah dalam melewati kotak-kotak, sehingga anak-anak yang memainkan permainan tradisional gobak sodor dan engklek aktif dalam kesehariannya.

Lain halnya dengan anak yang tidak ikut bermain permainan tradisional gobak sodor dan engklek lebih memilih bermain *smart phone* dan *game online* di rumah,

karena dia kurang mengetahui gerakannya sehingga dia tidak tertarik untuk memainkan permainan tradisional gobak sodor dan engklek, ada juga anak tau bermain tetapi dia kurang lincah saat bermain permainan tradisional gobak sodor dan engklek sehingga dia sering kali mengalami kekalahan dan membuatnya tidak mau bermain lagi, dan ada juga anak yang mudah kelelahan saat bermain karena melakukan banyak gerakan sehingga membuat anak merasa kesulitan dalam bermain yang mengakibatkan anak tersebut menjadi tidak tertarik dalam memainkan permainan tradisional ini. Menurut Rini dkk (2014:3.12) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor genetik (bawaan) dan kematangan (*maturation*) serta latihan/pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan. Dilihat dari kesehariannya, anak-anak yang memainkan permainan tradisional lebih aktif dalam aktivitasnya dibandingkan dengan anak-anak yang tidak memainkan permainan tradisional, dikarenakan anak yang tidak bermain permainan tradisional mengalami kurangnya pengalaman dalam bergerak saat memainkan *game online* hanya diam saja.

c) Ajakan Teman

Jumlah orang pada permainan tradisional gobak sodor tidak terbatas dan bisa dimainkan oleh siapa saja maka dari itu anak-anak tertarik untuk memainkannya, permainan gobak sodor jarang lagi terlihat di mainkan oleh anak-anak di dusun Margodadi karena permainan ini membutuhkan minimal enam orang dan kelipatan genap di atasnya yang nantinya dibagi menjadi dua tim agar dapat memulai permainan, sedangkan jarang ada ajakan dari teman untuk mengajak bermain permainan ini dan anak-anak banyak memilih permainan lain. Begitu juga pada permainan engklek, permainan ini bisa dimainkan oleh orang banyak dan minimal dimainkan oleh dua orang, tetapi permainan ini jarang dilihat lagi karena jarang ada ajakan dari teman untuk memulai bermain permainan ini.

Maka dari itu anak-anak harus mempunyai teman untuk bermain dengan cara mengajak teman lainnya untuk ikut bermain, harus ada interaksi antara anak-anak tersebut dengan mengajak bermain permainan tradisional gobak sodor dan engklek.

Seperti hasil penelitian (Ningsih, dkk: 2018) semakin tinggi/baik interaksi anak dengan teman sebaya maka perilaku asosial (tidak sosial) yang dimunculkan anak saat berinteraksi akan turun atau berkurang. Berdasarkan hasil wawancara dengan anak, harus ada ajakan dari teman untuk memainkan permainan tradisional gobak sodor dan engklek, biasanya anak-anak saling bergantian mengajak dengan menjemput teman lainnya untuk bermain permainan tradisional gobak sodor dan engklek. Jika ada banyak teman yang mau diajak bermain permainan tradisional anak-anak akan memainkan permainan tradisional gobak sodor dan jika hanya sedikit teman yang mau diajak bermain maka anak-anak akan memainkan permainan tradisional engklek. Jika tidak ada ajakan dari temannya anak-anak lebih memilih bermain sepeda dan permainan yang lain dibanding bermain permainan tradisional.

d) Alat Permainan

Dalam bermain biasanya ada peralatan-peralatan tertentu yang harus disiapkan, peralatan untuk memainkan permainan tradisional gobak sodor dan engklek mudah didapatkan dan mudah di aplikasikan, sehingga anak-anak yang belum dipinjamkan *smart phone* oleh orang tuanya tertarik dan lebih memilih bermain permainan tradisional gobak sodor dan engklek dibandingkan bermain *game online*, sedangkan anak-anak yang tidak tertarik dalam memainkan permainan tradisional gobak sodor dan engklek lebih memilih bermain *smart phone* dan *game online* di rumah

SIMPULAN DAN SARAN

Anak-anak tertarik dengan permainan tradisional gobak sodor dan engklek karena permainan ini tidak berbahaya, tidak membutuhkan biaya sama sekali, alat untuk memainkannya mudah didapat, waktu dalam permainan gobak sodor dan engklek fleksibel, bisa dimainkan dimana saja, peraturan dan gerakan mudah dilakukan oleh anak-anak, permainan tradisional gobak sodor dan engklek bisa dimainkan oleh banyak orang, semakin banyak semakin menyenangkan, sehingga anak-anak tertarik untuk memainkannya. Permainan tradisional gobak sodor dan engklek sudah jarang dimainkan oleh anak-anak di dusun Margodadi dikarenakan kurangnya ajakan dari

teman untuk memulai memainkan permainan tradisional ini. Bagi anak yang tidak memainkan permainan tersebut dikarenakan mereka sudah diberi pinjaman *smart phone* oleh orang tuanya dan lebih memilih bermain di rumah. Permainan tradisional ini harus terus dilestarikan dan di kenalkan kepada generasi selanjutnya dengan cara di kenalkan pada even tertentu dan sering di lombakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2012. *Filsafat Ilmu Konsep, Sejarah, dan Pengembangan Metode Ilmiah*. Yogyakarta: CAPS
- Gredler, M.E. 2011. *Learning and Intruction* edisi keenam. Jakarta: Kencana.
- Hildayani, R, dkk. 2014. *Psikologi perkembangan anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Jap, T, dkk. 2013. The Development of Indonesian Online Game online Addiction Questionnaire. *Jurnal: PLoS ONE*, Vol 8 (4): 749-754.
- Ningsih, Sri Rahayu, dkk. 2018. Hubungan Interaksi Teman Sebaya Dengan Perilaku Asosial Pada Anak di TK Negeri Pembina Pontianak. *Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 7 (9): 2715-2723.
- Nugrahastuti, Eka, dkk. 2016. Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. *Prosding Seminar Inovasi Pendidikan*. 265-273
- Nuraini, Arina Riski. 2019. *Peran Permainan Gobak Sodor Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 di TK Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. Dkk. 2012. *Metode pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tedi, William. 2016. *Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu*. Skripsi. Pontianak: Universitas Tanjung Pura Pontianak.