

BUKTI KORESPONDENSI

Judul Artikel : Eksistensi Permainan Tradisional Pada Generasi Digital Natives Di
Luwu Raya Dan Pengintegrasian Ke Dalam Pembelajaran
Nama Jurnal : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan
Link Artikel : <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/1639/531>
Author Correspondensi : Edhy Rustan

Submissions

[My Queue](#)

[Archives](#)

Archived Submissions



Search

[New Submission](#)

1639 **Edhy Rustan, Ahmad Munawir**
EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVES DI LUW...

Published

1 1



EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVES DI LUWU RAYA DAN PENGINTEGRASIANNYA KE DALAM PEMBELAJARAN

Edhy Rustan, Ahmad Munawir

Submission




Review

Copyediting

Production

Submission Files

[Q Search](#)

▶	 4455-1	edhy, template jurnaldikbud 2020(1).doc	July 5, 2020	Article Text
▶	 4526-1	subjanto_rev, R1 - EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL.doc	July 29, 2020	Article Text
▶	 4529-1	subjanto_rev, ithenticate 8% EKSISTENSI_PERMAINAN_TRADISIONAL.pdf	July 29, 2020	Other

[Download All Files](#)

Submission

Review

Copyediting

Production

Round 1

Round 1 Status

Submission accepted.

Notifications

[\[JPNK\] Keputusan Editor \(Revisions\)](#)

2020-08-28 02:13 PM

[\[JPNK\] Keputusan Editor \(Accept\)](#)

2020-10-21 07:17 AM

aan

Tasks **1**

English

View Site

ed

Reviewer's Attachments

[Q Search](#)



4545-1

[REV A - NASKAH EKSISTENSI PERMAINAN.doc](#)

August 6,
2020



4613-1

[REV B - NASKAH EKSISTENSI PERMAINAN.doc](#)

August 26,
2020



4622-1

[REV C - NASKAH - EKSISTENSI PERMAINAN.doc](#)

August 28,
2020

Revisions

[Q Search](#)

[Upload File](#)



4668-1

[##default.genres.article##, PERMAINAN TRADISIONAL REVISI \(1\).docx](#)

September
22, 2020

Article Text

EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVES DI LUWU RAYA DAN PENGINTEGRASIANNYA KE DALAM PEMBELAJARAN

Edhy Rustan, Ahmad Munawir

[Submission](#)

[Review](#)

[Copyediting](#)

[Production](#)

Copyediting Discussions

[Add discussion](#)

Name	From	Last Reply	Replies	Closed
Copyedit	nana 2020-11-21 09:07 PM	-	0	<input type="checkbox"/>
▶ Copyedit	edhy 2020-11-27 11:55 AM	-	0	<input type="checkbox"/>
Copyedit Final	nana 2020-11-27 12:46 PM	-	0	<input type="checkbox"/>

[JPNK] Keputusan Editor (Revisions)

2020-08-28 02:13 PM

Yth. EDHY RUSTAN:

Kami telah mengambil keputusan mengenai naskah Anda untuk Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, "EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES ON DIGITAL NATIVES GENERATION: EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES".

Keputusan kami adalah: revisi naskah sesuai saran-saran yang diberikan

Dr. Subijanto M.Ed.

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang Kemendikbud

subijanto2012@gmail.com

[JPNK] Keputusan Editor (Accept)

2020-10-21 07:17 AM

Yth. EDHY RUSTAN:

Kami telah mengambil keputusan mengenai naskah Anda untuk Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, "EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES ON DIGITAL NATIVES GENERATION: EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES".

Keputusan kami adalah: menerima naskah untuk selanjutnya dilakukan copyediting

Dr. Subijanto M.Ed.

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang Kemendikbud
subijanto2012@gmail.com

[JPNK] Keputusan Editor (Revisions)

2020-08-28 02:13 PM

Yth. EDHY RUSTAN:

Kami telah mengambil keputusan mengenai naskah Anda untuk Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, "EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES ON DIGITAL NATIVES GENERATION: EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES".

Keputusan kami adalah: revisi naskah sesuai saran-saran yang diberikan

Dr. Subijanto M.Ed.

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang Kemendikbud
subijanto2012@gmail.com

[JPNK] Keputusan Editor (Accept)

2020-10-21 07:17 AM

Yth. EDHY RUSTAN:

Kami telah mengambil keputusan mengenai naskah Anda untuk Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, "EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES ON DIGITAL NATIVES GENERATION: EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES".

Keputusan kami adalah: menerima naskah untuk selanjutnya dilakukan copyediting

Dr. Subijanto M.Ed.

**LEMBAR PENELAAHAN NASKAH PENELITIAN
JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PENELAAHAN KE-1**

Judul : **EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL **EDUKATIF** PADA
GENERASI DIGITAL NATIVES**

(EXISTENCE OF **EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES ON DIGITAL NATIVES
GENERATION)**

NO	KOMPONEN PENULISAN	ACUAN UMUM
1	Judul	<ul style="list-style-type: none">- Spesifik dan efektif- Disarankan maksimal 14 kata (Bahasa Indonesia)
	<p>Catatan: Ada perbedaan judul dengan judul pada abstrak Saran: <ul style="list-style-type: none">- Akan lbh baik kata educational (educative) ditanggalkan- Digital Natives dicetak miring atau dibahasabakukan</p>	
2	Abstrak	<ul style="list-style-type: none">- Memuat 150-200 kata- Memuat tujuan, metode, hasil, dan simpulan penelitian- Tanpa singkatan/akronim/kutipan pustaka- Dibuat dalam satu paragraf
	<p>Catatan: Pada tujuan terdapat penintegrasian dalam pembelajaran, artinya penintegrasian bagian penting</p> <p>Saran: <ul style="list-style-type: none">- Bagaimana jika judul diganti dengan: Pengintegrasiai permainan tradisional dalam pembelajaran dst dst- Tujuan disesuaikan dengan pendahuluan- Metode lengkapi dengan analisis data- Hasil dan simpulan sesuaikan tujuan</p>	
	Kata kunci	<ul style="list-style-type: none">- Memuat 3 - 5 kata- Mencerminkan konsep yang dikandung artikel

	<p>Catatan: Belum mewakili content</p> <p>Saran: Tambahkan “Pengintegrasian” “Konsep era digital natives”</p>	
3	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Memuat latar belakang/ rasional penelitian - Memuat teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan - Memuat perumusan masalah / Identifikasi permasalahan - Memuat tujuan dan manfaat penelitian secara spesifik - Memuat Hipotesa (bila ada)
	<p>Catatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat perbandingan atau kesimpulan yang bias, yaitu banyak permainan di Luwu dengan Indonesia - Latar belakang, permasalahan, dan tujuan penelitian belum eksplisit <p>Saran :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bandingkan banyak permainan di Luwu sekarang dengan banyak permainan di Luwu beberapa decade lalu - Perjelas: latar belakang, permasalahan, dan tujuan - Latar belakang belum eksplisit 	
4	Metode	Menjelaskan pendekatan penelitian, rancangan/model, tempat dan waktu, populasi dan sampel (penelitian kuantitatif), <i>setting</i> dan sumber data (penelitian kualitatif), teknik pengumpulan, dan teknik analisis data.
	<p>Catatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kesimpulan bahwa anak Luwu 14 dari 750 permainan adalah bias. - Setting dan sumber data tidak jelas, kapan penelitian dilakukan? <p>Saran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bandingkan luwu sekarang dengan Luwu di masa lalu. - Lengkapi dengan tehnik analisis data 	
5	Hasil dan Pembahasan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan hasil penelitian sesuai dengan rumusan permasalahan dan tujuan penelitian - Mendialogkan/menganalisis/membahas hasil penelitian dengan teori dan hasil penelitian yang relevan.

		<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan hasil penelitian dan pembahasan dengan kebijakan publik di bidang pendidikan atau kebudayaan
	<p>Catatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lihat catatan pada naskah - Urutan penyajian belum sesuai : Hasil penelitian, analisis, rujukan kebijakan publik dibidang DikBud <p>Saran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perjelas hubungan hasil dengan kebijakan pemerintah (Kemdikbud) - Urutkan penyajian menjadi : Hasil penelitian, analisis, rujukan kebijakan publik dibidang DikBud 	
6	Simpulan	<ul style="list-style-type: none"> - Simpulan merupakan hasil generalisasi atau keterkaitan antara hasil penelitian dengan fenomena serupa yang diacu dari literatur yang digunakan - Simpulan berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan - Simpulan menjawab pertanyaan dan masalah penelitian - Simpulan bukan tulisan ulang dari pembahasan dan juga bukan ringkasan. - Simpulan tidak memuat hasil penelitian berupa data persentase/angka analisis/tabel
	<p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simpulan belum menjawab masalah penelitian, Perjelas tujuan dan masalah penelitian - Kesimpulan, terutama permasalahan terakhir hanya sekedar gagasan. Apakah gagasan itu membawa hasil positif atau negative belum tersedia. <p>Saran</p>	
7	Saran	<ul style="list-style-type: none"> - Saran dibuat berdasarkan simpulan - Berisi rekomendasi yang aplikatif, akademik, atau berimplikasi pada kebijakan
	<p>Catatan: Belum dikaitkan langsung dengan kesimpulan.Perbaiki.</p>	
8	Pustaka Acuan	<ul style="list-style-type: none"> - Pustaka acuan minimal 10 sumber rujukan. - 80% pustaka acuan berasal dari sumber primer, yaitu artikel yang diterbitkan pada jurnal/majalah ilmiah dan prosiding hasil penelitian - Sumber rujukan dari internet akuntabel, bukan dari blogspot, wordpress, dan wikipedia. - Pustaka acuan terbitan 10 tahun terakhir, kecuali pustaka acuan yang klasik (tua) yang memang dimanfaatkan sebagai bahan kajian historis.

		<ul style="list-style-type: none"> - Semua sumber yang dikutip dalam teks harus dicantumkan dalam Pustaka Acuan. - Semua yang tercantum dalam Pustaka Acuan harus dijadikan acuan dalam teks. 	
	Catatan : cukup		
9	Kandungan artikel cukup memuat hal berkaitan dengan pendidikan/kebudayaan	YA	TIDAK
		YA	
		Catatan: Pada bagian tujuan dan permasalahan kurang detil Saran : Perjelas tujuan dan permasalahan Keterkaitan dengan kebijakan pendidikan supaya dicantumkan pada pembahasan	
10	Judul mencerminkan isi artikel	YA	TIDAK
			X

		Catatan Judul permainan educative, pada isi permainan akan diterapkan pada pembelajaran. Sepertinya adanya pertentangan di dalamnya.
--	--	---

Sumber :
Perka LIPI Nomor 04/E/2012 tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah

Rekomendasi (pilih salah satu)

- A. Perbaikan mayor untuk ditelaah kembali (**Resubmit for Review**):
Ada kesimpulan bias, membandingkan Luwu dengan Indonesia, tanpa ,mengetahui situasi dengan jelas di masa lalu. Bisa jadi di Luwu ada 14 permainan dari 20. Bukankah persentase yang sangat besar?
- B. Perbaikan minor (**Revision Required**)
- C. Naskah tidak layak (**Decline Submission**)
Karena :
- D. Lebih tepat dikirim ke jurnal lain (**Resubmit Elsewhere**)
- E. Lihat Komentar (**See Comments**)

Yogyakarta, Agustus 2020

SE

EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF PADA GENERASI DIGITAL NATIVES

EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES ON DIGITAL NATIVES GENERATION

Abstract: This study aims to describe the conditions of traditional games; factors causing its existence; and learning design using traditional games. This research uses a qualitative approach with descriptive type. Data collection methods using interviews, observation, and questionnaires. The data obtained are then analyzed interactively by means of reduction, presentation, and drawing conclusions. The results showed that the existence of traditional games in the generation of digital natives is very worrying, because children only know 14 games from a total of 750 types of traditional games in Indonesia. Fourteen games that still exist are caused by the fact that these games are still well-known by children from competition activities at school or their environment. The causes of children not playing traditional games are lacking or absent playmates, fighting, fatigue, lack of tools and materials, and being prohibited by parents. Traditional games are integrated into the learning material by being modified as needed. Traditional games can be preserved by making them models and learning media.

Keywords: existence, traditional games, educative, digital natives

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan kondisi permainan tradisional; faktor penyebab eksistensinya; serta desain pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis interaktif dengan cara reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi permainan tradisional pada generasi digital natives sangat memprihatinkan, karena anak-anak hanya mengenal 14 permainan dari total 750 jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Empat belas permainan yang masih eksis disebabkan karena permainan tersebut masih dikenal oleh anak-anak dari kegiatan lomba di sekolah ataupun

Commented [mw3]: Judul kurang spesifik, perlu pembatasan lokus penelitian;
EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF PADA GENERASI DIGITAL NATIVES DI LUWU RAYA, SULAWESI SELATAN

Commented [mw4]: ?

dilingkungannya. Penyebab anak-anak tidak memainkan permainan tradisional adalah teman bermain yang kurang atau tidak ada, bertengkar, kelelahan, kekurangan alat dan bahan, dan dilarang oleh orang tua. Permainan tradisional diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran dengan dimodifikasi sesuai kebutuhan. Permainan tradisional dapat dilestarikan dengan menjadikannya sebagai model dan media pembelajaran.

Kata kunci: eksistensi, permainan tradisional, edukatif, digital natives

PENDAHULUAN

Permainan tradisional yang merupakan budaya Indonesia dapat menjadi sarana edukatif anak di tengah tantangan globalisasi. Meski Ripat & Woodgate, (2011) mengatakan globalisasi berdampak pada seluruh aspek termasuk kebudayaan, namun dalam budaya yang merupakan ciri khas lokalitas suatu daerah perlu dipertahankan. Demikian halnya dengan bangsa Indonesia memiliki beberapa identitas budaya sesuai dengan gagasan etnis yang beragam. Oleh sebab itu, menurut (Stephan & Uhlener, 2010), kemajuan suatu bangsa tergantung pada kemampuannya melestarikan budaya yang dimilikinya.

Melestarikan suatu budaya, tentu sangat terkait dengan kata eksistensi dan budaya itu sendiri. Eksistensi merupakan pandangan mengenai keberadaan, situasi, dan usaha untuk memahami arti dari sesuatu (Chaplin, 2000). Sedangkan budaya dimaknai sebagai nilai-nilai yang dihargai, didukung, dan diharapkan dalam suatu masyarakat. Nilai tersebut diwariskan dan cenderung bertahan dari waktu ke waktu, meskipun telah berganti generasi (Baumgartner, 2009). Dengan demikian dapat dimaknai bahwa eksistensi budaya adalah keberadaan suatu nilai-nilai yang dihargai, didukung dan diharapkan dalam kehidupan masyarakat meskipun telah terjadi pergantian generasi.

Salah satu bentuk dari berbagai macam kebudayaan lokal yang telah tergerus oleh globalisasi adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dapat diartikan sebagai

segala bentuk permainan yang hidup dan terpelihara dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. Berdasarkan pola permainannya, permainan tradisional dapat dikategorikan ke dalam tiga tahap, (a) bermain dan bernyanyi; (b) bermain dan pola pikir; (c) bermain dan adu ketangkasan (Sukirman, 2008). Menurut Susilo, hasil inventarisasi menunjukkan bahwa permainan tradisional di Indonesia berjumlah 750 jenis permainan (Sukirman, 2008). Data tersebut menunjukkan bahwa, permainan tradisional yang ada di Indonesia sangatlah banyak. Selain itu, masing-masing daerah memiliki cara yang berbeda dalam memainkan setiap permainan tradisional.

Banyaknya permainan tradisional yang tercatat di museum nasional, saat ini permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak hanya seperti kelereng, engklek atau kengkeng, segitiga, ular naga, wayang, benteng, enggo sembunyi, ampar-ampar pisang, mobil-mobilan, kasti, layang-layang, lompat tali, sadokoro, dan katto-katto. Hasil penelitian di Kota Kendari terkait permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu (1) menggunakan alat-alat seperti kelereng, kengkeng, segitiga, wayang, mobil-mobilan, kasti, layangan, lompat tali, sadokoro, katto-katto; (2) tanpa menggunakan alat seperti ular naga dan ampar-ampar pisang (Genggong & Ashmarita, 2018).

Permainan tradisional penting untuk tetap dimainkan oleh anak-anak karena akan membuat mereka menjadi kreatif dan inovatif. Dalam ilmu psikologi modern dan teori pendidikan dijelaskan pentingnya perkembangan anak melalui permainan sehingga sekolah modern sebaiknya menggunakan permainan tradisional agar tetap eksis (Sutton-Smith, 1952). Menurut Rogers dan Sawyer's, bermain untuk anak-anak pada usia sekolah memiliki arti yang sangat penting, seperti (a) melatih anak menyelesaikan masalah; (b) mengembangkan kemampuan bahasa anak; (c) mengembangkan keterampilan sosial; (d) wadah dalam mengekspresikan emosi (Iswinarti, 2010). Demikian halnya dengan permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya warisan dari leluhur yang dianggap penting untuk dilestarikan (Ismail, 2009).

Permainan berfungsi sebagai sarana menumbuhkembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak, potensi anak, dan emosi anak (Mutiah, 2010). Permainan tradisional, sangat berdampak positif terhadap karakter anak. Karakter positif yang muncul dalam permainan tradisional seperti (a) kreatif dalam membuat atau memanfaatkan fasilitas di lingkungan sekitar; (b) terbiasa bersosialisasi dikarenakan dalam permainan tradisional selalu melibatkan banyak orang untuk memainkannya; (c) dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, motivasi berprestasi, dan taat pada aturan (Hasanah, 2016).

Saat ini, permainan tradisional telah tergantikan oleh permainan modern (berteknologi). Permainan tradisional seperti

mobil-mobilan dari sandal jepit telah berubah menjadi permainan mobil dalam wujud virtual; permainan petak umpet sudah berubah menjadi permainan *pokemon go* di *android* (Yupipit, 2014). Berdasar dari itu, tidak mengherankan apabila budaya yang selama ini terlestarikan dengan cara berinteraksi/bermain bersama di sore hari berubah menjadi budaya menyendiri di rumah masing-masing asyik dengan *gadget*. Permainan tradisional bisa saja terkesan kampungan atau telah tertinggal oleh perkembangan zaman, namun perlu diketahui bahwa permainan tradisional sangat berdampak baik dibandingkan dengan permainan modern yang terkesan canggih namun dapat berdampak sangat buruk (Nur, 2013).

