

UPAYA MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL

Muhammad Zaki Sya'bana¹, Muhammad Zaini², Robertus Adi Sarjono Owon
Sekolah Tinggi Ilmu Qur'an, Amuntai, Indonesia^{1,2}, Universitas Muhammadiyah, Maumare,
Indonesia³
zaki06@email.com¹, zaini07@email.com², robertusadi99@gmail.com³

Abstract

Kegiatan permainan yang dapat mengembangkan aspek psikologis anak dapat dijadikan alat pembelajaran dalam persiapan untuk dunia orang dewasa. Gameplay tradisional bersifat antargenerasi warisan budaya yang mempunyai makna simbolik di balik gerakan, ucapan, dan alat yang digunakan. Pesan-pesan ini berguna untuk perkembangan kognitif, emosional dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana pembelajaran menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik menjadikan kedudukan permainan tradisional semakin tergerus dan hampir tidak dikenal. Permainan tradisional cerita rakyat merupakan salah satu bentuk cerita rakyat yang beredar secara lisan dikalangan kolektif tertentu anggotanya, diwariskan secara tradisional dan diwariskan, dan banyak yang mempunyai variasi. Karena itu termasuk cerita rakyat, sifat atau ciri-ciri permainan tradisional anak sudah tua, tidak diketahui keberadaannya, siapa dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya tersebar dari mulut ke mulut dan terkadang mengalami perubahan nama atau wujud padahal hakikatnya sama. Terkait dengan pendidikan karakter, keluarga mempunyai andil yang cukup besar, karena dimulai dari dimana penanaman nilai-nilai moral dapat dikembangkan sehingga permasalahan kenakalan remaja dapat dihindari. Secara garis besar pendidikan karakter bertujuan untuk membimbing anak menuju kedewasaan agar anak dapat memperoleh keseimbangan antara pengertian dan pengertian budaya serta dapat mewujudkan keseimbangan tersebut di masa depan. Oleh karena itu, langkah tertentu yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu mampu memberikan hal yang positif stimulus dan kesenangan kepada anaknya, salah satunya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional Pengembangan sebagai wahana untuk mendidik karakter yang menyenangkan tidaklah begitu sulit.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter.

PENDAHULUAN

Globalisasi sendiri membawa dampak positif dan negatif bagi kehidupan di masyarakat. Salah satu dampak positifnya adalah memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dan bertukar informasi secara cepat dan mudah.[1, hlm. 1544] Sedangkan salah satu dampaknya adalah budaya luar yang negatif dapat dengan mudah masuk ke ruang lingkup masyarakat. Permasalahan yang paling pokok akibat atau dampak lainnya adalah budaya Indonesia sendiri dilupakan oleh generasi muda. Sehingga budaya Indonesia mulai luntur atau dilupakan oleh generasi muda Indonesia termasuk permainan tradisional.[2, hlm. 1] Indonesia merupakan Negara dengan bentuk kepulauan yang memiliki suku dan kebudayaan yang begitu banyak. Namun kebudayaan yang begitu banyak ini mulai tersisih dengan kebudayaan asing yang mulai merambah dan menyisihkan kebudayaan kita. Didalam kebudayaan tradisional terdapat unsur-unsur budaya, salah satunya permainan tradisional anak-anak yang lambat laun terlupakan oleh zaman.[3, hlm. 4] Permainan yang telah ada sejak dahulu, kini mulai menghilang disebabkan adanya permainan bangsa asing yang membuat anak-anak lupa akan tradisional yang bila dihitung-hitung permainan bangsa luar sangat tidak menguntungkan. Sungguh memprihatinkan jika kita tinjau lebih dalam bagaimana kondisi yang ada di bumi pertiwi ini.[4, hlm. 4].

Bahkan bisa dikatakan sebenarnya, generasi muda kita terjajah oleh kecanggihan teknologi. Modernisasi yang dinggap sebagai westernisasi telah menggerus budaya tradisional yang ada di

Indonesia. Kemelut yang terjadi di Indonesia dikarenakan hilangnya kebudayaan asli bangsa Indonesia yang telah terkontaminasi oleh budaya barat, sehingga bangsa ini seperti kehilangan jati diri budayanya.[5, hlm. 3] Anak-anak saat ini lebih mengenal permainan point blank, angry bird, Mobail Legend dan Pokemon jika dibandingkan dengan petak umpet, dakon, bentengan, gobak sodor dll. Berbagai permainan modern dinilai lebih menarik bagi kaum anak-anak karena menghadirkan visualisasi serta tantangan tersendiri. Namun tanpa disadari pola bermain yang demikian memiliki beberapa sisi negatif, baik dari sisi kesehatan fisik maupun psikis. Gangguan pada mata, obesitas, efek radiasi dari smartphone serta kecanduan game online sudah menjadi hal yang wajar ditemui pada anak-anak yang hidup di kota-kota besar.[6, hlm. 1612]

Bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain merupakan kodrat anak, tujuan kegiatan bermain bagi anak adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional atau sosial. Anggita menyatakan pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan dan sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut.[7, hlm. 451]

