



## Analisis Permainan Tradisional Yang Telah Hilang Dari Peredaran Di Kampung AFD IV Sei Kebara

Taufiq Hidayah Tanjung<sup>1</sup>, Nailan Nikmah Siregar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Corresponding Author: ✉ [taufiqhidayahtanjung97@gmail.com](mailto:taufiqhidayahtanjung97@gmail.com)

### ABSTRACT

This research shows traditional games that have been lost from circulation in AFD IV Sei Kebara Village. the method used is qualitative research. The result of the research is that traditional games are games that are cheap, easy, and provide a sense of joy and fun, besides that they can also improve children's intelligence and health. Parents should not forbid their children to play and do physical activities in the open, because this trains the immune system and anti-body pads in children so that children will avoid various kinds of diseases. From now on, it is hoped that parents and local residents can introduce traditional games to their children, so that traditional games which are characteristic of the nation's culture are not lost and can be preserved again.

### Kata Kunci

*Tradisional, Peredaran, Kampung*

## PENDAHULUAN

Berbicara mengenai lunturnya budaya permainan tradisional memang saat ini permainan tradisional dikalangan anak-anak semakin tergeser dengan adanya permainan modern yang semakin meluas dikalangan anak. Pada masyarakat desa sekarang juga mulai berubah pola bermain anak, ketika peneliti melakukan observasi dilapangan anak-anak tak lagi bermain permainan tradisional seperti patok lele/patil lele, congkrak, kelereng/guli dan lain-lain. Kebanyakan dari mereka bermain gadget/hp dan tempat play station, juga tak jarang lagi dari mereka yang mengenal nama dari jenis permainan tradisional tersebut bahkan ada juga yang tidak tahu sama sekali.

Bermain adalah belajar bagi anak, karena dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Pada permainan tradisional, apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung ketrampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuhnya, ketajaman penglihatannya kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya, memudahkan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya.

Secara garis besar, permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun makhluk sosial. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Bermain selain bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan secara keseluruhan. Bermain permainan tradisional menurut Montolalu dkk, dalam Jawati memiliki manfaat bagi anak, antara lain:

1. Bermain memicu kreativitas  
Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan bermain memicu anak menemukan pemikirannya serta menggunakan daya khayalnya.
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak  
Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak.
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik  
Pada anak usia dini tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpatik, dan berkeinginan untuk diterima di lingkungan anak.
4. Bermain bermanfaat melatih empati  
Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak, karena dengan empati anak dapat merasakan perasaan orang lain. Melalui permainan bermain peran dapat melatih sikap empati pada anak.
5. Bermain dapat bermanfaat mengasah panca indera  
Banyak jenis permainan yang menunjang perkembangan kepekaan panca indera, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pelatihan panca indera bagi anak. Seperti permainan petak umpet yang dapat melatih kepekaan pendengaran.
6. Bermain sebagai media terapi  
Bermain dapat membuat anak melupakan masalah dan kecemasan yang mereka hadapi, itulah salah satu cara yang digunakan anak dengan bermain.
7. Bermain itu melakukan penemuan, artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.

Sekarang hampir tidak ada anak bermain di luar rumah dengan menggunakan berbagai macam permainan tradisional seperti kelereng, Egrang, Bola Bekel, Gobak Sodor, Lompat Tali, Jaranan, Benting, Congklak dan masih banyak lagi. Dengan perkembangan zaman, budaya kita hilang karena salah satu faktor adanya *westernisasi*. Apa itu *westernisasi*? merupakan sebuah proses dimana masyarakat berada dalam pengaruh budaya Barat. Sehingga masyarakat Indonesia mengikuti perkembangan zaman yang lebih modern dan meninggalkan Budayanya sendiri. Pada zaman sekarang, orangtua lebih suka anaknya bermain di dalam rumah dengan bermain game menggunakan Ponsel/Android. Orangtua banyak yang beranggapan takut anaknya sakit, diculik, dan sebagainya.