Salah satu penyebab permainan modern berdampak negatif dikarenakan lingkungan bermain akan membentuk perilaku berbahasa yang menyimpang pada anak (Munawir, 2019). Permainan modern (*online*) yang *multiplayer* diisi dengan pembicaraan kotor seperti penghinaan, ancaman, dan tindakan tidak terpuji lainnya kepada pemain lain dengan niat yang sengaja untuk memprovokasi lawan maupun kawan (Hilvert-Bruce & Neill, 2020). Peneliti tersebut sepakat bahwa lingkungan permainan modern jauh lebih berbahaya daripada lingkungan permainan tradisional. Selain itu, permainan modern yang telah memanfaatkan teknologi membuat permainan yang dulunya merupakan aktivitas fisik yang aktif berubah menjadi pasif (Anggita, 2019).

Perubahan minat dari permainan tradisional kepermainan modern dipengaruhi oleh aktivitas anak yang sejak dini telah bersentuhan dengan teknologi atau yang disebut sebagai digital *natives*. Generasi digital natives adalah orang yang lahir dan terbiasa dengan dunia digital dalam interaksi kehidupannya. Lebih lanjut

dikatakan bahwa, generasi yang hidup setelah revolusi mesin cetak disebut generasi *digital immigrants*. *Digital natives* menjadikan internet sebagai informasi pertama sedangkan *digital immigrants* menjadikan internet sebagai informasi kedua (Prensky, 2001). Hal tersebut, menjadikan permainan tradisional yang merupakan budaya bangsa ditinggalkan oleh generasi *digital natives*.

Meskipun terpapar dengan kebudayaan lain, anak perlu mengetahui jati diri bangsanya sendiri. Hal senada diungkapkan (Mubah, 2011) bahwa pembangunan jati diri bangsa harus diinternalisasi lebih mendalam melalui pengenalan budaya sedini mungkin misalnya melalui media pendidikan. Upaya lain yang perlu dilakukan adalah menumbuhkan rasa bangga terhadap kebudayaan yang dimiliki (Ripat & Woodgate, 2011). Adanya rasa bangga mendorong seseorang untuk lebih menjaga dan berusaha memberikan yang terbaik. Negosiasi budaya dan teknologi sebagai media pelestarian budaya perlu dilakukan (Ripat & Woodgate, 2011).

Menyikapi kondisi tersebut, maka diperlukan suatu upaya agar suatu kebudayaan tetap terjaga/eksisten. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran. Selain bernilai edukatif, kebudayaan lebih terjaga dan tidak tertinggal, serta lebih dikenal oleh masyarakat luas. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk mengetahui bagaimanakah kondisi permainan tradisional yang masih dimainkan anak *digital natives*; apakah kendala bagi anak-anak *digital natives* dalam memainkan permainan tradisional; serta desain pembelajaran permainan tradisional yang cocok sebagai sarana edukatif di era *digital natives*.

Sebutkan kebaruan (novelty) dalam penelitian ini yang membedakan dari penelitian sebelumnya.

Sebutkan manfaat penelitian secara spesifik apa?

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk deskriptif kualitatif dengan pendekatan *ethno education*. Penelitian ini dilakukan di Luwu Raya yang meliputi Kota Palopo, Kabupaten Luwu, Kabupaten Luwu Utara, dan Kabupaten Luwu Timur. Pemilihan lokasi juga dimaksudkan untuk melihat bias budaya pada daerah eks transmigrasi. Pemilihan responden didasarkan pada pertimbangan distribusi proportional di setiap kabupaten/kota. Responden dalam penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah dasar yang ada di empat daerah tersebut.

Data dikumpulkan melalui dokumentasi, angket semi terbuka dan observasi partisipan. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif. Tahapan yang dilakukan adalah (a) mereduksi data yang didapatkan untuk diinterpretasikan dengan merujuk pada kenyataan yang ada di lapangan sehingga memudahkan untuk mengumpulkan data lain yang dibutuhkan; (b) menyajikan data yang diperoleh dengan cara mengelompokkan sesuai dengan karakteristiknya dalam bentuk tabel dan gambar agar mudah dalam menafsirkannya; (c) menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksistensi Permainan Tradisional

Gambarkan data terkait permainan tradisional yang masih dikenal oleh anak-anak di wilayah Luwu Raya.

Tabel 1 Permainan Tradisional yang Masih dikenal oleh Anak-anak

Commented [mw5]: Tuliskan beberapa penelitian yang sejenis dan tuliskan kekhasan penelitian ini apa?

Commented [mw6R5]:

Commented [mw7]: Tuliskan manfaat penelitian secara lebih spesifik apa?

Commented [mw8]: Sebutkan kapan waktu penelitian dilaksanakan?

Commented [mw9]: Dalam bagian hasil dan pembahasan ini terdapat beberapa kutipan langsung dari hasil wawancara dengan informan sesuaikan cara penulisannya dengan gaya penulisan yang standard

Commented [mw10]: Kalimat ini kurang dapat dipahami maksudnya apa?

No	Nama Permainan	Tingkat Pengetahuan Anak-Anak (Presentase)			
		Luwu	Palopo	Luwu Utara	Luwu Timur
1	mappasajang (Layang-Layang)	25	50	43	37
2	Mamini (Lompat Karet)	56	18	25	25
3	Maggasing (Gasing)	18	43	37	18
4	mappagoli (Kelereng)	6	56	31	18
5	Pappe (Ketapel)	12	31	37	25
6	Baraccung (Meriam Bambu)	12	6	43	25
7	Magalaceng (Congklak)	31	25	12	12
8	Matemba-temba (Tembak Bambu)	31	12	18	12
9	Sobbu-sobbu (Petak Umpet)	31	6	12	18
10	Longga (Engrang)	25	12	12	18
11	Gurence (Bola Bekel)	25	6	12	6
12	Kengkeng (Sepatu Kuda)	12	12	12	12
13	Ma'dende/Engklek (Lompat Batu)	12	6	6	12
14	Mabenteng/Bo m/Boy (Benteng-bentengan)	12	6	6	6
15	Massalo (Gobak sodor)	10	6	11	13

Data tersebut menunjukkan bahwa, terdapat 15 jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di daerah Luwu Raya. Jika dibandingkan dengan data yang dijelaskan oleh Hamzuri & Siregar (1998), yang menemukan terdapat 750 jenis permainan tradisional, maka presentase jumlah permainan tradisional yang masih lestari di kalangan anak hanya 1,86% dari total keseluruhan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hal tersebut, sesuai dengan penelitian terdahulu yang juga menemukan bahwa beberapa permainan tradisional dilupakan dan menghilang karena anak-anak sekarang tidak lagi mengenalnya (Kovačević & Opić, 2014).

Hasil yang diperoleh sangat relevan dengan data di wilayah Sulawesi Tenggara

yang berbatasan dengan wilayah penelitian, pada tahun 1980-an terdapat 20-30 jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak; namun saat ini tersisa 10-15 jenis permainan tradisional yang masih dikenal dan bisa dimainkan oleh anak-anak (Genggong & Ashmarita, 2018). Demikian halnya dengan (Ekunsami, 2012) yang juga menemukan fakta bahwa, dari 77% orang yang memainkan permainan tradisional, hanya 18% yang masih memainkannya. Hal tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa, terjadi penurunan yang sangat drastis terkait pengetahuan dan minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional.

Data hasil observasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, anak-anak ketika waktu pagi hari dan istirahat di sekolah, pada sore hari di lingkungan sekitar rumah mereka, sangat jarang melakukan permainan tradisional. Data tersebut diperkuat dengan tabulasi angket yang menunjukkan intensitas anak-anak untuk memainkan permainan tradisional dalam aktivitas kesehariannya dalam tabel berikut:

Tabel 2 Waktu dan Intensitas Anak-anak dalam Memainkan Permainan Tradisional

No	Waktu	Intensitas (presentase)		
		Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Pagi hari (Sekolah)	32	40	27
2	Sore hari (Lingkungan)	35	45	19
3	Malam hari (rumah)	16	41	42
4	Hari libur	24	43	32
Total		107	169	120

Data di atas menunjukkan bahwa, dari 99 responden, anak-anak sudah jarang memainkan permainan tradisional pada waktu-waktu tertentu.

Berikut ini tanggapan anak-anak terkait intensitas mereka dalam bermain permainan tradisional.

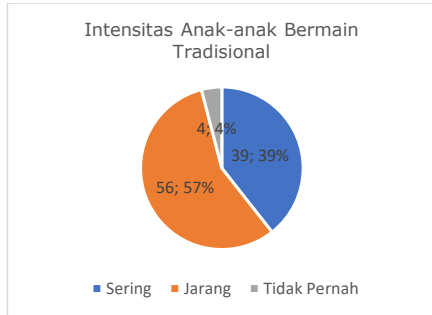


Diagram 1 Intensitas Anak-anak Bermain Tradisional

Sebanyak 56,57% anak-anak mengungkapkan bahwa mereka jarang memainkan permainan tradisional dengan alasan terdapat beberapa kendala. Masih terdapat 39,39% anak-anak yang bermain tradisional karena masih didukung oleh lingkungannya. Anak-anak yang mengaku tidak pernah lagi bermain tradisional sebanyak 4,4%. Berikut ini respon anak-anak ketika ditanya bahwa mereka lebih sering bermain tradisional atau modern.

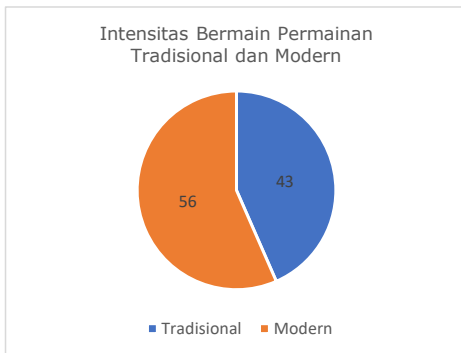


Diagram 2 Intensitas Bermain Tradisional dan Modern

Gambar tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering memainkan permainan modern daripada tradisional. Alasannya adalah mereka lebih mudah dalam memainkan permainan modern karena bisa dilakukan tanpa

adanya orang lain berbeda dengan permainan tradisional yang selalu membutuhkan teman bermain untuk memainkannya.

Faktor Penyebab Kepunahan Permainan Tradisional

Data yang diperoleh terkait dengan penyebab kepunahan permainan tradisional berdasarkan tabulasi angket terdiri atas 5 faktor yang dapat dilihat pada table berikut

Tabel 3 Kendala dalam Memainkan Permainan Tradisional

No	Kendala yang Ditemukan	Presentase (%)
1	Kekurangan teman bermain	38
2	Bertengkar/Berbeda pendapat dengan sesama pemain	22
3	Kekurangan alat bermain	13
4	Tidak Tertarik	10
5	Dilarang oleh orangtua/warga sekitar	8
6	Kelelahan saat bermain/Takut Terluka	6

Faktor kekurangan teman bermain merupakan faktor yang mendominasi penyebab kepunahan permainan tradisional. Anak *digital native* lebih tertarik memainkan permainan modern sehingga permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok sulit untuk dilakukan. Kondisi ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada MA (9 tahun) yang mengemukakan bahwa "suka bermain petak umpet, hanya tidak ada teman yang bisa diajak bermain bersama bah". Hal senada diungkapkan oleh FI (10 tahun) yang mengatakan: "kadang kalau diajak teman bermain bersama, mereka sering menolak karena lebih senang main *game* di hpnya". Data tersebut menunjukkan bahwa kecanggihan teknologi sangat berpengaruh negatif terhadap permainan tradisional. Anak-anak tidak lagi

Commented [mw11]: ?

tertarik memainkan permainan tradisional karena lingkungannya (masyarakat remaja) lebih tertarik pada dunia maya dan bermain game (Putra, Anuwar, Aqma, & Fahmi, 2014). Hal tersebut menstimulus anak untuk melakukan hal yang sama sehingga membuat anak-anak mengkonsepsikan bahwa permainan yang keren/baik adalah dengan menggunakan teknologi (modern) (Aris Rahmadani, Latiana, & AEN, 2018).

Faktor sering bertengkar dengan teman bermain berkontribusi sebanyak 22%. Hasil wawancara dengan AA (8 tahun) mengungkapkan bahwa saat bermain, dia sering berkelahi dengan temannya terutama jika ada yang curang sehingga lebih suka bermain sendiri di hp. FI (10 tahun) juga mengungkapkan hal yang sama yakni "bermain game *online* jauh lebih mengasyikkan karena tidak akan bertengkar dengan teman". Lebih lanjut R (8 tahun) mengatakan bahwa "bermain *smackdown* di hp lebih seru karena tidak ada yang sakit dan juga menangis dibanding bermain dengan teman-teman selalu ada yang *ngambek* atau marah. Dari data tersebut nampak bahwa permainan modern lebih dipilih karena pertengkaran antar teman tidak terjadi. Permainan tradisional pada dasarnya melatih keterampilan sosial anak termasuk dalam menyelesaikan konflik (Mutiah, 2010). Anak dapat belajar untuk tidak egois dan saling memaafkan. Hal tersebut tentu tidak akan ditemui pada permainan modern dan justru game *online* yang bergenre kekerasan membuat anak-anak banyak menyerap bahasa yang kasar atau negatif sehingga perilaku bahasanya menjadi menyimpang (Munawir, 2019).

Selanjutnya kekurangan alat bermain yang mencapai 13% sebagai faktor penyebab purnahnya permainan tradisional. Hal ini

sebagaimana diungkapkan oleh MM (11 tahun) bahwa "alat untuk memainkan permainan tradisional susah didapat di pasar". A (10 tahun) juga mengungkapkan hal senada yakni "layang-layang sudah jarang dijual, dan untuk membuatnya sangat susah tidak seperti permainan di hape yang tinggal di download". Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa anak-anak menjadikan kesulitan menemukan alat permainan tradisional menjadi penyebab mereka tidak memainkan permainan tradisional. Sebenarnya bukan karena kekurangan alat bermain, karena permainan tradisional hanya membutuhkan alat-alat bekas atau barang yang tidak terpakai seperti sandal bekas, bola bekel, karet, bambu, kelereng, kantong plastik, dan lain-lain. Alasan tersebut muncul karena anak-anak memiliki tawaran lain yaitu permainan modern yang tidak membutuhkan banyak alat bermain karena hanya menggunakan handphone atau komputer. Permainan modern jauh lebih praktis dibandingkan dengan permainan tradisional.

Sebanyak 10% anak-anak mengatakan bahwa mereka tidak tertarik untuk memainkan permainan tradisional. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan AD (8 tahun) yang mengemukakan bahwa "saya tidak suka bermain kelereng, petak umpet dan layang-layang, saya lebih suka seharian penuh bermain game COC atau mobile legend. Kasus yang sama terjadi pada RV (9 tahun), dia mengatakan bahwa bermain game masak-masak di hape jauh lebih seru daripada main lompat tali atau bekel dengan teman. Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang ditemukan oleh (Putra et al., 2014; Akbari et al., 2009; Ekunsanmi, 2012) bahwa anak-anak lebih tertarik pada permainan yang menggunakan teknologi tinggi seperti video

game dan komputer serta kebiasaan menonton televisi. Alasan ketidaktertarikannya merupakan sesuatu yang bisa diterima karena secara fakta anak-anak memiliki pilihan permainan lain. Keanekaragaman permainan *online* yang disertai dengan tampilan yang sangat menarik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Terlebih lagi lingkungan sekitar mengenalkan anak bahwa permainan modern jauh lebih baik dibandingkan permainan tradisional. Hal tersebut menjadi sesuatu yang harus dimengerti karena reputasi permainan tradisional memang telah menurun disebabkan oleh kemajuan industri yang cepat (Abdullah, Musa, Kosni, & Maliki, 2017).

Faktor kelima dan keenam adalah karena dilarang oleh orang tua untuk bermain dan kelelahan/terjatuh saat bermain. Faktor ini masing-masing sebanyak 8% dan 6% dipilih anak-anak sebagai faktor penyebab tidak memainkan permainan tradisional. kedua faktor ini sebenarnya saling berkaitan satu sama lain. Orang tua melarang anak-anak untuk keluar bermain karena khawatir anak akan kelelahan hingga terluka sebagai akibatnya anak dikenalkan permainan modern yang mana anak akan berdiam diri dirumah dan tanpa khawatir akan kelelahan maupun terluka. Hasil wawancara terhadap SR (10 tahun) mengatakan bahwa dia dilarang bermain karena harus mengerjakan PR. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutema (2013) bahwa waktu anak bermain banyak terkuras di sekolah dan setelah pulang sekolah juga harus mengerjakan pekerjaan rumah sehingga waktu untuk bermain sangat minim. Alasan lain diungkap oleh SA (8 tahun) bahwa "mama melarang saya keluar rumah untuk bermain karena takut kalau saya kecapean, sakit, jatuh sampai berdarah dan juga kotor kalau sudah

sampai di rumah." Pernyataan serupa disampaikan oleh WW (9 tahun) yang mengatakan dia dilarang bermain di luar rumah karena mudah capek dan kalau sudah kecapean gampang sakit. Kekhawatiran orang tua akan kondisi anaknya tersebut merupakan hal yang wajar. Namun melalui permainan, kognitif anak akan lebih diasah lagi. Para orangtua tidak menyadari bahwa luka fisik yang ditimbulkan oleh permainan tradisional lebih baik daripada luka psikis yang ditimbulkan oleh permainan modern (*game online*). Selain itu, aktivitas fisik yang dilakukan saat bermain berdampak positif terhadap kesehatan anak selama tidak berlebihan dibandingkan permainan modern yang hanya dilakukan dengan duduk atau baring karena yang digerakkan hanya jari-jari tangan.

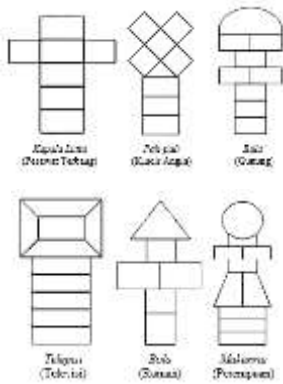
Desain Pembelajaran dengan Permainan Tradisional

Berdasarkan telaah dokumen kurikulum 2013, diperoleh gambaran bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal yang dimaksud seperti mendesain permainan tradisional sebagai metode atau media pembelajaran. Berikut ini dipaparkan prototipe desain pembelajaran terintegrasi permainan tradisional.

1. Ma'dende (Engklek)

Hasil observasi menunjukkan langkah-langkah dasar dalam permainan Ma'dende (Engklek) meliputi (a) setiap pemain melemparkan batu secara berurutan mulai dari petak terdekat; (b) pemain melompat dengan menggunakan satu kaki pada setiap petak; (c) pemain melangkahi—tidak diperkenankan menginjak petak yang berisi batu; (d) setelah mencapai petak terjauh, pemain berbalik arah hingga ke petak

terdekat mengambil batu; (e) petak tempat batu tetap dilangkahi menuju ke petak star; (d) setelah kembali ke petak start, batu kemudian dilemparkan ke petak urutan selanjutnya. Jika sasaran petak yang dituju tidak sesuai, maka dilakukan pergantian pemain. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, model petak permainan Ma'dende (Engklek) yang masih digunakan sebagai berikut:

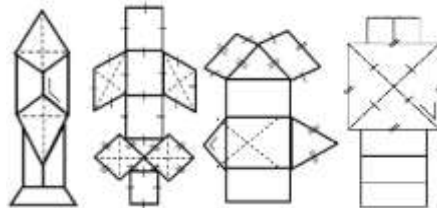


Gambar 3 Model petak permainan Ma'dende (Engklek)

Mencermati karakteristik permainan tersebut, kegiatan belajar dapat didesain bagi semua mata pelajaran yang memiliki indikator kompetensi pada pemahaman konsep. Cara mengajarkan materinya dengan meletakkan kartu soal pada masing-masing atau beberapa petak, pemain yang masuk ke petak yang terdapat kartu soal berkewajiban menjawab soal agar dapat melanjutkan ke kotak selanjutnya. Jadi selain keterampilan menyelesaikan permainan, anak juga harus menguasai materi yang dituangkan dalam soal pada petak yang disediakan.