Adapun hal yang mengkhawatirkan adalah gangguan psikis yang dapat dialami oleh pecandu game online. Saat ini juga banyak game yang dimainkan oleh anak-anak mengandung kekerasan, dampak dari permainan ini bisa membentuk anak menjadi seorang pemberontak, keingintahuan yang besar terhadap segala sesuatu yang dilarang, serta memiliki kelakuan yang kadang sulit diterima masyarakat. Sama seperti halnya cerita rakyat, permainan tradisional lahir sebagai bentuk pewarisan nilai dari para orang tua terhadap generasi muda. Permainan tradisional juga lahir dari kondisi alam dan lingkungan sekitar. Sehingga sangat disayangkan apabila warisan para pendahulu harus hilang tanpa bekas dengan perkembangan zaman yang begitu dahsyat.[8, hlm. h.1-2]

METODE

Penelitian ini lebih ditekankan pada pendekatan kualitatif, karena pendekatan ini mengandalkan kekuatan pengamatan pancaindra untuk merefleksi fenomena budaya permainan tradisional. Dikatakan bahwa pendekatan kualitatif adalah lebih kepada pertimbangan pancaindra secara akurat untuk melihat kebudayaan yang cenderung berubah-ubah seiring perubahan zaman. Bahwa tradisi kualitatif cenderung peneliti sebagai pengumpul data mengikuti asumsi kultural dan mengikuti data, dengan kata lain penelitian kualitatif budaya lebih fleksibel, tidak memberi harga mati, reflektif, dan imajinatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia, merupakan aset kebudayaan bangsa kita yang seharusnya kita jaga dan lestarikan agar tidak hilang ditelan kemajuan zaman dengan pesatnya kemajuan dunia IT di era global. Permainan Tradisional sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah sebagai penyelenggara negara, dan masyarakat sebagai pembentuk kebudayaan itu sendiri, perlu adanya pemberdayaan permainan tradisional yang pernah ada di Indonesia, caranya dengan mengajak tokoh masyarakat yang mengenal permainan tersebut untuk terus memberika pengetahuan dan memainkan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.[9, hlm. 43].

Berdasarkan pengamatan dan memperhatikan kondisi di lapangan sekarang, dewasa ini melakukan permainan tradisional terbentur oleh beberapa kendala. Kendala tersebut memang akan membuat permainan tradisional tersisihkan, antara lain :

1. Lapangan tempat bermain atau kebun berubah tidak ada

Lapangan (dalam hal ini adalah tanah yang luas) ataupun kebun (milik orang sekitar tempat tinggal) sekarang memang sudah ditemui, hal ini membuat anak-anak kehilangan tempat bermainnya, otomatis permainan-permainan tradisional yang notabenenya membutuhkan tempat yang luas dan lapang menjadi susah dimainkan dan akhirnya ditinggalkan. Khususnya pada permainan yang bersifat adu ketangkasan pasti akan cepat sekali ditinggalkan.

2. Perubahan struktur tanah dari semula tanah menjadi lebih keras

Perlu juga perhatikan, setelah lapangan bermainnya hilang sekarang kita melihat jalan atau gang disekitar kita berubah menjadi keras, baik itu di aspal, di cor, ataupun di lakukan pengerasan dengan paving ataupun yang lainnya. hal ini akan sangat berbahaya, jika ada permainan yang menuntut berlari. jika terjatuh. Bisa dibayangkan luka yang didapat akan lebih parah dari saat di tanah yang tidak dikeraskan.

3. Agak berbahaya bermainnya

Tidak dipungkiri mungkin dalam kacamata orang sekarang, permainan tradisional khususnya yang membutuhkan aktivitas fisik ini memiliki kandungan resiko cedera yang sangat tinggi ketimbang bermain didepan smartphon atau yang lain. Sebab, permainan tradisional ini menuntut fisik yang prima dan aktivitas fisik yang cukup padat. (Hasilnya tentu anak-anak zaman dulu lebih gesit-gesit dibanding yang sekarang) Hal ini menyebabkan sebagian orang merasa sedikit ngeri dengan permainan yang cukup menantang.

4. Kemajuan Teknologi

Bisa dikatakan inilah faktor utama penyebab bergesarnya pola permainan yang menggunakan fisik menjadi digital. Tidak perlu saya sebutkan satu persatu permainannya, anda pasti sudah banyak yang tahu dan hafal nama-mana alat yang biasa digunakan untuk melakukan permainan. Hal ini jelas akan menimbulkan sebuah tren baru yaitu pergeseran dari aktivitas fisik menuju aktivitas mata dan jari.

Permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian.[10, hlm. 2] Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia. Keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya.[11, hlm. 168]

Permainan tradisional menjadi jenis aktivitas bermain yang memiliki ciri khas kedaerahan yang biasa dilakukan untuk mencari hiburan dan memanfaatkan waktu luang contohnya Petak umpet dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Semakin banyak pemain, maka permainan petak umpet akan menjadi semakin seru.[12, hlm. 44] Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa untuk menentukan peran pencari (kucing) dan pemain yang bersembunyi. Pemain yang bertugas sebagai pencari (kucing) memberikan kesempatan pada pemain yang bersembunyi sambil berhitung sampai 10 dengan menghadap ke tembok. Setelah hitungan selesai, mulailah si “kucing” beraksi mencari teman-temannya. Bola bekel adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok, berpasangan, atau sendiri-sendiri dengan komposisi 3 sampai 5 orang. Dalam permainan bola bekel, pemain menggunakan bola karet kecil atau bola pingpong dan satu set biji atau batu kerikil, kemudian dimainkan di lantai yang dapat memantulkan bola karet atau bola pingpong.[13, hlm. 17]

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (local wisdom) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan tradisional akan mendorong tumbuhnya sikap toleransi dan empati pemain, serta dapat mengasah kemampuan emosional untuk dapat bersama dan berinteraksi dengan teman sepermainan, menunggu giliran, dan terbiasa antri merupakan cerminan dari sikap sabar, mematuhi aturan bermain, jeli atau teliti, serta memiliki ketangkasan tangan/kaki, semangat kerja keras, melatih keterampilan tubuh, cermat, dan sportif. Permainan tradisional dapat dijadikan sarana membentuk moral, kepedulian, jujur, dan tulus. Dalam berinteraksi di lingkungan sosial, permainan tradisional dapat membentuk kemampuan interaksi dan komunikasi, sehingga mampu untuk bersaing, berkolaborasi, disiplin, dan bersahabat.[14, hlm. 127]

Adapun yang mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih dapat ditemukan di lapangan. Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.[15, hlm. h.827-830]

KESIMPULAN

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia secara kearifan lokal masing-masing daerah di Indonesia yang beraneka-ragam permainan tradisional didalamnya, setiap permainan tentunya memiliki nilai edukasi didalamnya. Kita sadari atau tidak nilai edukasi yang tersimpan didalamnya, adalah nilai yang timbul dalam masyarakat itu sendiri. Nilai edukasi itu sendiri terbentuk, karena masyarakat Indonesia cenderung menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan memupuk semangat kerjasama membentuk karakter masyarakat Indonesia yang ramah dan terkenal tinggogi akan kemauan dan kerja kerasnya untuk menggapai harapan dan cita-cita bangsa Indonesia, melalui permainan/olahraga tradisionalnya. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Besar harapan dengan beberapa jalan dan peran serta pihak terkait maka permainan tradisional dapat dilestarikan serta mampu menjadi budaya yang dapat menanamkan nilai luhur bangsa menuju Manusia Indonesia seutuhnya dengan memiliki karakter yang baik.

REFERENCES

- [1] Y. R. Listiana, "Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, 2021.
- [2] IG. A. J. Suryawan, "PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENANAMAN NILAI KARAKTER BANGSA," *GENTA HREDAYA*, vol. 2, no. 2, Sep 2018.
- [3] Husein, "LUNTURNYA PERMAINAN TRADISIONAL," *Aceh Anthropol. J.*, vol. 5, no. 1, Apr 2021.
- [4] V. D. Sartika, S. Wulandari, dan A. C. Ayuswantana, "PELESTARIAN ASET BUDAYA PERMAINAN CONGKLAK MELALUI DESAIN KARAKTER UNTUK ANAK," *J. Desain Komun. Vis. Asia JESKOVIA*, vol. 7, no. 2, 2023.
- [5] R. D. Nasution, "PENGARUH MODERNISASI DAN GLOBALISASI TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA," *J. Kominfo*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [6] F. K. Asagi dkk., "Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalarjo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta," *J. Abdi Masy. Indones.*, vol. 3, no. 6, Okt 2023.
- [7] Y. B. Susena, D. A. Santoso, dan P. Setyaningsih, "Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor," *J. Pendidik. Kesehat. Rekreasi*, vol. 7, no. 2, Jun 2021.

- [8] I. G. A. J. Suryawan, "Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa," *Genta Hredaya Media Inf. Ilm. Jur. Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, vol. 2, no. 2, 2020, Diakses: 6 Januari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <http://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/genta/article/view/432>
- [9] D. G. P. Asrana, "Tranformasi Budaya Dalam Permainan Tradisional Menuju Game Online," *Media Komun. FPIPS*, vol. 15, no. 2, 2016.
- [10] D. Handoko dan A. Gumantan, "Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu," *J. Phys. Educ.*, vol. 2, no. 1, Jul 2021.
- [11] A. Matulessy, Ismawati, dan A. Muhid, "Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review," *AKSIOMA J. Mat. Dan Pendidik. Mat.*, vol. 17, no. 1, Apr 2022.
- [12] A. W. Kurniawan, *OLAHRAGA DAN PERMAINAN TRADISIONAL*. Malang: Penerbit Wineka Media, 2019.
- [13] I. Haris, "KEARIFAN LOKAL PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN MORAL ANAK USIA DINI," *J. AUDI*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [14] H. Rianto dan Y. Yuliananingsih, "MENGGALI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL," *Edukasi J. Pendidik.*, vol. 19, no. 1, Mei 2021.
- [15] F. M. Halim, "Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya," *Intra*, vol. 2, no. 2, hlm. 826–833, 2014.