Padahal game yang ada di ponsel justru lebih banyak memiliki dampak negatif, seperti membuat anak menjadi pemalas, mengganggu kesehatan, tidak memiliki kratifitas yang tinggi, serta cenderung lebih mementingkan dirinya sendiri. Beda halnya dengan orang tua zaman dahulu, yang membebaskan anaknya bermain namun tetap dalam jangkauan orang tua. Anak-anak zaman dahulu lebih kreatif, inovatif, cerdas dan memiliki semangat yang tinggi, karena zaman dahulu belum ada yang namanya Android sehingga anak berusaha membuat berbagai permainan sesuai kreatifitasnya sendiri.

Dizaman modern ini, tidak seharusnya masyarakat melupakan budaya Indonesia. Generasi muda sekarang justru harus dikenalkan dengan adanya permainan tradisional tersebut. Alasannya, agar permainan tradisional tetap terjaga dan tidak luntur ataupun punah. Pengenalan permainan tradisional ini dapat dilakukan oleh masyarakat Indonesia misalnya dengan melalui pembelajaran disekolah, atau dipertontonkan dikeramaian seperti pusat kota (Alun-alun), tempat wisata, taman kota, dan lainnya pada saat weekend atau anak liburan sekolah . Dengan demikian masyarakat bisa bernostalgia dengan permainan tradisional dan Generasi muda sekarang dapat memainkan serta mengetahui bahwa Indonesia memiliki beraneka macam permainan tradisional yang menarik. Permainan tradisional itu sendiri muncul turun-temurun dari generasi ke generasi yang sarat akan filosofi dan banyak sekali mengandung nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional itu sendiri.

Tidak hanya itu saja, permainan tradisisonal juga mengajarkan kita bagaimana kita bersosialisasi dengan baik ke sesama secara langsung tanpa alat perantara sedikitpun, itulah yang membuat tali persaudaraan antar teman bermain atau sebaya sangat erat. Dengan adanya itu banyak sekali muncul cerita-cerita lucu dan menarik didalam permainan itu. Olahraga, olahraga dan olahpikir semuanya dilatih disini, jadi tidak heran jika orang dulu jarang sekali sakit. Gerak aktif, berkeringat, bekerjasama dan sebagainya adalah bukti dari

hasil permainan tradisional yang memperkuat daya tahan tubuh dan jiwa sosial anak, seperti contoh permainan gobak sodor, petak umpet, balap karung, lompat tali, kelereng atau gundu dan sebagainya.

Pada saat ini permainan tradisional sudah merosot bahkan hampir punah serta menjadi kegiatan yang jarang di jumpai, dimasa sekarang anak cenderung lebih dekat dan bersahabat dengan gadget/hp, sehingga anak lebih mudah mengenal budaya luar dibandingkan dengan budaya bangsanya sendiri, bahkan mungkin nilai-nilai budaya luar bertentangan dan tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur budaya indonesia.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di desa Beringin Jaya, kampung AFD IV Sei Kebara, Kabupaten Labuhan Batu Selatan, Prov Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 July 2021 pada jam 10.30 WIB sampai dengan selesai. Dalam pengumpulan data penelitian dibutuhkan pendekatan individu. Dan untuk pendekatan ini metode yang sesuai untuk mendapatkan data dan informasi melalui wawancara, dan observasi. Permainan modern yang berbasis teknologi canggih akan membuat anak-anak menjadi *addctive* atau kecanduan dalam bermain. Maka kemungkinan akan berdampak negative pada kesehatan anak. Anak-anak akan mengalami kerusakan mata dan rasa malas berlebihan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Disaat ini anak-anak khususnya usia 6-12 tahun mulai kehilangan rasa kepekaan social, yang dimana menurut ahli psikologi Erik Erikson usia ini keingin tahuan anak menjadi sangat kuat dan hal itu berkaitan dengan perjuangan dasar menjadi berkemampuan. Karena dengan keingin tahuan anak tentang teknologi yang semakin berkembang ini anak-anak akan mulai tidak mau mengenai permainan tradisional.