Secara teknis, desain yang dapat dihasilkan dari permainan Ma'dende (Engklek) pada kurikulum 2013 di SD yaitu pembelajaran dengan melibatkan objek bangun datar atau geometri datar seperti KD 3.2., 3.8., 4.2., 4.5 pada kelas I, KD 2.5., 3.9 pada kelas II, KD 3.5, 3.9, 3.10, 4.5, 4.10, 4.14, 4.15 pada kelas III, 3.9, 4.16, 4.17 pada kelas IV, 2.5, 3.8 pada kelas V, 3.7, 4.3 pada kelas VI. Desain pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang dimaksud, melahirkan model pengintegrasian permainan Ma'dende (Engklek) menjadi (1) media mengenalkan bangun datar, (2) mempraktikkan ilmu pengetahuan secara langsung dan (3) Sarana memahami materi yang lain. Desain ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan (Malay, 2020) yang mengatakan bahwa engklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar anak.

Modifikasi model petak dasar Ma'dende (Engklek) pada gambar 3 dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan (sesuai dengan KD). Seperti halnya pada KD 3.9 kelas 2 dan 3.5 kelas III materi sifat bangun datar yang didesain sebagai berikut sebagai berikut.



Gambar 4. Modifikasi model petak Ma'dende (Engklek)

Modifikasi model petak engklak juga dapat digunakan sebagai media

Commented [mw12]: ?

pembelajaran dalam KD 3.8 Mengetahui diagonal ruang dan diagonal sisi dalam bangun ruang sederhana di kelas VI. Media tersebut dapat ditampilkan dalam visualisasi gambar atau dapat dilakukan dengan mengobservasi garis diagonal petak engklek secara langsung.

Selain itu, interaksi pembelajaran dengan desain tersebut dapat mendukung kompetensi Inti. Terutama dalam membentuk sikap sosial, pengetahuan, dan penerapan pengetahuan. Sikap sosial dapat dibentuk dalam kegiatan anak berinteraksi dengan temannya dalam melaksanakan permainan. Dari penerapan KD yang mengintegrasikan permainan tradisional ke wujud pembelajaran, dapat memberikan pengetahuan dan juga menerapkan pengetahuan secara langsung dengan menyenangkan. Hal itu sesuai dengan pendapat Ismail (2009) bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui berbagai rangkaian kegiatan dalam permainan. Lebih lanjut, Irawan (2018) mengemukakan bahwa dalam permainan engklek kemampuan sosial siswa dapat ditingkatkan seperti kejujuran, disiplin, kebersamaan dan sportivitas.

Dampak pendukung dari desain pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional Ma'dende (Engklek) membangun kecerdasan spasial. Hal tersebut didukung oleh penelitian Irawan (2018) yang menemukan bahwa etnomatematika yang terdapat dalam permainan engklek yakni geometri bangun

datar dan bilangan. Olehnya itu diharapkan kreativitas dari guru dalam merancang pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional engklek.

2. Magalaceng (Congklak)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) pada fokus pembelajaran matematika di kelas IV KD 3.7 menentukan kelipatan persekutuan 2 buah bilangan dan menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK). Langkah-langkah yang dapat dirumuskan sebagai berikut: (a) memberikan nomor pada setiap lubang congklak dengan berurutan; (b) membagi biji atau batu congklak menjadi dua warna seperti hitam dan putih; (c) membuat pertanyaan kepada siswa terkait soal KPK seperti KPK dari 3 dan 4; (d) memasukkan biji hitam untuk kelipatan dari angka 3 yaitu pada lubang nomor 3, 6, 9, 12, dan seterusnya, kemudian masukan biji putih pada kelipatan 4 yaitu pada lubang nomor 4, 8, 12, 16 dan seterusnya; (e) mengecek lubang nomor berapakah yang terisi dua biji dengan warna yang berbeda; (f) lubang dengan angka terkecil yang terisi dua biji warna berbeda merupakan KPK dari dua bilangan tersebut.

Selain pada KD tersebut, permainan tradisional congklak juga dapat digunakan dalam mengajarkan kegiatan membilang atau operasi hitung seperti pada KD 4.1 Kelas III. Pengurangan dapat dilakukan pada kegiatan mengisi lubang sedangkan penjumlahan dilakukan diakhir permainan dengan menghitung isi lubang besar. Perkalian dilakukan dengan meminta siswa mengisi

lubang dengan jumlah yang sama lalu menghitung secara keseluruhan jumlah yang ada pada semua lubang sedangkan konsep pembagian diajarkan melalui kegiatan mengisi lubang yang sama pada setiap lubang. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kognitif anak seperti pendapat Siregar, Solfitri, & Roza (2014) yang mengemukakan bahwa pengenalan konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dapat dilakukan melalui penggunaan media permainan congklak. Pratiwi (2015) dalam penelitiannya juga menemukan hal yang sama bahwa melalui media permainan congklak siswa menjadi lebih mudah memahami materi operasi hitung untuk kelas rendah. Pembelajaran operasi hitung melalui permainan congklak menjadikannya menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi operasi hitung yang tengah diajarkan.

Permainan congklak juga dapat meningkatkan kemampuan logika dapat dikembangkan melalui permainan tradisional congklak. Hal ini sejalan dengan penelitian Niyati, Kurniah, & Syam (2016) yang mengatakan bahwa kecerdasan logika matematika pada aspek menghubungkan warna dan bentuk, membilang, operasi hitung, dan mengelompokkan dapat dikembangkan melalui permainan tradisional congklak. Pabunga & Dina (2018) mendukung pernyataan tersebut dengan mengemukakan bahwa permainan dapat meningkatkan logika matematika pada anak. Melalui kegiatan yang menyenangkan anak belajar menemukan strategi dalam menyelesaikan masalah, cermat dan teliti serta bersabar dalam menunggu giliran bermain.

3. Masobbu-sobbu (Petak umpet)

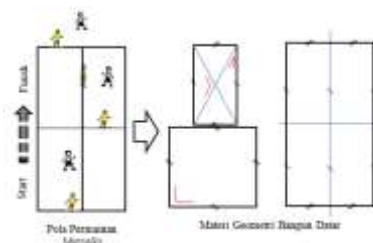
Permainan ini bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran bahasa ataupun materi tertentu seperti nama-nama pahlawan dalam pembelajaran sejarah pada KD 2.1 Kelas III. Caranya adalah (a) nama setiap pemain diganti dengan nama salah satu pahlawan nasional; (b) anak-anak diberi kesempatan untuk mendeteksi nama-nama pahlawan yang digunakan dalam permainan seperti tempat kelahiran ataupun perjuangannya dalam bidang apa; (c) anak-anak yang bertindak sebagai penjaga/kucing harus mencari temannya yang sedang bersembunyi; (d) jika menemukan salah satu temannya, maka penjaga/kucing dapat menangkapnya jika mampu menyebutkan nama pahlawan yang dipilih oleh temannya tersebut beserta sejarah perjuangannya; (e) jika jawaban betul maka anak yang ditemukan menggantikannya sebagai penjaga/kucing dan jika gagal maka anak yang ditemukan diberikan kesempatan untuk bersembunyi kembali.

Permainan petak umpet dengan modifikasi seperti langkah-langkah tersebut melatih kemampuan mengingat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2014) yang menemukan bahwa permainan petak umpet mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Selain itu, permainan petak umpet juga mampu meningkatkan kemampuan penyesuaian social anak (Mbadhi, Ansel, & Pali, 2018). Anak mampu bersosialisasi dengan teman-temannya dengan menyesuaikan diri dengan teman maupun kelompok berdasarkan kesadaran diri dan tuntutan lingkungan.

4. Massallo (Gobak sodor)

Commented [mw13]: ?

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk materi kerjasama, kekompakan, strategi serta kemampuan geometri bangun datar persegi dan persegi panjang pada KD 3.2, 4.2, 4.4, 4.5 di kelas I, KD 3.9 di kelas II, KD 3.5, 3.9, 3.10, 4.3, 4.5, 4.14, 4.15 kelas III, KD 3.9, 4.17 kelas IV dan KD 4.3 kelas VI. Cara bermainnya adalah (a) membuat dua kelompok dengan jumlah siswa yang sama banyaknya; (b) salah satu kelompok menjadi penjaga/penghadang dan kelompok yang satu menjadi penyerang atau orang yang akan melewati penjaga/penghadang; (c) jika salah satu anggota kelompok penyerang ditangkap oleh penjaga/penghadang maka kelompok penyerang dinyatakan gagal melewati benteng sehingga bergantian menjadi penjaga/penghadang; (d) kelompok pemenang adalah kelompok yang dapat meloloskan semua anggotanya melewati benteng/semua anggota penjaga/penghadang. Dengan memainkan permainan ini, siswa akan merasakan pengalaman langsung terkait materi tersebut dengan belajar memecahkan masalah dan bertanggung jawab.



Gambar... Media Pembelajaran Gobak Sodor

Melalui pengintegrasian materi pembelajaran tersebut maka kemampuan spasial siswa dapat dibentuk. Lapangan yang

digunakan dalam bermain gobak sodor menjadi media pembelajaran bangun ruang persegi dan persegi panjang. Dalam bermain gobak sodor siswa dilatih untuk berfikir kritis dan inovatif mengenai strategi yang tepat digunakan dalam memenangkan permainan. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Kinanti, Noviekayati, & Pratikto (2017) yang menemukan bahwa dalam permainan gobak sodor kemampuan problem siswa menjadi lebih aplikatif. Siswa dituntut untuk menemukan berbagai strategi dalam mengalahkan lawan.

Selain itu, kemampuan sosial siswa dapat dilatih dan ditingkatkan. Kerjasama kooperatif dan kesadaran tanggung jawab dengan menerapkan strategi permainan yang telah disepakati bersama tim. Kemampuan social lainnya adalah sikap jujur dimana dalam permainan gobak sodor anak dapat mengelak telah disentuh oleh lawannya pun sebaliknya kelompok lawan dapat berkata tidak jujur bahwa telah menyentuh lawannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan guru dalam melatih kemampuan afektif siswa seperti kerjasama tim, jujur dan bertanggung jawab. Listyaningrum (2018) mengemukakan bahwa sikap sosial anak seperti kerjasama, jujur, pantang menyerah dapat diajarkan melalui gerakan yang ada pada permainan tradisional gobak sodor. Lebih lanjut Kinanti, Noviekayati, & Pratikto (2017) mengemukakan bahwa kemampuan sosial anak yang dapat ditingkatkan dalam permainan tradisional gobak sodor diantaranya kekompakan, tanggung jawab, kepedulian, patuh akan aturan yang telah

disepakati bersama dan juga komunikasi siswa.

5. Magasing (Gasing)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika pada materi konsep pengukuran waktu pada KD 3.9 kelas I, 3.7, 3.14, 4.9 kelas III, 4.1, 4.2, 4.8 kelas V. Cara memainkannya adalah (a) salah satu siswa memutar beberapa gasing secara bergantian; (b) siswa yang lain mencatat lama putaran tiap gasing; (c) selanjutnya untuk membedakan, dua siswa memutar gasingnya secara bersamaan; (d) siswa diminta membandingkan waktu putaran masing-masing gasing. Dari tahapan tersebut, siswa akan mengetahui perbedaan waktu putaran sehingga mereka dapat menganalisis faktor penentu lamanya putaran.

Melalui penerapan permainan tradisional gasing siswa dapat memahami perputaran waktu dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian Jaelani, Putri, & Hartono (2013) yang mengatakan bahwa melalui permainan gasing siswa dapat belajar menghitung waktu menggunakan jam dan mengukur durasi suatu kegiatan. Lebih lanjut Mahmudah (2016) mengemukakan bahwa konsep matematika yang dapat diajarkan dalam permainan gasing adalah membilang sampai 1-20, operasi bilangan dan pengukuran waktu.

Selain materi tersebut, permainan gasing juga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA terkait materi rotasi bumi dan tata surya pada KD 3.3 Kelas VI. Materi tersebut dapat diintegrasikan melalui perputaran gasing yang diibaratkan perputaran tata surya. Rediyati (2009) mengemukakan bahwa bumi

dan tata surya berputar mengelilingi porosnya seperti putaran gasing sehingga media gasing dapat digunakan sebagai media pembelajaran rotasi bumi dan tata surya.

Berdasarkan uraian modifikasi permainan tradisional di atas diketahui bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap beberapa aspek seperti (a) motorik dengan melatih daya tahan, lentur, sensori motorik, motorik kasar dan halus; (b) kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreatifitas, pemecahan masalah, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual; (c) emosi dengan menjadi media penyaluran emosional, rasa peduli, dan pengendalian diri; (d) bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai; (e) sosial dengan menjalin relasi, bekerjasama, melatih kemandirian sosial dengan teman sebaya, orang yang lebih dewasa, dan masyarakat umum; (f) spiritual dengan membawa anak untuk menyadari adanya hubungan dengan sang pencipta; (g) ekologis dengan membantu anak untuk memanfaatkan alam sekitar dengan bijak; (h) nilai/moral dengan membuat anak untuk menghayati nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan (Hasanah, 2016).

Permainan tradisional tentu sangat berbeda dengan permainan modern, terutama dalam segi efek sosial dan kesehatan. Permainan tradisional sangat melatih keterampilan sosial anak karena cara memainkannya yang membutuhkan interaksi beberapa orang. Dari segi kesehatan, permainan tradisional membutuhkan pergerakan anak secara aktif sehingga berdampak baik terhadap tumbuh kembang anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Commented [mw14]: Dalam kesimpulan ini tulisan perlu kaitkan dengan permainan tradisional di lokasi penelitian di Luwu Raya sehingga penelitian ini menjadi khas, berbeda dengan penelitian yang sejenis yang pernah diteliti oleh peneliti lain.

Penelitian ini menjelaskan bahwa kondisi permainan tradisional bagi anak digital *native* sangat memprihatinkan karena jumlah permainan yang masih dikenal dan dilestarikan hanya tersisa empat belas permainan saja. Terdapat beberapa faktor yang membuat anak-anak tidak lagi memainkan permainan tradisional seperti tidak ada teman bermain, bertengkar, kekurangan alat bermain, tidak tertarik, dilarang oleh orangtua, serta kelelahan. Permainan tradisional dapat dilestarikan dengan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran melalui modifikasi media sesuai dengan kebutuhan. Berbagai manfaat diperoleh dari pengintegrasian permainan tradisional seperti: perkembangan motorik kasar, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif terkait materi pembelajaran yang diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Saran

Saran yang dapat diberikan adalah (1) seharusnya guru-guru sekolah dasar mengajarkan jenis-jenis permainan tradisional di sekolah ataupun menjadikan permainan tradisional sebagai metode dan media pembelajaran; (2) sebaiknya pemerintah memanfaatkan fasilitas umum seperti taman kota dan membuat kegiatan untuk melestarikan permainan tradisional; (3) seharusnya diadakan lomba permainan tradisional agar menarik minat anak-anak untuk berlatih atau memainkan permainan tradisional. (4) sebaiknya dilakukan penelitian lebih lanjut terkait cara menjadikan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran sebagai upaya untuk tetap melestarikan permainan tradisional dengan segala manfaat positifnya.

Commented [mw16]: Saran perlu kaitkan dengan permainan tradisional di lokasi penelitian di Luwu Raya yang menjadi khas penelitian ini, yaitu mengambil permainan tradisional local yang khas sebagai materi pembelajaran.

Commented [mw15]: Pembelajaran yang dimaksudkan apa, uraikan supaya lebih jelas.

PUSTAKA ACUAN

- Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. (2017). The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: a preliminary study. *Movement Health & Exercise*, 6(2), 157–169.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, D. (2014). Penerapan Strategi Petak Umpet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hikmah Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Aris Rahmadani, N. K., Latiana, L., & AEN, R. A. (2018). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>
- Baumgartner, R. J. (2009). Organizational Culture and Leadership : a Sustainable Corporation. *Sustainable Development*, 113(March), 102–113. <https://doi.org/10.1002/sd>
- Chaplin, J. P. (2000). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali.
- Ekunsami, T. (2012). A Note on the current status of Arin, a Yourba traditional game played with the seeds of dioclea reflexa. *Journal of Life Sciences*, 6(3), 349–353.
- Genggong, M. S., & Ashmarita. (2018). Government Role in Development of Child-Friendly City Based on Traditional Games. *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 5(4), 53–60.
- Hamzuri, & Siregar, T. R. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Hasanah, U. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayat, F. (2016). *Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hilvert-Bruce, Z., & Neill, J. T. (2020). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>
- Irawan, A. (2018). Penggunaan ethnomatematika engklek dalam pembelajaran matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 46–51.
- Ismail, A. (2009). Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. In *Pilar Media*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Iswinarti, I. (2010). *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Muhammadiyah University Malang.
- Jaelani, A., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2013). Students' Strategies of Measuring Time Using Traditional " Gasing" Game in Third Grade of Primary School. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education*, 4(1), 29–40.
- Kinanti, J., Noviekayati, I., & Pratikto, H. (2017). Pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak ditinjau dari jenis kelamin. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 52–65.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education. *Croatian Journal of Education*.
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108–112.

- Mahmudah. (2016). Membangun Karakter Bangsa melalui Permainan Tradisional Gasing Lombok dalam Menemukan Konsep Matematika. *International Conference on Elementary and Teacher Education (ICETE)*, 342–347.
- Malay, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Bangun Datar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Diskalkulia. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(1).
- Mbadhi, V., Ansel, M., & Pali, A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 103–112. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.348>
- Mubah, A. S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Demokrasi Di Era Digital*, 24(4), 303.
- Munawir, A. (2019). ONLINE GAME AND CHILDREN'S LANGUAGE BEHAVIOR. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*. <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1050>
- Mutema, F. (2013). Shona Traditional Children's Games And Songs As A Form Of Indigenous Knowledge: An Endangered Genre. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*. <https://doi.org/10.9790/0837-1535964>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Niyati, M. D., Kurniah, N., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 78–83.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1.
- Pabunga, D. B., & Dina, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Logika-Matematika Anak Melalui Permainan Puzzle Di Kelompok B RA Ar-Rasyid Kendari. *Jurnal Smart PAUD*, 1(2), 133–138.
- Pratiwi, S. T. (2015). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Peserta Didik Tunagrahita Kelas III Sdlb. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(4), 296–301.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putra, A., Anuwar, S., Aqma, Z., & Fahmi, A. (2014). RE-CREATION OF MALAYSIAN TRADITIONAL GAME NAMEDLY "BALING SELIPAR": A CRITICAL REVIEW. *International Journal of Science, Environment and Technology*.
- Rediyati, A. (2009). *Peningkatan motivasi belajar IPA melalui pembelajaran menggunakan media science education quality improvement project (seqip) kelas VI SD Negeri Tegalmulyo no. 157 kec. Banjarsari Surakarta*.
- Ripat, J., & Woodgate, R. (2011). The intersection of culture, disability and assistive technology. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 6(2), 87–96. <https://doi.org/10.3109/17483107.2010.507859>
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119–128.
- Stephan, U., & Uhlener, L. M. (2010). Performance-based vs socially supportive culture: A cross-national study of descriptive norms and entrepreneurship. *Journal of International Business Studies*, 41(8), 1347–1364. <https://doi.org/10.1057/jibs.2010.14>
- Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Elizabeth.
- Sutton-Smith, B. (1952). The Fate of English Traditional Children's Games in New Zealand. *Western Folklore*. <https://doi.org/10.2307/1496230>
- Yupipit, I. W. (2014). *Perubahan Pola Bermain Anak (Studi Kasus Anak Usia Sekolah di Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan*. STKIP PGRI Sumatera Barat.

EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF PADA GENERASI DIGITAL NATIVES

Commented [a17]: Sebaiknya dibuang saja

EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES ON DIGITAL NATIVES GENERATION

Commented [a18]: TIDAK DISINGGUNG APOA IBNI

Abstract: This study aims to describe the conditions of traditional games; factors causing its existence; and learning design using traditional games. This research uses a qualitative approach with descriptive type. Data collection methods using interviews, observation, and questionnaires. The data obtained are then analyzed interactively by means of reduction, presentation, and drawing conclusions. The results showed that the existence of traditional games in the generation of digital natives is very worrying, because children only know 14 games from a total of 750 types of traditional games in Indonesia. Fourteen games that still exist are caused by the fact that these games are still well-known by children from competition activities at school or their environment. The causes of children not playing traditional games are lacking or absent playmates, fighting, fatigue, lack of tools and materials, and being prohibited by parents. Traditional games are integrated into the learning material by being modified as needed. Traditional games can be preserved by making them models and learning media.

Commented [a19]: Bias

Keywords: existence, traditional games, educative, digital natives

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan kondisi permainan tradisional; faktor penyebab eksistensinya; serta desain pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis interaktif dengan cara reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi permainan tradisional pada generasi digital natives sangat memprihatinkan, karena anak-anak hanya mengenal 14 permainan dari total 750 jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Empat belas permainan yang masih eksis disebabkan karena permainan tersebut masih dikenal oleh anak-anak dari kegiatan lomba di sekolah ataupun dilingkungannya. Penyebab anak-anak tidak memainkan permainan tradisional adalah teman bermain yang kurang atau tidak ada, bertengkar, kelelahan, kekurangan alat dan bahan, dan dilarang oleh orang tua. Permainan tradisional diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran dengan dimodifikasi sesuai kebutuhan. Permainan tradisional dapat dilestarikan dengan menjadikannya sebagai model dan media pembelajaran.

Commented [a20]: ???? Maksudnya?

Kata kunci: eksistensi, permainan tradisional, edukatif, digital natives

Commented [a21]: Bukankah permainan itu bersifat local? Masak harus kenal lebih dari yang ada?

PENDAHULUAN

Permainan tradisional yang merupakan budaya Indonesia dapat menjadi sarana edukatif anak ditegah tantangan globalisasi. Meski Ripat & Woodgate, (2011) mengatakan globalisasi berdampak pada seluruh aspek termasuk kebudayaan, namun dalam budaya

yang merupakan ciri khas lokalitas suatu daerah perlu dipertahankan. Demikian halnya dengan bangsa Indonesia memiliki beberapa identitas budaya sesuai dengan gagasan etnis yang beragam. Oleh sebab itu, menurut (Stephan & Uhlener, 2010), kemajuan suatu

bangsa tergantung pada kemampuannya melestarikan budaya yang dimilikinya.

Melestarikan suatu budaya, tentu sangat terkait dengan kata eksistensi dan budaya itu sendiri. Eksistensi merupakan pandangan mengenai keberadaan, situasi, dan usaha untuk memahami arti dari sesuatu (Chaplin, 2000). Sedangkan budaya dimaknai sebagai nilai-nilai yang dihargai, didukung, dan diharapkan dalam suatu masyarakat. Nilai tersebut diwariskan dan cenderung bertahan dari waktu ke waktu, meskipun telah berganti generasi (Baumgartner, 2009). Dengan demikian dapat dimaknai bahwa eksistensi budaya adalah keberadaan suatu nilai-nilai yang dihargai, didukung dan diharapkan dalam kehidupan masyarakat meskipun telah terjadi pergantian generasi.

Salah satu bentuk dari berbagai macam kebudayaan lokal yang telah tergerus oleh globalisasi adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dapat diartikan sebagai segala bentuk permainan yang hidup dan terpelihara dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. Berdasarkan pola permainannya, permainan tradisional dapat dikategorikan kedalam tiga tahap, (a) bermain dan bernyanyi; (b) bermain dan pola pikir; (c) bermain dan adu ketangkasan (Sukirman, 2008). Menurut Susilo, hasil inventarisasi menunjukkan bahwa permainan tradisional di **Indonesia berjumlah 750** jenis permainan (Sukirman, 2008). Data tersebut menunjukkan bahwa, permainan tradisional yang ada di Indonesia sangatlah banyak. Selain itu, masing-masing daerah memiliki cara yang berbeda dalam memainkan setiap permainan tradisional.

Banyaknya permainan tradisional yang tercatat di museum nasional, saat ini permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-

anak hanya seperti kelereng, engklek atau kengkeng, segitiga, ular naga, wayang, benteng, enggo sembunyi, ampar-ampar pisang, mobil-mobilan, kasti, layang-layang, lompat tali, sadokoro, dan katto-katto. Hasil penelitian di **Kota Kendari** terkait permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu (1) menggunakan alat-alat seperti kelereng, kengkeng, segitiga, wayang, mobil-mobilan, kasti, layangan, lompat tali, sadokoro, katto-katto; (2) tanpa menggunakan alat seperti ular naga dan ampar-ampar pisang (Genggong & Ashmarita, 2018).

Permainan tradisional penting untuk tetap dimainkan oleh anak-anak karena akan membuat mereka menjadi kreatif dan inovatif. Dalam ilmu psikologi modern dan teori pendidikan dijelaskan pentingnya perkembangan anak melalui permainan sehingga sekolah modern sebaiknya menggunakan permainan tradisional agar tetap eksis (Sutton-Smith, 1952). Menurut Rogers dan Sawyer's, bermain untuk anak-anak pada usia sekolah memiliki arti yang sangat penting, seperti (a) melatih anak menyelesaikan masalah; (b) mengembangkan kemampuan bahasa anak; (c) mengembangkan keterampilan sosial; (d) wadah dalam mengekspresikan emosi (Iswinarti, 2010). Demikian halnya dengan permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya warisan dari leluhur yang dianggap penting untuk dilestarikan (Ismail, 2009).

Permainan berfungsi sebagai sarana menumbuhkembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak, potensi anak, dan emosi anak (Mutiah, 2010). Permainan tradisional, sangat berdampak positif terhadap karakter anak. Karakter positif yang muncul

dalam permainan tradisional seperti (a) kreatif dalam membuat atau memanfaatkan fasilitas di lingkungan sekitar; (b) terbiasa bersosialisasi dikarenakan dalam permainan tradisional selalu melibatkan banyak orang untuk memainkannya; (c) dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, motivasi berprestasi, dan taat pada aturan (Hasanah, 2016).

Saat ini, permainan tradisional telah tergantikan oleh permainan modern (berteknologi). Permainan tradisional seperti mobil-mobilan dari sandal jepit telah berubah menjadi permainan mobil dalam wujud virtual; permainan petak umpet sudah berubah menjadi permainan pokémon go di android (Yupipit, 2014). Berdasar dari itu, tidak mengherankan apabila budaya yang selama ini terlestarikan dengan cara berinteraksi/bermain bersama di sore hari berubah menjadi budaya menyendiri di rumah masing-masing asyik dengan gadget. Permainan tradisional bisa saja terkesan kumpungan atau telah tertinggal oleh perkembangan zaman, namun perlu diketahui bahwa permainan tradisional sangat berdampak baik dibandingkan dengan permainan modern yang terkesan canggih namun dapat berdampak sangat buruk (Nur, 2013).

Salah satu penyebab permainan modern berdampak negatif dikarenakan lingkungan bermain akan membentuk perilaku berbahasa yang menyimpang pada anak (Munawir, 2019). Permainan modern (online) yang multiplayer diisi dengan pembicaraan kotor seperti penghinaan, ancaman, dan tindakan tidak terpuji lainnya kepada pemain lain dengan niat yang sengaja untuk memprovokasi lawan maupun kawan (Hilvert-Bruce & Neill, 2020).

Peneliti tersebut sepakat bahwa lingkungan permainan modern jauh lebih berbahaya daripada lingkungan permainan tradisional. Selain itu, permainan modern yang telah memanfaatkan teknologi membuat permainan yang dulunya merupakan aktivitas fisik yang aktif berubah menjadi pasif (Anggita, 2019).

Perubahan minat dari permainan tradisional kepermainan modern dipengaruhi oleh aktivitas anak yang sejak dini telah bersentuhan dengan teknologi atau yang disebut sebagai digital natives. Generasi digital natives adalah orang yang lahir dan terbiasa dengan dunia digital dalam interaksi kehidupannya. Lebih lanjut dikatakan bahwa, generasi yang hidup setelah revolusi mesin cetak disebut generasi digital immigrants. Digital natives menjadikan internet sebagai informasi pertama sedangkan digital immigrants menjadikan internet sebagai informasi kedua (Prensky, 2001). Hal tersebut, menjadikan permainan tradisional yang merupakan budaya bangsa ditinggalkan oleh generasi digital natives.

Meskipun terpapar dengan kebudayaan lain, anak perlu mengetahui jati diri bangsanya sendiri. Hal senada diungkapkan (Mubah, 2011) bahwa pembangunan jati diri bangsa harus diinternalisasi lebih mendalam melalui pengenalan budaya sedini mungkin misalnya melalui media pendidikan. Upaya lain yang perlu dilakukan adalah menumbuhkan rasa bangga terhadap kebudayaan yang dimiliki (Ripat & Woodgate, 2011). Adanya rasa bangga mendorong seseorang untuk lebih menjaga dan berusaha memberikan yang terbaik. Negosiasi budaya dan teknologi sebagai media pelestarian budaya perlu dilakukan (Ripat & Woodgate, 2011).

Menyikapi kondisi tersebut, maka diperlukan suatu upaya agar suatu kebudayaan

tetap terjaga/eksisten. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran. Selain bernilai edukatif, kebudayaan lebih terjaga dan tidak tertinggal, serta lebih dikenal oleh masyarakat luas. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk mengetahui bagaimanakah kondisi permainan tradisional yang masih dimainkan anak digital natives; apakah kendala bagi anak-anak digital natives dalam memainkan permainan tradisional; serta desain pembelajaran permainan tradisional yang cocok sebagai sarana edukatif di era digital natives.

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk deskriptif kualitatif dengan pendekatan *etno education*. Penelitian ini dilakukan di **Luwu Raya** yang meliputi Kota **Palopo**, Kab. **Luwu**, Kab. **Luwu Utara**, dan Kab. **Luwu Timur**. Pemilihan lokasi juga dimaksudkan untuk melihat bias budaya pada daerah eks transmigrasi. Pemilihan responden didasarkan pada pertimbangan distribusi proportional di setiap kabupaten kota. Responden dalam penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah dasar yang ada di empat daerah tersebut. Data dikumpulkan melalui **dokumentasi**, angket semi terbuka dan observasi partisipan. Data dianalisis dengan menggunakan Teknik analisis data model Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif. Tahapan yang dilakukan adalah (a) mereduksi data yang didapatkan untuk diinterpretasikan dengan merujuk pada kenyataan yang ada di lapangan sehingga memudahkan untuk mengumpulkan data lain yang dibutuhkan; (b) menyajikan data yang diperoleh dengan cara mengelompokkan sesuai dengan karakteristiknya dalam bentuk tabel dan gambar agar mudah dalam menafsirkannya; (c) menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksistensi Permainan Tradisional

Gambarkan data terkait permainan tradisional yang masih dikenal oleh anak-anak di wilayah Luwu Raya.

Tabel 1 Permainan Tradisional yang Masih dikenal oleh Anak-anak

No	Nama Permainan	Tingkat Pengetahuan Anak-Anak (Persentase)			
		Luwu	Palopo	Luwu Utara	Luwu Timur
1	mappasajang (Layang-Layang)	25	50	43	37
2	Mamini (Lompat Karet)	56	18	25	25
3	Maggasing (Gasing)	18	43	37	18
4	mappagoli (Kelereng)	6	56	31	18
5	Pappe (Ketapel)	12	31	37	25
6	Baraccung (Meriam Bambu)	12	6	43	25
7	Magalaceng (Congklak)	31	25	12	12
8	Matemba-temba (Tembak Bambu)	31	12	18	12
9	Sobbu-sobbu (Petak Umpet)	31	6	12	18
10	Longga (Engrang)	25	12	12	18
11	Gurence (Bola Bekel)	25	6	12	6
12	Kengkeng (Sepatu Kuda)	12	12	12	12
13	Ma'dende/Engklek (Lompat Batu)	12	6	6	12
14	Mabenteng/Bo m/Boy (Benteng-bentengan)	12	6	6	6
15	Massalo (Gobak sodor)	10	6	11	13

Data tersebut menunjukkan bahwa, terdapat 15 jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di daerah Luwu Raya. Jika dibandingkan dengan data yang dijelaskan oleh Hamzuri & Siregar (1998), yang menemukan terdapat 750 jenis permainan tradisional, maka presentase jumlah permainan tradisional yang masih lestari dikalangan anak hanya 1,86% dari total keseluruhan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hal tersebut,

Commented [a22]: Kesimpulan bias, karena Luwu raya tidak mewakili Indonesia. Berapa permainan yang ada disini sebenarnya? Jangan-jangan ada 15. Jadi 100%.

Commented [a23]:

sesuai dengan penelitian terdahulu yang juga menemukan bahwa beberapa permainan tradisional dilupakan dan menghilang karena anak-anak sekarang tidak lagi mengenalnya (Kovačević & Opić, 2014).

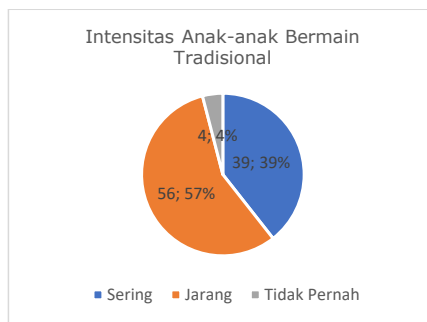
Hasil yang diperoleh sangat relevan dengan data di wilayah Sulawesi Tenggara yang berbatasan dengan wilayah penelitian, pada tahun 1980-an terdapat 20-30 jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak; namun saat ini tersisah 10-15 jenis permainan tradisional yang masih dikenal dan bisa dimainkan oleh anak-anak (Genggong & Ashmarita, 2018). Demikian halnya dengan (Ekunsami, 2012) yang juga menemukan fakta bahwa, dari 77% orang yang memainkan permainan tradisional, hanya 18% yang masih memainkannya. Hal tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa, terjadi penurunan yang sangat drastis terkait pengetahuan dan minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional. Data hasil observasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, anak-anak ketika waktu pagi hari dan istirahat di sekolah, pada sore hari di lingkungan sekitar rumah mereka, sangat jarang melakukan permainan tradisional. Data tersebut diperkuat dengan tabulasi angket yang menunjukkan intensitas anak-anak untuk memainkan permainan tradisional dalam aktivitas kesehariannya dalam table berikut:

Tabel 2 Waktu dan Intensitas Anak-anak dalam Memainkan Permainan Tradisional

No	Waktu	Intensitas (presentase)		
		Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Pagi hari (Sekolah)	32	40	27
2	Sore hari (Lingkungan)	35	45	19
3	Malam hari (rumah)	16	41	42
4	Hari libur	24	43	32
	Total	107	169	120

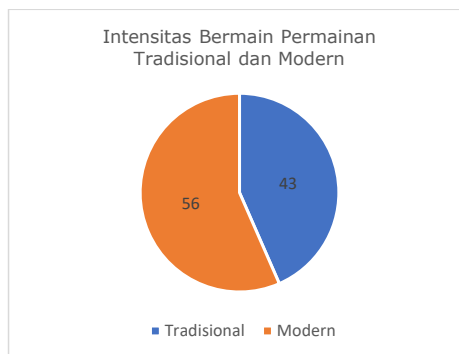
Data di atas menunjukkan bahwa, dari 99 responden, anak-anak sudah jarang memainkan permainan tradisional pada waktu-waktu tertentu.

Berikut ini tanggapan anak-anak terkait intensitas mereka dalam bermain permainan tradisional.



Gambar 1 Intensitas Anak-anak Bermain Tradisional

Sebanyak 56,57% anak-anak mengungkapkan bahwa mereka jarang memainkan permainan tradisional dengan alasan terdapat beberapa kendala. Masih terdapat 39,39% anak-anak yang bermain tradisional karena masih didukung oleh lingkungannya. Anak-anak yang mengaku tidak pernah lagi bermain tradisional sebanyak 4,4%. Berikut ini respon anak-anak ketika ditanya bahwa mereka lebih sering bermain tradisional atau modern.



Commented [a24]: Ini juga bias.

Commented [a25]: Seharusnya ini yang mwnjDI TITIK BERangkat

Gambar 2 Intensitas Bermain Tradisional dan Modern

Gambar tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering memainkan permainan modern daripada tradisional. Alasannya adalah mereka lebih mudah dalam memainkan permainan moder karena bisa dilakukan tanpa adanya orang lain berbeda dengan permainan tradisional yang selalu membutuhkan teman bermain untuk memainkannya.