Permainan tradisional tidak lagi menarik dikalangan anak-anak, permainan tradisional dianggap kurang menantang dan permainan tradisional juga tidak bervariasi dalam segi permainannya, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional kurang di sosialisasikan orang tua kepada anak, hal tersebut anak akan semakin tidak tahu tentang permainan tradisional sedangkang tiap hari anak mengenal elektronik yang diajarkan di dalam sekolah seperti computer/hp.

Kemudian setelah di observasi salah satu orang tua di kampung AFD IV Sei Kebara membiarkan anaknya bermain hp tanpa pengawasan, usia anak tersebut sekisar 4-5 thn, kedua org tua mereka dengan sengaja memberikan hp

kepada anak-anaknya supaya tidak terlalu jauh bermain dan tidak sering menangis. Dari kutipan tersebut dapat kita simpulkan bahwa org tua lebih memilih anak mereka bermain hp dengan waktu yang cukup lama dari pada bermain di luar jangkauan mereka.

Banyak faktor yang menyebabkan kurang eksisnya permainan tradisional bagi anak-anak sekarang. Karena terlalu canggih arus teknologi yang membuat informasi masuk ke Indonesia melalui media elektronik/hp. Apalagi sekarang anak-anak banyak yang mengandrungi permainan game online misalnya, PUGB, FF, itulah yang saya dengar nama game online nya. Dulu anak-anak setelah pulang sekolah bermain dengan teman sebayanya. Tapi sekarang khususnya kalangan menengah ke atas biasanya anak-anak sudah mempunyai kegiatan yang padat. Dengan kegiatannya itu yang bermacam-macam sehingga waktu bermain semakin berkurang, apalagi anak-anak yang msih dalam perkembangan fisik ataupun mental mereka. Dulu itu banyak permainan yang dilakukan anak-anak seperti, engklek, congkrak, patok lele, karet gelang, guli, ketapel.

Banyak manfaat yang baik buat anak anak kita yaa, yaitu anak-anak lebih kreatif, biasanya anak-anak menggunakan atau mengandalkan benda-benda, barang-barang, atau tumbuhan yang ada disekitar anak-anak. Permainan dari tumbuhan yang sering dibuat mereka contohnya ketapel, patok lele, tembak-tembakan dari bamboo yang di isi sama bunga jambu air it uterus mobil-mobilan. Itulah yang mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu juga bisa jadi terapi, yang mana anak-anak dapat mengendalikan emosi dan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan berlari. Kegiatan macam itulah yang bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

## KESIMPULAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang murah, mudah, serta memberikan rasa keceriaan dan kesenangan, disamping itu juga dapat meningkatkan kecerdasan dan kesehatan anak. Orang tua sebaiknya tidak melarang anaknya untuk bermain dan melakukan aktifitas fisik di alam terbuka, kerana hal ini melatih system imun dan anti body pad anak sehingga anak akan terhindar dari berbagai macam penyakit. Mulai dari sekarang diharapkan agar orang tua dan warga sekitar dapat memperkenalkan permainan tradisional kepada anak, agar permainan tradisional yang merupakan ciri khas budaya bangsa tidak hilang dan dapat dilesterikan kembali.

## REFERENCE

- Ahmad yunus,Drs. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta.Yogyakarta:Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan,1981*
- Azizah Ilza Ma'azi, *Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar... Jurnal Dinamika Penelitian Vol.16 (2) November (2016)*
- Haris, i. *Kearifan Local Permainan Tradisional... Yogyakarta: depdikbud, 2016*
- Milania diesta. *Permainan tradisional era modern, Jakarta: media mahasiswa Indonesia, 2020*
- Montolalu,dkk. *Bermain, mainan dan permainan. Jakarta: PT Gramedia Widisarana Indonesia, 2001*
- Tim penyusun depdikbud, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Depdikbud: Yogyakarta, 1981*
- Tim playplus Indonesia. *Permainan tradisional anak Indonesia. Yogyakarta*
- Tuhana taufiq andrianto. *Mengembangkan karakter sukses anak di Era Cyber. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011*
- Zulkifli,Drs. *Psikologi perkembangan anak. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002*