Faktor Penyebab Kepunahan Permainan Tradisional

Data yang diperoleh terkait dengan penyebab kepunahan permainan tradisional berdasarkan tabulasi angket terdiri atas 5 faktor yang dapat dilihat pada table berikut

Tabel 3 Kendala dalam Memainkan Permainan Tradisional

No	Kendala yang Ditemukan	Presentase (%)
1	Kekurangan teman bermain	38
2	Bertengkar/Berbeda pendapat dengan sesama pemain	22
3	Kekurangan alat bermain	13
4	Tidak Tertarik	10
5	Dilarang oleh orangtua/warga sekitar	8
6	Kelelahan saat bermain/Takut Terluka	6

Factor kekurangan teman bermain merupakan factor yang mendominasi penyebab kepunahan permainan tradisional. Anak digital native lebih tertarik memainkan permainan modern sehingga permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok sulit untuk dilakukan. Kondisi ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada MA (9 Tahun) yang mengemukakan bahwa "suka bermain petak umpet, hanya tidak ada teman yang bisa diajak bermain bersama bah". Hal

senada diungkapkan oleh FI (10 Tahun) yang mengatakan: "kadang kalau diajak teman bermain bersama, mereka sering menolak karena lebih senang main game di hpnya". Data tersebut menunjukkan bahwa kecanggihan teknologi sangat berpengaruh negatif terhadap permainan tradisional. Anak-anak tidak lagi tertarik memainkan permainan tradisional karena lingkungannya (masyarakat remaja) lebih tertarik pada dunia maya dan bermain game (Putra, Anuwar, Aqma, & Fahmi, 2014). Hal tersebut menstimulus anak untuk melakukan hal yang sama sehingga membuat anak-anak mengkonsepsikan bahwa permainan yang keren/baik adalah dengan menggunakan teknologi (modern) (Aris Rahmadani, Latiana, & AEN, 2018).

Factor sering bertengkar dengan teman bermain berkontribusi sebanyak 22%. Hasil wawancara dengan AA (8 tahun) mengungkapkan bahwa saat bermain, dia sering berkelahi dengan temannya terutama jika ada yang curang sehingga lebih suka bermain sendiri di hp. FI (10 tahun) juga mengungkapkan hal yang sama yakni "bermain game online jauh lebih mengasyikkan karena tidak akan bertengkar dengan teman". Lebih lanjut R (8 tahun) mengatakan bahwa "bermain smackdown di hp lebih seru karena tidak ada yang sakit dan juga menangis dibanding bermain dengan teman-teman selalu ada yang ngambek atau marah. Dari data tersebut Nampak bahwa permainan modern lebih dipilih karena pertengkar antar teman tidak terjadi. Permainan tradisional pada dasarnya melatih keterampilan social anak termasuk dalam menyelesaikan konflik (Mutiah, 2010). Anak dapat belajar untuk tidak egois dan saling memaafkan. Hal tersebut tentu tidak akan ditemui pada permainan modern dan justru

Commented [a26]: Apakah permainan ini sdh tidak ada lagi sehingga PUNAH?

game online yang bergenre kekerasan membuat anak-anak banyak menyerap bahasa yang kasar atau negatif sehingga perilaku bahasanya menjadi menyimpang (Munawir, 2019).

Selanjutnya kekurangan alat bermain yang mencapai 13% sebagai factor penyebab punahnya permainan tradisional. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh MM (11 tahun) bahwa "alat untuk memainkan permainan tradisional susah didapat di pasar". A (10 Tahun) juga mengungkapkan hal senada yakni "layang-layang sudah jarang dijual, dan untuk membuatnya sangat susah tidak seperti permainan di hape yang tinggal di download". Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa anak-anak menjadikan kesulitan menemukan alat permainan tradisional menjadi penyebab mereka tidak memainkan permainan tradisional. Sebenarnya bukan karena kekurangan alat bermain, karena permainan tradisional hanya membutuhkan alat-alat bekas atau barang yang tidak terpakai seperti sandal bekas, bola bekel, karet, bambu, kelereng, kantong plastik, dan lain-lain. Alasan tersebut muncul karena anak-anak memiliki tawaran lain yaitu permainan modern yang tidak membutuhkan banyak alat bermain karena hanya menggunakan handphone atau komputer. Permainan modern jauh lebih praktis dibandingkan dengan permainan tradisional.

Sebanyak 10% anak-anak mengatakan bahwa mereka tidak tertarik untuk memainkan permainan tradisional. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan AD (8 tahun) yang mengemukakan bahwa "saya tidak suka bermain kelereng, petak umpet dan layang-layang, saya lebih suka seharian penuh bermain game COC atau mobile legend. Kasus yang sama terjadi pada RV (9 tahun), dia mengatakan bahwa bermain game masak-

masak di hape jauh lebih seru daripada main lompat tali atau bekel dengan teman. Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang ditemukan oleh (Putra et al., 2014; Akbari et al., 2009; Ekunsanmi, 2012) bahwa anak-anak lebih banyak tertarik pada permainan yang menggunakan teknologi tinggi seperti video game dan komputer serta kebiasaan menonton televisi. Alasan ketidaktertarikannya merupakan sesuatu yang bisa diterima karena secara fakta anak-anak memiliki pilihan permainan lain. Keanekaragaman permainan online yang disertai dengan tampilan yang sangat menarik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Terlebih lagi lingkungan sekitar mengenalkan anak bahwa permainan modern jauh lebih baik dibandingkan permainan tradisional. Hal tersebut menjadi sesuatu yang harus dimengerti karena reputasi permainan tradisional memang telah menurun disebabkan oleh kemajuan industri yang cepat (Abdullah, Musa, Kosni, & Maliki, 2017).

Factor kelima dan keenam adalah karena dilarang oleh orang tua untuk bermain dan kelelahan/terjatuh saat bermain. Factor ini masing-masing sebanyak 8% dan 6% dipilih anak-anak sebagai factor penyebab tidak memainkan permainan tradisional. kedua factor ini sebenarnya saling berkaitan satu sama lain. Orang tua melarang anak-anak untuk keluar bermain karena khawatir anak akan kelelahan hingga terluka sebagai akibatnya anak dikenalkan permainan modern yang mana anak akan berdiam diri dirumah dan tanpa khawatir akan kelelahan maupun terluka. Hasil wawancara terhadap SR (10 tahun) mengatakan bahwa dia dilarang bermain karena harus mengerjakan PR. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutema (2013) bahwa waktu anak bermain banyak terkuras di

sekolah dan setelah pulang sekolah juga harus mengerjakan pekerjaan rumah sehingga waktu untuk bermain sangat minim. Alasan lain diungkap oleh SA (8 tahun) bahwa "mama melarang saya keluar rumah untuk bermain karena takut kalau saya kecapean, sakit, jatuh sampai berdarah dan juga kotor kalau sudah sampai di rumah." Pernyataan serupa disampaikan oleh WW (9 tahun) yang mengatakan dia dilarang bermain di luar rumah karena mudah capek dan kalau sudah kecapean gampang sakit. Kekhawatiran orang tua akan kondisi anaknya tersebut merupakan hal yang wajar. Namun melalui permainan, kognitif anak akan lebih diasah lagi. Para orangtua tidak menyadari bahwa luka fisik yang ditimbulkan oleh permainan tradisional lebih baik daripada luka psikis yang ditimbulkan oleh permainan modern (game online). Selain itu, aktivitas fisik yang dilakukan saat bermain berdampak positif terhadap kesehatan anak selama tidak berlebihan dibandingkan permainan modern yang hanya dilakukan dengan duduk atau baring karena yang digerakkan hanya jari-jari tangan.

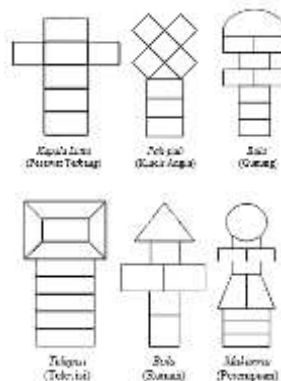
Desain Pembelajaran dengan Permainan Tradisional

Berdasarkan telaah dokumen kurikulum 2013, diperoleh gambaran bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal yang dimaksud seperti mendesain permainan tradisional sebagai metode atau media pembelajaran. Berikut ini dipaparkan prototipe desain pembelajaran terintegrasi permainan tradisional.

6. Ma'dende (Engklek)

Hasil observasi menunjukkan langkah-langkah dasar dalam permainan Ma'dende (Engklek) meliputi (a) setiap pemain

melemparkan batu secara berurutan mulai dari petak terdekat; (b) pemain melompat dengan menggunakan satu kaki pada setiap petak; (c) pemain melangkahi—tidak diperkenankan menginjak petak yang berisi batu; (d) setelah mencapai petak terjauh, pemain berbalik arah hingga ke petak terdekat mengambil batu; (e) petak tempat batu tetap dilangkahi menuju ke petak star; (d) setelah kembali ke petak start, batu kemudian dilemparkan ke petak urutan selanjutnya. Jika sasaran petak yang dituju tidak sesuai, maka dilakukan pergantian pemain. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, model petak permainan Ma'dende (Engklek) yang masih digunakan sebagai berikut:



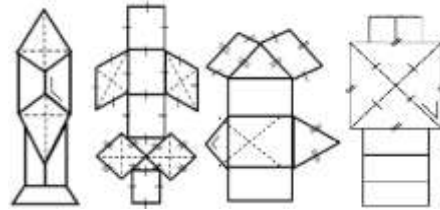
Gambar 3 Model petak permainan Ma'dende (Engklek)

Mencermati karakteristik permainan tersebut, kegiatan belajar dapat didesain bagi semua mata pelajaran yang memiliki indikator kompetensi pada pemahaman konsep. Cara mengajarkan materinya dengan meletakkan kartu soal pada masing-masing atau beberapa petak, pemain yang

masuk ke petak yang terdapat kartu soal berkewajiban menjawab soal agar dapat melanjutkan ke kotak selanjutnya. Jadi selain keterampilan menyelesaikan permainan, anak juga harus menguasai materi yang dituangkan dalam soal pada petak yang disediakan.

Secara teknis, desain yang dapat dihasilkan dari permainan Ma'dende (Engklek) pada kurikulum 2013 di SD yaitu pembelajaran dengan melibatkan objek bangun datar atau geometri datar seperti KD 3.2., 3.8., 4.2., 4.5 pada kelas I, KD 2.5., 3.9 pada kelas II, KD 3.5, 3.9, 3.10, 4.5, 4.10, 4.14, 4.15 pada kelas III, 3.9, 4.16, 4.17 pada kelas IV, 2.5, 3.8 pada kelas V, 3.7, 4.3 pada kelas VI. Desain pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang dimaksud, melahirkan model pengintegrasian permainan Ma'dende (Engklek) menjadi (1) media mengenalkan bangun datar, (2) mempraktikkan ilmu pengetahuan secara langsung dan (3) Sarana memahami materi yang lain. Desain ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan (Malay, 2020) yang mengatakan bahwa engklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar anak.

Modifikasi model petak dasar Ma'dende (Engklek) pada gambar 3 dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan (sesuai dengan KD). Seperti halnya pada KD 3.9 kelas 2 dan 3.5 kelas III materi sifat bangun datar yang didesain sebagai berikut sebagai berikut.



Gambar 4. Modifikasi model petak Ma'dende (Engklek)

Modifikasi model petak engklak juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam KD 3.8 Mengenal diagonal ruang dan diagonal sisi dalam bangun ruang sederhana di kelas VI. Media tersebut dapat ditampilkan dalam visualisasi gambar atau dapat dilakukan dengan mengobservasi garis diagonal petak engklak secara langsung.

Selain itu, interaksi pembelajaran dengan desain tersebut dapat mendukung kompetensi Inti. Terutama dalam membentuk sikap sosial, pengetahuan, dan penerapan pengetahuan. Sikap social dapat dibentuk dalam kegiatan anak berinteraksi dengan temannya dalam melaksanakan permainan. Dari penerapan KD yang mengintegrasikan permainan tradisional ke wujud pembelajaran, dapat memberikan pengetahuan dan juga menerapkan pengetahuan secara langsung dengan menyenangkan. Hal itu sesuai dengan pendapat Ismail (2009) bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui berbagai rangkaian kegiatan dalam permainan. Lebih lanjut, Irawan (2018) mengemukakan bahwa dalam permainan

engklek kemampuan social siswa dapat ditngkatan seperti kejujuran, disiplin, kebersamaan dan sportivitas.

Dampak pendukung dari desain pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional Ma'dende (Engklek) membangun kecerdasan spasial. Hal tersebut didukung oleh penelitian Irawan (2018) yang menemukan bahwa etnomatematika yang terdapat dalam permainan engklek yakni geometri bangun datar dan bilangan. Olehnya itu diharapkan kreativitas dari guru dalam merancang pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional engklek.

7. Magalaceng (Congklak)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) pada focus pembelajaran matematika di kelas IV KD 3.7 menentukan kelipatan persekutuan 2 buah bilangan dan menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK). Langkah-langkah yang dapat dirumuskan sebagai berikut: (a) memberikan nomor pada setiap lubang congklak dengan berurutan; (b) membagi biji atau batu congklak menjadi dua warna seperti hitam dan putih; (c) membuat pertanyaan kepada siswa terkait soal KPK seperti KPK dari 3 dan 4; (d) memasukkan biji hitam untuk kelipatan dari angka 3 yaitu pada lubang nomor 3, 6, 9, 12, dan seterusnya, kemudian masukan biji putih pada kelipatan 4 yaitu pada lubang nomor 4, 8, 12, 16 dan seterusnya; (e) mengecek lubang nomor berapakah yang terisi dua biji dengan warna yang berbeda; (f) lubang dengan angka terkecil yang terisi dua

biji warna berbeda merupakan KPK dari dua bilangan tersebut.

Selain pada KD tersebut, permainan tradisional congklak juga dapat digunakan dalam mengajarkan kegiatan membilang atau operasi hitung seperti pada KD 4.1 Kelas III. Pengurangan dapat dilakukan pada kegiatan mengisi lubang sedangkan penjumlahan dilakukan diakhir permainan dengan menghitung isi lubang besar. Perkalian dilakukan dengan meminta siswa mengisi lubang dengan jumlah yang sama lalu menghitung secara keseluruhan jumlah yang ada pada semua lubang sedangkan konsep pembagian diajarkan melalui kegiatan mengisi lubang yang sama pada setiap lubang. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kognitif anak seperti pendapat Siregar, Solfitri, & Roza (2014) yang mengemukakan bahwa pengenalan konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dapat dilakukan melalui penggunaan media permainan congklak. Pratiwi (2015) dalam penelitiannya juga menemukan hal yang sama bahwa melalui media permainan congklak siswa menjadi lebih mudah memahami matero operasi hitung untuk kelas rendah. Pembelajaran operasi hitung melalui permainan congklak menjadikannya menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi operasi hitung yang tengah diajarkan.

Permainan congklak juga dapat meningkatkan kemampuan logika dapat dikembangkan melalui permainan tradisional congklak. Hal ini sejalan dengan penelitian Niyati, Kurniah, & Syam (2016) yang mengatakan bahwa kecerdasan logika matematika pada aspek menghubungkan

warna dan bentuk, membilang, operasi hitung, dan mengelompokkan dapat dikembangkan melalui permainan tradisional congklak. Pabunga & Dina (2018) mendukung pernyataan tersebut dengan mengemukakan bahwa permainan dapat meningkatkan logika matematika pada anak. Melalui kegiatan yang menyenangkan anak belajar menemukan strategi dalam menyelesaikan masalah, cermat dan teliti serta bersabar dalam menunggu giliran bermain.

8. Masobbu-sobbu (Petak umpet)

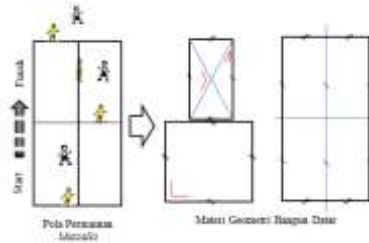
Permainan ini bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran bahasa ataupun materi tertentu seperti nama-nama pahlawan dalam pembelajaran sejarah pada KD 2.1 Kelas III. Caranya adalah (a) nama setiap pemain diganti dengan nama salah satu pahlawan nasional; (b) anak-anak diberi kesempatan untuk mendeteksi nama-nama pahlawan yang digunakan dalam permainan seperti tempat kelahiran ataupun perjuangannya dalam bidang apa; (c) anak-anak yang bertindak sebagai penjaga/kucing harus mencari temannya yang sedang bersembunyi; (d) jika menemukan salah satu temannya, maka penjaga/kucing dapat menangkapnya jika mampu menyebutkan nama pahlawan yang dipilih oleh temannya tersebut beserta sejarah perjuangannya; (e) jika jawaban betul maka anak yang ditemukan menggantikannya sebagai penjaga/kucing dan jika gagal maka anak yang ditemukan diberikan kesempatan untuk bersembunyi kembali.

Permainan petak umpet dengan modifikasi seperti langkah-langkah tersebut melatih kemampuan mengingat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2014) yang menemukan bahwa

permainan petak umpet mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Selain itu, permainan petak umpet juga mampu meningkatkan kemampuan penyesuaian social anak (Mbadhi, Ansel, & Pali, 2018). Anak mampu bersosialisasi dengan teman-temannya dengan menyesuaikan diri dengan teman maupun kelompok berdasarkan kesadaran diri dan tuntutan lingkungan.

9. Massallo (Gobak sodor)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk materi kerjasama, kekompakan, strategi serta kemampuan geometri bangun datar persegi dan persegi panjang pada KD 3.2, 4.2, 4.4, 4.5 di kelas I, KD 3.9 di kelas II, KD 3.5, 3.9, 3.10, 4.3, 4.5, 4.14, 4.15 kelas III, KD 3.9, 4.17 kelas IV dan KD 4.3 kelas VI. Cara bermainnya adalah (a) membuat dua kelompok dengan jumlah siswa yang sama banyaknya; (b) salah satu kelompok menjadi penjaga/penghadang dan kelompok yang satu menjadi penyerang atau orang yang akan melewati penjaga/penghadang; (c) jika salah satu anggota kelompok penyerang ditangkap oleh penjaga/penghadang maka kelompok penyerang dinyatakan gagal melewati benteng sehingga bergantian menjadi penjaga/penghadang; (d) kelompok pemenang adalah kelompok yang dapat meloloskan semua anggotanya melewati benteng/semua anggota penjaga/penghadang. Dengan memainkan permainan ini, siswa akan merasakan pengalaman langsung terkait materi tersebut dengan belajar memecahkan masalah dan bertanggung jawab.



Gambar... Media Pembelajaran Gobak Sodor

Melalui pengintegrasian materi pembelajaran tersebut maka kemampuan spasial siswa dapat dibentuk. Lapangan yang digunakan dalam bermain gobak sodor menjadi media pembelajaran bangun ruang persegi dan persegi panjang. Dalam bermain gobak sodor siswa dilatih untuk berfikir kritis dan inovatif mengenai strategi yang tepat digunakan dalam memenangkan permainan. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Kinanti, Noviekayati, & Pratikto (2017) yang menemukan bahwa dalam permainan gobak sodor kemampuan problem siswa menjadi lebih aplikatif. Siswa dituntut untuk menemukan berbagai strategi dalam mengalahkan lawan.

Selain itu, kemampuan social siswa dapat dilatih dan ditingkatkan. Kerjasama kooperatif dan kesadaran tanggung jawab dengan menerapkan strategi permainan yang telah disepakati bersama tim. Kemampuan social lainnya adalah sikap jujur dimana dalam permainan gobak sodor anak dapat mengelak telah disentuh oleh lawannya pun sebaliknya kelompok lawan dapat berkata tidak jujur bahwa telah menyentuh lawannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan guru dalam melatih

kemampuan afektif siswa seperti kerjasama tim, jujur dan bertanggung jawab. Listyaningrum (2018) mengemukakan bahwa sikap social anak seperti kerjasama, jujur, pantang menyerah dapat diajarkan melalui gerakan yang ada pada permainan tradisional gobak sodor. Lebih lanjut Kinanti, Noviekayati, & Pratikto (2017) mengemukakan bahwa kemampuan social anak yang dapat ditingkatkan dalam permainan tradisional gobak sodor diantaranya kekompakan, tanggung jawab, kepedulian, patuh akan aturan yang telah disepakati bersama dan juga komunikasi siswa.

10. Magasing (Gasing)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika pada materi konsep pengukuran waktu pada KD 3.9 kelas I, 3.7, 3.14, 4.9 kelas III, 4.1, 4.2, 4.8 kelas V. Cara memainkannya adalah (a) salah satu siswa memutar beberapa gasing secara bergantian; (b) siswa yang lain mencatat lama putaran tiap gasing; (c) selanjutnya untuk membedakan, dua siswa memutar gasingnya secara bersamaan; (d) siswa diminta membandingkan waktu putaran masing-masing gasing. Dari tahapan tersebut, siswa akan mengetahui perbedaan waktu putaran sehingga mereka dapat menganalisis faktor penentu lamanya putaran.

Melalui penerapan permainan tradisional gasing siswa dapat memahami perputaran waktu dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian Jaelani, Putri, & Hartono (2013) yang mengatakan bahwa melalui permainan gasing siswa dapat belajar menghitung waktu menggunakan jam dan

mengukur durasi suatu kegiatan. Lebih lanjut Mahmudah (2016) mengemukakan bahwa konsep matematika yang dapat diajarkan dalam permainan gasing adalah membilang sampai 1-20, operasi bilangan dan pengukuran waktu.

Selain materi tersebut, permainan gasing juga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA terkait materi rotasi bumi dan tata surya pada KD 3.3 Kelas VI. Materi tersebut dapat diintegrasikan melalui perputaran gasing yang diibaratkan perputaran tata surya. Rediyati (2009) mengemukakan bahwa bumi dan tata surya berputar mengelilingi porosnya seperti putaran gasing sehingga media gasing dapat digunakan sebagai media pembelajaran rotasi bumi dan tata surya.

Berdasarkan uraian modifikasi permainan tradisional di atas diketahui bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap beberapa aspek seperti (a) motorik dengan melatih daya tahan, lentur, sensori motorik, motorik kasar dan halus; (b) kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreatifitas, pemecahan masalah, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual; (c) emosi dengan menjadi media penyaluran emosional, rasa peduli, dan pengendalian diri; (d) bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai; (e) sosial dengan menjalin relasi, bekerjasama, melatih kemandirian sosial dengan teman sebaya, orang yang lebih dewasa, dan masyarakat umum; (f) spiritual dengan membawa anak untuk menyadari adanya hubungan dengan sang pencipta; (g) ekologis dengan membantu anak untuk memanfaatkan alam sekitar dengan bijak; (h) nilai/moral dengan membuat anak untuk menghayati nilai-

nilai moral yang terkandung dalam permainan (Hasanah, 2016).

Permainan tradisional tentu sangat berbeda dengan permainan modern, terutama dalam segi efek sosial dan kesehatan. Permainan tradisional sangat melatih keterampilan sosial anak karena cara memainkannya yang membutuhkan interaksi beberapa orang. Dari segi kesehatan, permainan tradisional membutuhkan pergerakan anak secara aktif sehingga berdampak baik terhadap tumbuh kembang anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menjelaskan bahwa kondisi permainan tradisional bagi anak digital native sangat memperhatikan karena jumlah permainan yang masih dikenal dan dilestarikan hanya tersisa empat belas permainan saja. Terdapat beberapa faktor yang membuat anak-anak tidak lagi memainkan permainan tradisional seperti tidak ada teman bermain, bertengkar, kekurangan alat bermain, tidak tertarik, dilarang oleh orangtua, serta kelelahan. Permainan tradisional dapat dilestarikan dengan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran melalui modifikasi media sesuai dengan kebutuhan. Berbagai manfaat diperoleh dari pengintegrasian permainan tradisional seperti: perkembangan motoric kasar, kemampuan social serta kemampuan kognitif terkait materi pembelajaran yang diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Saran

Saran yang dapat diberikan adalah (1) seharusnya guru-guru sekolah dasar mengajarkan jenis-jenis permainan tradisional di sekolah ataupun menjadikan permainan tradisional sebagai metode dan media pembelajaran; (2) sebaiknya pemerintah memanfaatkan fasilitas umum seperti taman

kota dan membuat kegiatan untuk melestarikan permainan tradisional; (3) seharusnya diadakan lomba permainan tradisional agar menarik minat anak-anak untuk berlatih atau memainkan permainan tradisional. (4) sebaiknya dilakukan penelitian

lebih lanjut terkait cara menjadikan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran sebagai upaya untuk tetap melestarikan permainan tradisional dengan segala manfaat positifnya.

PUSTAKA ACUAN

- Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. (2017). The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: a preliminary study. *Movement Health & Exercise*, 6(2), 157–169.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, D. (2014). Penerapan Strategi Petak Umpet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hikmah Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Aris Rahmadani, N. K., Latiana, L., & AEN, R. A. (2018). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>
- Baumgartner, R. J. (2009). Organizational Culture and Leadership : a Sustainable Corporation. *Sustainable Development*, 113(March), 102–113. <https://doi.org/10.1002/sd>
- Chaplin, J. P. (2000). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali.
- Ekunsami, T. (2012). A Note on the current status of Arin, a Yourba traditional game played with the seeds of dioclea reflexa. *Jurnal of Life Sciences*, 6(3), 349–353.
- Genggong, M. S., & Ashmarita. (2018). Government Role in Development of Child-Friendly City Based on Traditional Games. *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 5(4), 53–60.
- Hamzuri, & Siregar, T. R. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Hasanah, U. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayat, F. (2016). *Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hilvert-Bruce, Z., & Neill, J. T. (2020). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>
- Irawan, A. (2018). Penggunaan ethnomatematika engklek dalam pembelajaran matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 46–51.
- Ismail, A. (2009). Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. In *Pilar Media*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Iswinarti, I. (2010). *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Muhammadiyah University Malang.
- Jaelani, A., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2013). Students' Strategies of Measuring Time Using Traditional " Gasing" Game in Third Grade of Primary School. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education*, 4(1), 29–40.
- Kinanti, J., Noviekayati, I., & Pratikto, H. (2017). Pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak ditinjau dari jenis kelamin. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 52–65.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education. *Croatian Journal of Education*.
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108–112.

- Mahmudah. (2016). Membangun Karakter Bangsa melalui Permainan Tradisional Gasing Lombok dalam Menemukan Konsep Matematika. *International Conference on Elementary and Teacher Education (ICETE)*, 342–347.
- Malay, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Bangun Datar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Diskalkulia. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(1).
- Mbadhi, V., Ansel, M., & Pali, A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 103–112. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.348>
- Mubah, A. S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Demokrasi Di Era Digital*, 24(4), 303.
- Munawir, A. (2019). ONLINE GAME AND CHILDREN'S LANGUAGE BEHAVIOR. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*. <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1050>
- Mutema, F. (2013). Shona Traditional Children's Games And Songs As A Form Of Indigenous Knowledge: An Endangered Genre. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*. <https://doi.org/10.9790/0837-1535964>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Niyati, M. D., Kurniah, N., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 78–83.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1.
- Pabunga, D. B., & Dina, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Logika-Matematika Anak Melalui Permainan Puzzle Di Kelompok B RA Ar-Rasyid Kendari. *Jurnal Smart PAUD*, 1(2), 133–138.
- Pratiwi, S. T. (2015). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Peserta Didik Tunagrahita Kelas III Sdlb. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(4), 296–301.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putra, A., Anuwar, S., Aqma, Z., & Fahmi, A. (2014). RE-CREATION OF MALAYSIAN TRADITIONAL GAME NAMEDLY "BALING SELIPAR": A CRITICAL REVIEW. *International Journal of Science, Environment and Technology*.
- Rediyati, A. (2009). *Peningkatan motivasi belajar IPA melalui pembelajaran menggunakan media science education quality improvement project (seqip) kelas VI SD Negeri Tegalmulyo no. 157 kec. Banjarsari Surakarta*.
- Ripat, J., & Woodgate, R. (2011). The intersection of culture, disability and assistive technology. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 6(2), 87–96. <https://doi.org/10.3109/17483107.2010.507859>
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119–128.
- Stephan, U., & Uhlaner, L. M. (2010). Performance-based vs socially supportive culture: A cross-national study of descriptive norms and entrepreneurship. *Journal of International Business Studies*, 41(8), 1347–1364. <https://doi.org/10.1057/jibs.2010.14>
- Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Elizabeth.
- Sutton-Smith, B. (1952). The Fate of English Traditional Children's Games in New Zealand. *Western Folklore*. <https://doi.org/10.2307/1496230>
- Yupipit, I. W. (2014). *Perubahan Pola Bermain Anak (Studi Kasus Anak Usia Sekolah di Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan*. STKIP PGRI Sumatera Barat.

EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF PADA GENERASI DIGITAL NATIVES

EXISTENCE OF EDUCATIONAL TRADITIONAL GAMES ON DIGITAL NATIVES GENERATION

Abstract: This study aims to describe the conditions of traditional games; factors causing its existence; and learning design using traditional games. This research uses a qualitative approach with descriptive type. Data collection methods using interviews, observation, and questionnaires. The data obtained are then analyzed interactively by means of reduction, presentation, and drawing conclusions. The results showed that the existence of traditional games in the generation of digital natives is very worrying, because children only know 14 games from a total of 750 types of traditional games in Indonesia. Fourteen games that still exist are caused by the fact that these games are still well-known by children from competition activities at school or their environment. The causes of children not playing traditional games are lacking or absent playmates, fighting, fatigue, lack of tools and materials, and being prohibited by parents. Traditional games are integrated into the learning material by being modified as needed. Traditional games can be preserved by making them models and learning media.

Keywords: existence, traditional games, educative, digital natives

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan kondisi permainan tradisional; faktor penyebab eksistensinya; serta desain pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis interaktif dengan cara reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi permainan tradisional pada generasi digital natives sangat memperhatikan, karena anak-anak hanya mengenal 14 permainan dari total 750 jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Empat belas permainan yang masih eksis disebabkan karena permainan tersebut masih dikenal oleh anak-anak dari kegiatan lomba di sekolah ataupun dilingkungannya. Penyebab anak-anak tidak memainkan permainan tradisional adalah teman bermain yang kurang atau tidak ada, bertengkar, kelelahan, kekurangan alat dan bahan, dan dilarang oleh orang tua. Permainan tradisional diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran dengan dimodifikasi sesuai kebutuhan. Permainan tradisional dapat dilestarikan dengan menjadikannya sebagai model dan media pembelajaran.

Kata kunci: eksistensi, permainan tradisional, edukatif, digital natives

PENDAHULUAN

Permainan tradisional yang merupakan budaya Indonesia dapat menjadi sarana edukatif anak ditegah tantangan globalisasi. Meski Ripat & Woodgate, (2011) mengatakan globalisasi berdampak pada seluruh aspek termasuk kebudayaan, namun dalam budaya

yang merupakan ciri khas lokalitas suatu daerah perlu dipertahankan. Demikian halnya dengan bangsa Indonesia memiliki beberapa identitas budaya sesuai dengan gagasan etnis yang beragam. Oleh sebab itu, menurut (Stephan & Uhlener, 2010), kemajuan suatu

Commented [u27]: Perlu disampaikan obyek penelitian serta MDAP (Manual data analysis procedure nya)

Commented [u28]: Model harus ada sintaks Metode lebih tepat

Commented [u29]: Eksistensi budaya

Commented [u32]: delete

Commented [u30]: Delete

Commented [u33]: rujukan dibelakang

Commented [u31]: Kata ini tidak jelas

bangsa tergantung pada kemampuannya melestarikan budaya yang dimilikinya.

Melestarikan suatu budaya, tentu sangat terkait dengan kata eksistensi dan budaya itu sendiri. Eksistensi merupakan pandangan mengenai keberadaan, situasi, dan usaha untuk memahami arti dari sesuatu (Chaplin, 2000). Sedangkan budaya dimaknai sebagai nilai-nilai yang dihargai, didukung, dan diharapkan dalam suatu masyarakat. Nilai tersebut diwariskan dan cenderung bertahan dari waktu ke waktu, meskipun telah berganti generasi (Baumgartner, 2009). Dengan demikian dapat dimaknai bahwa eksistensi budaya adalah keberadaan suatu nilai-nilai yang dihargai, didukung dan diharapkan dalam kehidupan masyarakat meskipun telah terjadi pergantian generasi.

Salah satu bentuk dari berbagai macam kebudayaan lokal yang telah tergerus oleh globalisasi adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dapat diartikan sebagai segala bentuk permainan yang hidup dan terpelihara dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. Berdasarkan pola permainannya, permainan tradisional dapat dikategorikan kedalam tiga tahap, (a) bermain dan bernyanyi; (b) bermain dan pola pikir; (c) bermain dan adu ketangkasan (Sukirman, 2008). Menurut Susilo, hasil inventarisasi menunjukkan bahwa permainan tradisional di Indonesia berjumlah 750 jenis permainan (Sukirman, 2008). Data tersebut menunjukkan bahwa, permainan tradisional yang ada di Indonesia sangatlah banyak. Selain itu, masing-masing daerah memiliki cara yang berbeda dalam memainkan setiap permainan tradisional.

Banyaknya permainan tradisional yang tercatat di museum nasional, saat ini permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-

anak hanya seperti kelereng, engklek atau kengkeng, segitiga, ular naga, wayang, benteng, enggo sembunyi, ampar-ampar pisang, mobil-mobilan, kasti, layang-layang, lompat tali, sadokoro, dan katto-katto. Hasil penelitian di Kota Kendari terkait permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu (1) menggunakan alat-alat seperti kelereng, kengkeng, segitiga, wayang, mobil-mobilan, kasti, layangan, lompat tali, sadokoro, katto-katto; (2) tanpa menggunakan alat seperti ular naga dan ampar-ampar pisang (Genggong & Ashmarita, 2018).

Permainan tradisional penting untuk tetap dimainkan oleh anak-anak karena akan membuat mereka menjadi kreatif dan inovatif. Dalam ilmu psikologi modern dan teori pendidikan dijelaskan pentingnya perkembangan anak melalui permainan sehingga sekolah modern sebaiknya menggunakan permainan tradisional agar tetap eksis (Sutton-Smith, 1952). Menurut Rogers dan Sawyer's, bermain untuk anak-anak pada usia sekolah memiliki arti yang sangat penting, seperti (a) melatih anak menyelesaikan masalah; (b) mengembangkan kemampuan bahasa anak; (c) mengembangkan keterampilan sosial; (d) wadah dalam mengekspresikan emosi (Iswinarti, 2010). Demikian halnya dengan permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya warisan dari leluhur yang dianggap penting untuk dilestarikan (Ismail, 2009).

Permainan berfungsi sebagai sarana menumbuhkembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak, potensi anak, dan emosi anak (Mutiah, 2010). Permainan tradisional, sangat berdampak positif terhadap karakter anak. Karakter positif yang muncul

Commented [u34]: Tidak perlu

Commented [u35]: delete

dalam permainan tradisional seperti (a) kreatif dalam membuat atau memanfaatkan fasilitas di lingkungan sekitar; (b) terbiasa bersosialisasi dikarenakan dalam permainan tradisional selalu melibatkan banyak orang untuk memainkannya; (c) dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, motivasi berprestasi, dan taat pada aturan (Hasanah, 2016).

Saat ini, permainan tradisional telah tergantikan oleh permainan modern (berteknologi). Permainan tradisional seperti mobil-mobilan dari sandal jepit telah berubah menjadi permainan mobil dalam wujud virtual; permainan petak umpet sudah berubah menjadi permainan pokémon go di android (Yupipit, 2014). Berdasar dari itu, tidak mengherankan apabila budaya yang selama ini terlestarikan dengan cara berinteraksi/bermain bersama di sore hari berubah menjadi budaya menyendiri di rumah masing-masing asyik dengan gadget. Permainan tradisional bisa saja terkesan kampungan atau telah tertinggal oleh perkembangan zaman, namun perlu diketahui bahwa permainan tradisional sangat berdampak baik dibandingkan dengan permainan modern yang terkesan canggih namun dapat berdampak sangat buruk (Nur, 2013).

Salah satu penyebab permainan modern berdampak negatif dikarenakan lingkungan bermain akan membentuk perilaku berbahasa yang menyimpang pada anak (Munawir, 2019). Permainan modern (online) yang multiplayer diisi dengan pembicaraan kotor seperti penghinaan, ancaman, dan tindakan tidak terpuji lainnya kepada pemain lain dengan niat yang sengaja untuk memprovokasi lawan maupun kawan (Hilvert-Bruce & Neill, 2020).

Peneliti tersebut sepakat bahwa lingkungan permainan modern jauh lebih berbahaya daripada lingkungan permainan tradisional. Selain itu, permainan modern yang telah memanfaatkan teknologi membuat permainan yang dulunya merupakan aktivitas fisik yang aktif berubah menjadi pasif (Anggita, 2019).

Perubahan minat dari permainan tradisional kepermainan modern dipengaruhi oleh aktivitas anak yang sejak dini telah bersentuhan dengan teknologi atau yang disebut sebagai digital natives. Generasi digital natives adalah orang yang lahir dan terbiasa dengan dunia digital dalam interaksi kehidupannya. Lebih lanjut dikatakan bahwa, generasi yang hidup setelah revolusi mesin cetak disebut generasi digital immigrants. Digital natives menjadikan internet sebagai informasi pertama sedangkan digital immigrants menjadikan internet sebagai informasi kedua (Prensky, 2001). Hal tersebut, menjadikan permainan tradisional yang merupakan budaya bangsa ditinggalkan oleh generasi digital natives.

Meskipun terpapar dengan kebudayaan lain, anak perlu mengetahui jati diri bangsanya sendiri. Hal senada diungkapkan (Mubah, 2011) bahwa pembangunan jati diri bangsa harus diinternalisasi lebih mendalam melalui pengenalan budaya sedini mungkin misalnya melalui media pendidikan. Upaya lain yang perlu dilakukan adalah menumbuhkan rasa bangga terhadap kebudayaan yang dimiliki (Ripat & Woodgate, 2011). Adanya rasa bangga mendorong seseorang untuk lebih menjaga dan berusaha memberikan yang terbaik. Negosiasi budaya dan teknologi sebagai media pelestarian budaya perlu dilakukan (Ripat & Woodgate, 2011).

Menyikapi kondisi tersebut, maka diperlukan suatu upaya agar suatu kebudayaan

tetap terjaga/eksisten. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran. Selain bernilai edukatif, kebudayaan lebih terjaga dan tidak tertinggal, serta lebih dikenal oleh masyarakat luas. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk mengetahui bagaimanakah kondisi permainan tradisional yang masih dimainkan anak digital natives; apakah kendala bagi anak-anak digital natives dalam memainkan permainan tradisional; serta desain pembelajaran permainan tradisional yang cocok sebagai sarana edukatif di era digital natives.

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk deskriptif kualitatif dengan pendekatan *etno education*. Penelitian ini dilakukan di Luwu Raya yang meliputi Kota Palopo, Kab. Luwu, Kab. Luwu Utara, dan Kab. Luwu Timur. Pemilihan lokasi juga dimaksudkan untuk melihat bias budaya pada daerah eks transmigrasi. Pemilihan responden didasarkan pada pertimbangan distribusi proportional di setiap kabupaten kota. Responden dalam penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah dasar yang ada di empat daerah tersebut. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, angket semi terbuka dan observasi partisipan. Data dianalisis dengan menggunakan Teknik analisis data model Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif. Tahapan yang dilakukan adalah (a) mereduksi data yang didapatkan untuk diinterpretasikan dengan merujuk pada kenyataan yang ada di lapangan sehingga memudahkan untuk mengumpulkan data lain yang dibutuhkan; (b) menyajikan data yang diperoleh dengan cara mengelompokkan sesuai dengan karakteristiknya dalam bentuk tabel dan gambar agar mudah dalam menafsirkannya; (c) menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksistensi Permainan Tradisional

Gambarkan data terkait permainan tradisional yang masih dikenal oleh anak-anak di wilayah Luwu Raya.

Tabel 1 Permainan Tradisional yang Masih dikenal oleh Anak-anak

No	Nama Permainan	Tingkat Pengetahuan Anak-Anak (Persentase)			
		Luwu	Palopo	Luwu Utara	Luwu Timur
1	mappasajang (Layang-Layang)	25	50	43	37
2	Mamini (Lompat Karet)	56	18	25	25
3	Maggasing (Gasing)	18	43	37	18
4	mappagoli (Kelereng)	6	56	31	18
5	Pappe (Ketapel)	12	31	37	25
6	Baraccung (Meriam Bambu)	12	6	43	25
7	Magalaceng (Congklak)	31	25	12	12
8	Matemba-temba (Tembak Bambu)	31	12	18	12
9	Sobbu-sobbu (Petak Umpet)	31	6	12	18
10	Longga (Engrang)	25	12	12	18
11	Gurence (Bola Bekel)	25	6	12	6
12	Kengkeng (Sepatu Kuda)	12	12	12	12
13	Ma'dende/Engklek (Lompat Batu)	12	6	6	12
14	Mabenteng/Bo m/Boy (Benteng-bentengan)	12	6	6	6
15	Massalo (Gobak sodor)	10	6	11	13

Data tersebut menunjukkan bahwa, terdapat 15 jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di daerah Luwu Raya. Jika dibandingkan dengan data yang dijelaskan oleh Hamzuri & Siregar (1998), yang menemukan terdapat 750 jenis permainan tradisional, maka presentase jumlah permainan tradisional yang masih lestari dikalangan anak hanya 1,86% dari total keseluruhan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hal tersebut,

Commented [u36]: Cek apakah ini istilah baku??

Commented [u37]: Frase ini tidak pernah muncul pada rujukan sebelumnya

Commented [u38]: Era ini tidak pernah dirujuk dari referensi pada pendahuluan ini

sesuai dengan penelitian terdahulu yang juga menemukan bahwa beberapa permainan tradisional dilupakan dan menghilang karena anak-anak sekarang tidak lagi mengenalnya (Kovačević & Opić, 2014).

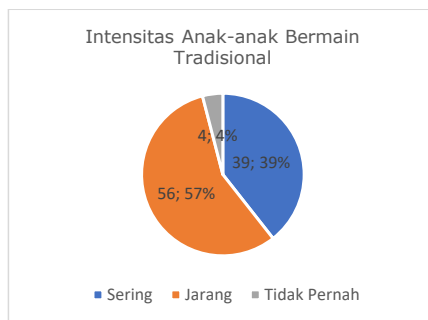
Hasil yang diperoleh sangat relevan dengan data di wilayah Sulawesi Tenggara yang berbatasan dengan wilayah penelitian, pada tahun 1980-an terdapat 20-30 jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak; namun saat ini tersisah 10-15 jenis permainan tradisional yang masih dikenal dan bisa dimainkan oleh anak-anak (Genggong & Ashmarita, 2018). Demikian halnya dengan (Ekunsami, 2012) yang juga menemukan fakta bahwa, dari 77% orang yang memainkan permainan tradisional, hanya 18% yang masih memainkannya. Hal tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa, terjadi penurunan yang sangat drastis terkait pengetahuan dan minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional. Data hasil observasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, anak-anak ketika waktu pagi hari dan istirahat di sekolah, pada sore hari di lingkungan sekitar rumah mereka, sangat jarang melakukan permainan tradisional. Data tersebut diperkuat dengan tabulasi angket yang menunjukkan intensitas anak-anak untuk memainkan permainan tradisional dalam aktivitas kesehariannya dalam table berikut:

Tabel 2 Waktu dan Intensitas Anak-anak dalam Memainkan Permainan Tradisional

No	Waktu	Intensitas (presentase)		
		Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Pagi hari (Sekolah)	32	40	27
2	Sore hari (Lingkungan)	35	45	19
3	Malam hari (rumah)	16	41	42
4	Hari libur	24	43	32
Total		107	169	120

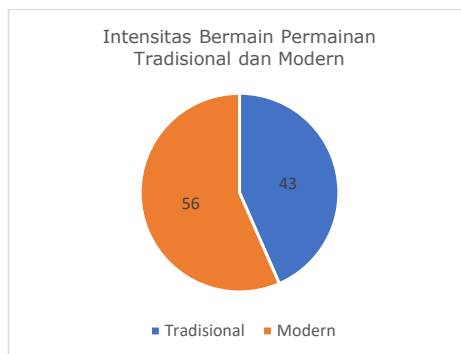
Data di atas menunjukkan bahwa, dari 99 responden, anak-anak sudah jarang memainkan permainan tradisional pada waktu-waktu tertentu.

Berikut ini tanggapan anak-anak terkait intensitas mereka dalam bermain permainan tradisional.



Gambar 1 Intensitas Anak-anak Bermain Tradisional

Sebanyak 56,57% anak-anak mengungkapkan bahwa mereka jarang memainkan permainan tradisional dengan alasan terdapat beberapa kendala. Masih terdapat 39,39% anak-anak yang bermain tradisional karena masih didukung oleh lingkungannya. Anak-anak yang mengaku tidak pernah lagi bermain tradisional sebanyak 4,4%. Berikut ini respon anak-anak ketika ditanya bahwa mereka lebih sering bermain tradisional atau modern.



Gambar 2 Intensitas Bermain Tradisional dan Modern

Gambar tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering memainkan permainan modern daripada tradisional. Alasannya adalah mereka lebih mudah dalam memainkan permainan moder karena bisa dilakukan tanpa adanya orang lain berbeda dengan permainan tradisional yang selalu membutuhkan teman bermain untuk memainkannya.

Faktor Penyebab Kepunahan Permainan Tradisional

Data yang diperoleh terkait dengan penyebab kepunahan permainan tradisional berdasarkan tabulasi angket terdiri atas 5 faktor yang dapat dilihat pada table berikut

Tabel 3 Kendala dalam Memainkan Permainan Tradisional

No	Kendala yang Ditemukan	Presentase (%)
1	Kekurangan teman bermain	38
2	Bertengkar/Berbeda pendapat dengan sesama pemain	22
3	Kekurangan alat bermain	13
4	Tidak Tertarik	10
5	Dilarang oleh orangtua/warga sekitar	8
6	Kelelahan saat bermain/Takut Terluka	6

Factor kekurangan teman bermain merupakan factor yang mendominasi penyebab kepunahan permainan tradisional. Anak digital native lebih tertarik memainkan permainan modern sehingga permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok sulit untuk dilakukan. Kondisi ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada MA (9 Tahun) yang mengemukakan bahwa "suka bermain petak umpet, hanya tidak ada teman yang bisa diajak bermain bersama bah". Hal

senada diungkapkan oleh FI (10 Tahun) yang mengatakan: "kadang kalau diajak teman bermain bersama, mereka sering menolak karena lebih senang main game di hpnya". Data tersebut menunjukkan bahwa kecanggihan teknologi sangat berpengaruh negatif terhadap permainan tradisional. Anak-anak tidak lagi tertarik memainkan permainan tradisional karena lingkungannya (masyarakat remaja) lebih tertarik pada dunia maya dan bermain game (Putra, Anuwar, Aqma, & Fahmi, 2014). Hal tersebut menstimulus anak untuk melakukan hal yang sama sehingga membuat anak-anak mengkonsepsikan bahwa permainan yang keren/baik adalah dengan menggunakan teknologi (modern) (Aris Rahmadani, Latiana, & AEN, 2018).

Factor sering bertengkar dengan teman bermain berkontribusi sebanyak 22%. Hasil wawancara dengan AA (8 tahun) mengungkapkan bahwa saat bermain, dia sering berkelahi dengan temannya terutama jika ada yang curang sehingga lebih suka bermain sendiri di hp. FI (10 tahun) juga mengungkapkan hal yang sama yakni "bermain game online jauh lebih mengasyikkan karena tidak akan bertengkar dengan teman". Lebih lanjut R (8 tahun) mengatakan bahwa "bermain smackdown di hp lebih seru karena tidak ada yang sakit dan juga menangis dibanding bermain dengan teman-teman selalu ada yang ngambek atau marah. Dari data tersebut Nampak bahwa permainan modern lebih dipilih karena pertengkar antar teman tidak terjadi. Permainan tradisional pada dasarnya melatih keterampilan social anak termasuk dalam menyelesaikan konflik (Mutiah, 2010). Anak dapat belajar untuk tidak egois dan saling memaafkan. Hal tersebut tentu tidak akan ditemui pada permainan modern dan justru

game online yang bergenre kekerasan membuat anak-anak banyak menyerap bahasa yang kasar atau negatif sehingga perilaku bahasanya menjadi menyimpang (Munawir, 2019).

Selanjutnya kekurangan alat bermain yang mencapai 13% sebagai factor penyebab punahnya permainan tradisional. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh MM (11 tahun) bahwa "alat untuk memainkan permainan tradisional susah didapat di pasar". A (10 Tahun) juga mengungkapkan hal senada yakni "layang-layang sudah jarang dijual, dan untuk membuatnya sangat susah tidak seperti permainan di hape yang tinggal di download". Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa anak-anak menjadikan kesulitan menemukan alat permainan tradisional menjadi penyebab mereka tidak memainkan permainan tradisional. Sebenarnya bukan karena kekurangan alat bermain, karena permainan tradisional hanya membutuhkan alat-alat bekas atau barang yang tidak terpakai seperti sandal bekas, bola bekel, karet, bambu, kelereng, kantong plastik, dan lain-lain. Alasan tersebut muncul karena anak-anak memiliki tawaran lain yaitu permainan modern yang tidak membutuhkan banyak alat bermain karena hanya menggunakan handphone atau komputer. Permainan modern jauh lebih praktis dibandingkan dengan permainan tradisional.

Sebanyak 10% anak-anak mengatakan bahwa mereka tidak tertarik untuk memainkan permainan tradisional. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan AD (8 tahun) yang mengemukakan bahwa "saya tidak suka bermain kelereng, petak umpet dan layang-layang, saya lebih suka seharian penuh bermain game COC atau mobile legend. Kasus yang sama terjadi pada RV (9 tahun), dia mengatakan bahwa bermain game masak-

masak di hape jauh lebih seru daripada main lompat tali atau bekel dengan teman. Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang ditemukan oleh (Putra et al., 2014; Akbari et al., 2009; Ekunsanmi, 2012) bahwa anak-anak lebih banyak tertarik pada permainan yang menggunakan teknologi tinggi seperti video game dan komputer serta kebiasaan menonton televisi. Alasan ketidaktertarikannya merupakan sesuatu yang bisa diterima karena secara fakta anak-anak memiliki pilihan permainan lain. Keanekaragaman permainan online yang disertai dengan tampilan yang sangat menarik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Terlebih lagi lingkungan sekitar mengenalkan anak bahwa permainan modern jauh lebih baik dibandingkan permainan tradisional. Hal tersebut menjadi sesuatu yang harus dimengerti karena reputasi permainan tradisional memang telah menurun disebabkan oleh kemajuan industri yang cepat (Abdullah, Musa, Kosni, & Maliki, 2017).

Factor kelima dan keenam adalah karena dilarang oleh orang tua untuk bermain dan kelelahan/terjatuh saat bermain. Factor ini masing-masing sebanyak 8% dan 6% dipilih anak-anak sebagai factor penyebab tidak memainkan permainan tradisional. kedua factor ini sebenarnya saling berkaitan satu sama lain. Orang tua melarang anak-anak untuk keluar bermain karena khawatir anak akan kelelahan hingga terluka sebagai akibatnya anak dikenalkan permainan modern yang mana anak akan berdiam diri dirumah dan tanpa khawatir akan kelelahan maupun terluka. Hasil wawancara terhadap SR (10 tahun) mengatakan bahwa dia dilarang bermain karena harus mengerjakan PR. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutema (2013) bahwa waktu anak bermain banyak terkuras di

sekolah dan setelah pulang sekolah juga harus mengerjakan pekerjaan rumah sehingga waktu untuk bermain sangat minim. Alasan lain diungkap oleh SA (8 tahun) bahwa "mama melarang saya keluar rumah untuk bermain karena takut kalau saya kecapean, sakit, jatuh sampai berdarah dan juga kotor kalau sudah sampai di rumah." Pernyataan serupa disampaikan oleh WW (9 tahun) yang mengatakan dia dilarang bermain di luar rumah karena mudah capek dan kalau sudah kecapean gampang sakit. Kekhawatiran orang tua akan kondisi anaknya tersebut merupakan hal yang wajar. Namun melalui permainan, kognitif anak akan lebih diasah lagi. Para orangtua tidak menyadari bahwa luka fisik yang ditimbulkan oleh permainan tradisional lebih baik daripada luka psikis yang ditimbulkan oleh permainan modern (game online). Selain itu, aktivitas fisik yang dilakukan saat bermain berdampak positif terhadap kesehatan anak selama tidak berlebihan dibandingkan permainan modern yang hanya dilakukan dengan duduk atau baring karena yang digerakkan hanya jari-jari tangan.

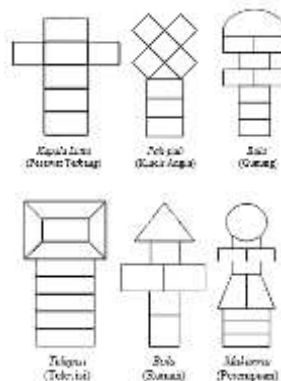
Desain Pembelajaran dengan Permainan Tradisional

Berdasarkan telaah dokumen kurikulum 2013, diperoleh gambaran bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal yang dimaksud seperti mendesain permainan tradisional sebagai metode atau media pembelajaran. Berikut ini dipaparkan prototipe desain pembelajaran terintegrasi permainan tradisional.

11. Ma'dende (Engklek)

Hasil observasi menunjukkan langkah-langkah dasar dalam permainan Ma'dende (Engklek) meliputi (a) setiap pemain

melemparkan batu secara berurutan mulai dari petak terdekat; (b) pemain melompat dengan menggunakan satu kaki pada setiap petak; (c) pemain melangkahi—tidak diperkenankan menginjak petak yang berisi batu; (d) setelah mencapai petak terjauh, pemain berbalik arah hingga ke petak terdekat mengambil batu; (e) petak tempat batu tetap dilangkahi menuju ke petak star; (d) setelah kembali ke petak start, batu kemudian dilemparkan ke petak urutan selanjutnya. Jika sasaran petak yang dituju tidak sesuai, maka dilakukan pergantian pemain. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, model petak permainan Ma'dende (Engklek) yang masih digunakan sebagai berikut:



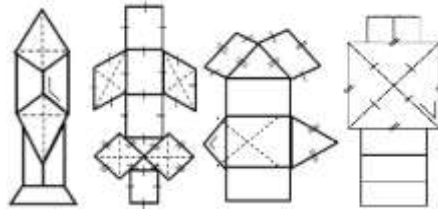
Gambar 3 Model petak permainan Ma'dende (Engklek)

Mencermati karakteristik permainan tersebut, kegiatan belajar dapat didesain bagi semua mata pelajaran yang memiliki indikator kompetensi pada pemahaman konsep. Cara mengajarkan materinya dengan meletakkan kartu soal pada masing-masing atau beberapa petak, pemain yang

masuk ke petak yang terdapat kartu soal berkewajiban menjawab soal agar dapat melanjutkan ke kotak selanjutnya. Jadi selain keterampilan menyelesaikan permainan, anak juga harus menguasai materi yang dituangkan dalam soal pada petak yang disediakan.

Secara teknis, desain yang dapat dihasilkan dari permainan Ma'dende (Engklek) pada kurikulum 2013 di SD yaitu pembelajaran dengan melibatkan objek bangun datar atau geometri datar seperti KD 3.2., 3.8., 4.2., 4.5 pada kelas I, KD 2.5., 3.9 pada kelas II, KD 3.5, 3.9, 3.10, 4.5, 4.10, 4.14, 4.15 pada kelas III, 3.9, 4.16, 4.17 pada kelas IV, 2.5, 3.8 pada kelas V, 3.7, 4.3 pada kelas VI. Desain pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang dimaksud, melahirkan model pengintegrasian permainan Ma'dende (Engklek) menjadi (1) media mengenalkan bangun datar, (2) mempraktikkan ilmu pengetahuan secara langsung dan (3) Sarana memahami materi yang lain. Desain ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan (Malay, 2020) yang mengatakan bahwa engklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar anak.

Modifikasi model petak dasar Ma'dende (Engklek) pada gambar 3 dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan (sesuai dengan KD). Seperti halnya pada KD 3.9 kelas 2 dan 3.5 kelas III materi sifat bangun datar yang didesain sebagai berikut sebagai berikut.



Gambar 4. Modifikasi model petak Ma'dende (Engklek)

Modifikasi model petak engklak juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam KD 3.8 Mengenal diagonal ruang dan diagonal sisi dalam bangun ruang sederhana di kelas VI. Media tersebut dapat ditampilkan dalam visualisasi gambar atau dapat dilakukan dengan mengobservasi garis diagonal petak engklak secara langsung.

Selain itu, interaksi pembelajaran dengan desain tersebut dapat mendukung kompetensi Inti. Terutama dalam membentuk sikap sosial, pengetahuan, dan penerapan pengetahuan. Sikap social dapat dibentuk dalam kegiatan anak berinteraksi dengan temannya dalam melaksanakan permainan. Dari penerapan KD yang mengintegrasikan permainan tradisional ke wujud pembelajaran, dapat memberikan pengetahuan dan juga menerapkan pengetahuan secara langsung dengan menyenangkan. Hal itu sesuai dengan pendapat Ismail (2009) bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui berbagai rangkaian kegiatan dalam permainan. Lebih lanjut, Irawan (2018) mengemukakan bahwa dalam permainan

engklek kemampuan social siswa dapat ditngkatan seperti kejujuran, disiplin, kebersamaan dan sportivitas.

Dampak pendukung dari desain pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional Ma'dende (Engklek) membangun kecerdasan spasial. Hal tersebut didukung oleh penelitian Irawan (2018) yang menemukan bahwa etnomatematika yang terdapat dalam permainan engklek yakni geometri bangun datar dan bilangan. Olehnya itu diharapkan kreativitas dari guru dalam merancang pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional engklek.

12. Magalaceng (Congklak)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) pada focus pembelajaran matematika di kelas IV KD 3.7 menentukan kelipatan persekutuan 2 buah bilangan dan menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK). Langkah-langkah yang dapat dirumuskan sebagai berikut: (a) memberikan nomor pada setiap lubang congklak dengan berurutan; (b) membagi biji atau batu congklak menjadi dua warna seperti hitam dan putih; (c) membuat pertanyaan kepada siswa terkait soal KPK seperti KPK dari 3 dan 4; (d) memasukkan biji hitam untuk kelipatan dari angka 3 yaitu pada lubang nomor 3, 6, 9, 12, dan seterusnya, kemudian masukan biji putih pada kelipatan 4 yaitu pada lubang nomor 4, 8, 12, 16 dan seterusnya; (e) mengecek lubang nomor berapakah yang terisi dua biji dengan warna yang berbeda; (f) lubang dengan angka terkecil yang terisi dua

biji warna berbeda merupakan KPK dari dua bilangan tersebut.

Selain pada KD tersebut, permainan tradisional congklak juga dapat digunakan dalam mengajarkan kegiatan membilang atau operasi hitung seperti pada KD 4.1 Kelas III. Pengurangan dapat dilakukan pada kegiatan mengisi lubang sedangkan penjumlahan dilakukan diakhir permainan dengan menghitung isi lubang besar. Perkalian dilakukan dengan meminta siswa mengisi lubang dengan jumlah yang sama lalu menghitung secara keseluruhan jumlah yang ada pada semua lubang sedangkan konsep pembagian diajarkan melalui kegiatan mengisi lubang yang sama pada setiap lubang. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kognitif anak seperti pendapat Siregar, Solfitri, & Roza (2014) yang mengemukakan bahwa pengenalan konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dapat dilakukan melalui penggunaan media permainan congklak. Pratiwi (2015) dalam penelitiannya juga menemukan hal yang sama bahwa melalui media permainan congklak siswa menjadi lebih mudah memahami matero operasi hitung untuk kelas rendah. Pembelajaran operasi hitung melalui permainan congklak menjadikannya menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi operasi hitung yang tengah diajarkan.

Permainan congklak juga dapat meningkatkan kemampuan logika dapat dikembangkan melalui permainan tradisional congklak. Hal ini sejalan dengan penelitian Niyati, Kurniah, & Syam (2016) yang mengatakan bahwa kecerdasan logika matematika pada aspek menghubungkan

warna dan bentuk, membilang, operasi hitung, dan mengelompokkan dapat dikembangkan melalui permainan tradisional congklak. Pabunga & Dina (2018) mendukung pernyataan tersebut dengan mengemukakan bahwa permainan dapat meningkatkan logika matematika pada anak. Melalui kegiatan yang menyenangkan anak belajar menemukan strategi dalam menyelesaikan masalah, cermat dan teliti serta bersabar dalam menunggu giliran bermain.

13. Masobbu-sobbu (Petak umpet)

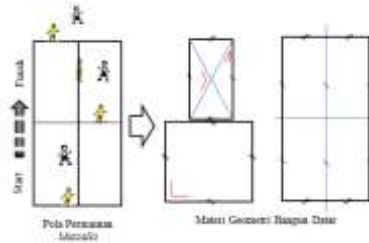
Permainan ini bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran bahasa ataupun materi tertentu seperti nama-nama pahlawan dalam pembelajaran sejarah pada KD 2.1 Kelas III. Caranya adalah (a) nama setiap pemain diganti dengan nama salah satu pahlawan nasional; (b) anak-anak diberi kesempatan untuk mendeteksi nama-nama pahlawan yang digunakan dalam permainan seperti tempat kelahiran ataupun perjuangannya dalam bidang apa; (c) anak-anak yang bertindak sebagai penjaga/kucing harus mencari temannya yang sedang bersembunyi; (d) jika menemukan salah satu temannya, maka penjaga/kucing dapat menangkapnya jika mampu menyebutkan nama pahlawan yang dipilih oleh temannya tersebut beserta sejarah perjuangannya; (e) jika jawaban betul maka anak yang ditemukan menggantikannya sebagai penjaga/kucing dan jika gagal maka anak yang ditemukan diberikan kesempatan untuk bersembunyi kembali.

Permainan petak umpet dengan modifikasi seperti langkah-langkah tersebut melatih kemampuan mengingat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2014) yang menemukan bahwa

permainan petak umpet mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Selain itu, permainan petak umpet juga mampu meningkatkan kemampuan penyesuaian social anak (Mbadhi, Ansel, & Pali, 2018). Anak mampu bersosialisasi dengan teman-temannya dengan menyesuaikan diri dengan teman maupun kelompok berdasarkan kesadaran diri dan tuntutan lingkungan.

14. Massallo (Gobak sodor)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk materi kerjasama, kekompakan, strategi serta kemampuan geometri bangun datar persegi dan persegi panjang pada KD 3.2, 4.2, 4.4, 4.5 di kelas I, KD 3.9 di kelas II, KD 3.5, 3.9, 3.10, 4.3, 4.5, 4.14, 4.15 kelas III, KD 3.9, 4.17 kelas IV dan KD 4.3 kelas VI. Cara bermainnya adalah (a) membuat dua kelompok dengan jumlah siswa yang sama banyaknya; (b) salah satu kelompok menjadi penjaga/penghadang dan kelompok yang satu menjadi penyerang atau orang yang akan melewati penjaga/penghadang; (c) jika salah satu anggota kelompok penyerang ditangkap oleh penjaga/penghadang maka kelompok penyerang dinyatakan gagal melewati benteng sehingga bergantian menjadi penjaga/penghadang; (d) kelompok pemenang adalah kelompok yang dapat meloloskan semua anggotanya melewati benteng/semua anggota penjaga/penghadang. Dengan memainkan permainan ini, siswa akan merasakan pengalaman langsung terkait materi tersebut dengan belajar memecahkan masalah dan bertanggung jawab.



Gambar... Media Pembelajaran Gobak Sodor

Melalui pengintegrasian materi pembelajaran tersebut maka kemampuan spasial siswa dapat dibentuk. Lapangan yang digunakan dalam bermain gobak sodor menjadi media pembelajaran bangun ruang persegi dan persegi panjang. Dalam bermain gobak sodor siswa dilatih untuk berfikir kritis dan inovatif mengenai strategi yang tepat digunakan dalam memenangkan permainan.

Hasil tersebut didukung oleh penelitian Kinanti, Noviekayati, & Pratikto (2017) yang menemukan bahwa dalam permainan gobak sodor kemampuan problem siswa menjadi lebih aplikatif. Siswa dituntut untuk menemukan berbagai strategi dalam mengalahkan lawan.

Selain itu, kemampuan social siswa dapat dilatih dan ditingkatkan. Kerjasama kooperatif dan kesadaran tanggung jawab dengan menerapkan strategi permainan yang telah disepakati bersama tim. Kemampuan social lainnya adalah sikap jujur dimana dalam permainan gobak sodor anak dapat mengelak telah disentuh oleh lawannya pun sebaliknya kelompok lawan dapat berkata tidak jujur bahwa telah menyentuh lawannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan guru dalam melatih

kemampuan afektif siswa seperti kerjasama tim, jujur dan bertanggung jawab. Listyaningrum (2018) mengemukakan bahwa sikap social anak seperti kerjasama, jujur, pantang menyerah dapat diajarkan melalui gerakan yang ada pada permainan tradisional gobak sodor. Lebih lanjut Kinanti, Noviekayati, & Pratikto (2017) mengemukakan bahwa kemampuan social anak yang dapat ditingkatkan dalam permainan tradisional gobak sodor diantaranya kekompakan, tanggung jawab, kepedulian, patuh akan aturan yang telah disepakati bersama dan juga komunikasi siswa.

15. Magasing (Gasing)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika pada materi konsep pengukuran waktu pada KD 3.9 kelas I, 3.7, 3.14, 4.9 kelas III, 4.1, 4.2, 4.8 kelas V. Cara memainkannya adalah (a) salah satu siswa memutar beberapa gasing secara bergantian; (b) siswa yang lain mencatat lama putaran tiap gasing; (c) selanjutnya untuk membedakan, dua siswa memutar gasingnya secara bersamaan; (d) siswa diminta membandingkan waktu putaran masing-masing gasing. Dari tahapan tersebut, siswa akan mengetahui perbedaan waktu putaran sehingga mereka dapat menganalisis faktor penentu lamanya putaran.

Melalui penerapan permainan tradisional gasing siswa dapat memahami perputaran waktu dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian Jaelani, Putri, & Hartono (2013) yang mengatakan bahwa melalui permainan gasing siswa dapat belajar menghitung waktu menggunakan jam dan

Commented [u39]: Gambar berapa? Media atau pola? Pembelajaran atau permainan?

Commented [u40]: Ini yang tepat

Commented [u41]: Hasil yang mana?

Commented [u42]: ???

Commented [u43]: sosial

mengukur durasi suatu kegiatan. Lebih lanjut Mahmudah (2016) mengemukakan bahwa konsep matematika yang dapat diajarkan dalam permainan gasing adalah membilang sampai 1-20, operasi bilangan dan pengukuran waktu.

Selain materi tersebut, permainan gasing juga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA terkait materi rotasi bumi dan tata surya pada KD 3.3 Kelas VI. Materi tersebut dapat diintegrasikan melalui perputaran gasing yang diibaratkan perputaran tata surya. Rediyati (2009) mengemukakan bahwa bumi dan tata surya berputar mengelilingi porosnya seperti putaran gasing sehingga media gasing dapat digunakan sebagai media pembelajaran rotasi bumi dan tata surya.

Berdasarkan uraian modifikasi permainan tradisional di atas diketahui bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap beberapa aspek seperti (a) motorik dengan melatih daya tahan, lentur, sensori motorik, motorik kasar dan halus; (b) kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreatifitas, pemecahan masalah, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual; (c) emosi dengan menjadi media penyaluran emosional, rasa peduli, dan pengendalian diri; (d) bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai; (e) sosial dengan menjalin relasi, bekerjasama, melatih kemandirian sosial dengan teman sebaya, orang yang lebih dewasa, dan masyarakat umum; (f) spiritual dengan membawa anak untuk menyadari adanya hubungan dengan sang pencipta; (g) ekologis dengan membantu anak untuk memanfaatkan alam sekitar dengan bijak; (h) nilai/moral dengan membuat anak untuk menghayati nilai-

nilai moral yang terkandung dalam permainan (Hasanah, 2016).

Permainan tradisional tentu sangat berbeda dengan permainan modern, terutama dalam segi efek sosial dan kesehatan. Permainan tradisional sangat melatih keterampilan sosial anak karena cara memainkannya yang membutuhkan interaksi beberapa orang. Dari segi kesehatan, permainan tradisional membutuhkan pergerakan anak secara aktif sehingga berdampak baik terhadap tumbuh kembang anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menjelaskan bahwa kondisi permainan tradisional bagi anak digital native sangat memperhatikan karena jumlah permainan yang masih dikenal dan dilestarikan hanya tersisa empat belas permainan saja. Terdapat beberapa faktor yang membuat anak-anak tidak lagi memainkan permainan tradisional seperti tidak ada teman bermain, bertengkar, kekurangan alat bermain, tidak tertarik, dilarang oleh orangtua, serta kelelahan. Permainan tradisional dapat dilestarikan dengan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran melalui modifikasi media sesuai dengan kebutuhan. Berbagai manfaat diperoleh dari pengintegrasian permainan tradisional seperti: perkembangan motoric kasar, kemampuan social serta kemampuan kognitif terkait materi pembelajaran yang diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Saran

Saran yang dapat diberikan adalah (1) seharusnya guru-guru sekolah dasar mengajarkan jenis-jenis permainan tradisional di sekolah ataupun menjadikan permainan tradisional sebagai metode dan media pembelajaran; (2) sebaiknya pemerintah memanfaatkan fasilitas umum seperti taman

Commented [u44]: Mestinya bagian ini merupakan analisis penulis/peneliti bukan rujukan

Commented [u45]: Merujuk pada tujuan pada pendahuluan

Commented [u46]: Teori ini perlu dikaji

Commented [u47]: Kesimpulan harus fix

Commented [u48]: Terlalu general

Commented [u49]: Dalam kesimpulan tidak bisa menggunakan seperti tetapi disusun sesuai masalah yang akan dipecahkan pada bagian pendahuluan

Commented [u50]: Ke empat saran berikut harus didasarkan pada kesimpulan

Commented [u51]: Ini yang tepat bukan model pembelajaran

kota dan membuat kegiatan untuk melestarikan permainan tradisional; (3) seharusnya diadakan lomba permainan tradisional agar menarik minat anak-anak untuk berlatih atau memainkan permainan tradisional. (4) sebaiknya dilakukan penelitian

lebih lanjut terkait cara menjadikan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran sebagai upaya untuk tetap melestarikan permainan tradisional dengan segala manfaat positifnya.

PUSTAKA ACUAN

- Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. (2017). The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: a preliminary study. *Movement Health & Exercise*, 6(2), 157–169.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*.
<https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Angraini, D. (2014). *Penerapan Strategi Petak Umpet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hikmah Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Aris Rahmadani, N. K., Latiana, L., & AEN, R. A. (2018). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>
- Baumgartner, R. J. (2009). Organizational Culture and Leadership : a Sustainable Corporation. *Sustainable Development*, 113(March), 102–113.
<https://doi.org/10.1002/sd>
- Chaplin, J. P. (2000). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali.
- Ekunsami, T. (2012). A Note on the current status of Arin, a Yourba traditional game played with the seeds of dioclea reflexa. *Jurnal of Life Sciences*, 6(3), 349–353.
- Genggong, M. S., & Ashmarita. (2018). Government Role in Development of Child-Friendly City Based on Traditional Games. *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 5(4), 53–60.
- Hamzuri, & Siregar, T. R. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Hasanah, U. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayat, F. (2016). *Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hilvert-Bruce, Z., & Neill, J. T. (2020). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>
- Irawan, A. (2018). Penggunaan ethnomatematika engklek dalam pembelajaran matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 46–51.
- Ismail, A. (2009). Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. In *Pilar Media*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Iswinarti, I. (2010). *Nilai-nilai Terapeutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Muhammadiyah University Malang.
- Jaelani, A., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2013). Students' Strategies of Measuring Time Using Traditional "Gasing" Game in Third Grade of Primary School. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education*, 4(1), 29–40.
- Kinanti, J., Noviekayati, I., & Pratikto, H. (2017). Pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak ditinjau dari jenis kelamin. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 52–65.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education. *Croatian Journal of Education*.
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi*

Sosial, 3(2), 108–112.

- Mahmudah. (2016). Membangun Karakter Bangsa melalui Permainan Tradisional Gasing Lombok dalam Menemukan Konsep Matematika. *International Conference on Elementary and Teacher Education (ICETE)*, 342–347.
- Malay, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Bangun Datar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Diskalkulia. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(1).
- Mbadhi, V., Ansel, M., & Pali, A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 103–112.
<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.348>
- Mubah, A. S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Demokrasi Di Era Digital*, 24(4), 303.
- Munawir, A. (2019). ONLINE GAME AND CHILDREN'S LANGUAGE BEHAVIOR. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*.
<https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1050>
- Mutema, F. (2013). Shona Traditional Children's Games And Songs As A Form Of Indigenous Knowledge: An Endangered Genre. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*.
<https://doi.org/10.9790/0837-1535964>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Niyati, M. D., Kurniah, N., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 78–83.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1.
- Pabunga, D. B., & Dina, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Logika-Matematika Anak Melalui Permainan Puzzle Di Kelompok B RA Ar-Rasyid Kendari. *Jurnal Smart PAUD*, 1(2), 133–138.
- Pratiwi, S. T. (2015). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Peserta Didik Tunagrahita Kelas III Sdlb. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(4), 296–301.
- Prezky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putra, A., Anuwar, S., Aqma, Z., & Fahmi, A. (2014). RE-CREATION OF MALAYSIAN TRADITIONAL GAME NAMED "BALING SELIPAR": A CRITICAL REVIEW. *International Journal of Science, Environment and Technology*.
- Rediyati, A. (2009). *Peningkatan motivasi belajar IPA melalui pembelajaran menggunakan media science education quality improvement project (seqip) kelas VI SD Negeri Tegalmulyo no. 157 kec. Banjarsari Surakarta*.
- Ripat, J., & Woodgate, R. (2011). The intersection of culture, disability and assistive technology. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 6(2), 87–96.
<https://doi.org/10.3109/17483107.2010.507859>
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119–128.
- Stephan, U., & Uhlaner, L. M. (2010). Performance-based vs socially supportive culture: A cross-national study of descriptive norms and entrepreneurship. *Journal of International Business Studies*, 41(8), 1347–1364. <https://doi.org/10.1057/jibs.2010.14>
- Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Elizabeth.

Sutton-Smith, B. (1952). The Fate of English Traditional Children's Games in New Zealand. *Western Folklore*. <https://doi.org/10.2307/1496230>

Yupipit, I. W. (2014). *Perubahan Pola Bermain Anak (Studi Kasus Anak Usia Sekolah di Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan*. STKIP PGRI Sumatera Barat.