

Eksistensi Permainan Tradisional pada Siswa SD Negeri Mamajang 1 Makassar

Faidhul Inayah

Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik, Universitas Negeri Makassar

e-mail: faidhul.inayah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan ingin melihat eksistensi permainan tradisional ditengah maraknya permainan modern khususnya pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilatar belakangi apakah permainan tradisional masih diminati siswa khususnya siswa sekolah yang berlokasi di tengah perkotaan dan apakah orang tua atau guru masih memiliki andil terhadap keberlangsungan pelestarian permainan tradisional. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Mamajang 1 Makassar dengan metode deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa hampir setengah siswa sudah jarang memainkan permainan tradisional. Siswa yang sering bermain hanya memainkan permainan tradisional pada saat dirumah. Siswa bermain permainan tradisional disekolah hanya saat materi permainan tradisional. Walaupun permainan tradisional sudah jarang dimainkan siswa akan tetapi dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa seluruh siswa lebih senang memainkan permainan tradisional jika dibandingkan dengan permainan modern karena dapat berinteraksi langsung Bersama teman sebaya, hal ini menunjukkan bahwa eksistensi permainan tradisional dapat meningkat karena masih banyak siswa yang berminat memainkannya.

Kata kunci: *Eksistensi, Permainan, Tradisional.*

Abstract

This research was carried out with the aim of seeing the existence of traditional games amidst the rise of modern games, especially among elementary school students. This research is motivated by whether traditional games are still popular with students, especially school students located in urban areas and whether parents or teachers still have a role in the continued preservation of traditional games. This research was carried out on fifth grade students at SDN Mamajang 1 Makassar using a qualitative descriptive method. From the research results, it was found that almost half of the students rarely played traditional games. Students who often play only play traditional games at home. Students play traditional games at school only when the game material is traditional. Even though students rarely play traditional games, this research shows that all students prefer playing traditional games compared to modern games because they can interact directly with their peers, this shows that the existence of traditional games can increase because there are still many students who are interested to play it.

Keywords : *Existence, Game, Traditional.*

PENDAHULUAN

Bermain adalah kebutuhan dasar setiap manusia untuk melarikan diri sejenak untuk berekreasi dari kesibukan sehari-hari. Bermain merupakan aktivitas dimana anak dapat bersenang-senang sekaligus belajar yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak (Fadlillah 2019). Bermain saat ini sudah menjadi tradisi yang menjamur tidak hanya untuk anak usia dini, bahkan pada anak usia sekolah, remaja hingga dewasa memiliki kebiasaan untuk bermain.

Karakteristik pada anak usia dasar menurut Somantri dan nana syodiah adalah senang bermain. Selanjutnya dikatakan bahwa anak sekolahdasar terkhusus pada anak usia kelas rendah

senang untuk bermain, sehingga hal ini memberi tugas pada guru untuk memuatkan permainan kedalam proses belajar mengajar dengan merancang model pembelajaran berbasis permainan yang bersifat serius tetapi santai (Muzakki dkk. 2023). Dari pernyataan diatas dapat dilihat bahwa penting bagi seorang pendidik memberikan ruang bermain terutama bersama orang dewasa untuk memberi kesempatan belajar dengancara yang menyenangkan, namun perlu diketahui pula karakteristik permainan yang cocok dimainkan agar dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya.

Permainan yang baik bagi anak adalah permainan yang mampu mengembangkan pitensi dalam diri anak dalam aspek kognitif, social dan emosional (Khobir 2009). Dalam aspek kognitif diharapkan seorang anak dapat mempelajari objek disekitarnya dan menyelesaikan permasalahan yang ditemukan melalui aktivitas bermain. Sedangkan dalam aspek social anak diharapkan menygetahui peran dirinya dan memahami peran orang lain. Dari aspek emosional anak diharapkan dapat belajar keluar dari konflik batin yang dirasakannya.

Jika ditinjau dari karakter permainan yang baik dan cocok dimainkan oleh anak usia sekolah atau pada masa sekolah dasar, maka dapat dilihat bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan ketiga potensi yang harus dimiliki anak. Karena didalam permainan tradisional mengandung unsur Pendidikan yang dapat membantu anak untuk mencapai kematangan pada usianya. Permaianan tradisional adalah hasil dari menjajakan pada budaya sendiri yang memuat nilai-nilai pendidikan yang mengandung perasaan senag, ceria serta gembira ketika memainkannya (Sumarsono 2022). Permainan tradisional memuat kriteria permainan yang cocok untuk anak usia sekolah dasar. Desain permaian taradisional yang bersifat sederhana, serba guna, tahan lama, dapat menstimulus perkembangan otak anak dan membuat anak berinteraksi dengateman bermain sehingga terhindar dari antisosial (Khobir 2009) membuat menjadikan permainan tradisional sangat cocok untuk anak usia sekolah dasar.

Bermain selain menyenangkan tentu memiliki segelintir manfaat yang dapat diambil oleh seorang anak. Pada usia 7 sampai 11 taun anak memasuki tahap permainan *social play games with rules* yang melatih seorang anak untuk mengikuti aturan tertentu lewat cara bermain, sedangkan usia 11 tahun keatas anak memasuki tahapan *play with rules and sport* yang melatih seorang anak untuk menaati peraturan serta mencapai prestasi dalam melakukan sesuatu (Iswinarti 2017). Lewat permainan anak tidak hanya menerima manfaat sebagai proses rileksasi diri tetapi memiliki manfaat pengembangan pribadi, terutama di usia SD yang diajarkan untuk taat dan patuh kepada peraturan yang berlaku serta berani mencapai target yang diinginkan.

Pada usia sekolah dasar anak memiliki beberapa progress pencapaian yang harus dimilikinya untuk mempersiapkan diri dalam menjajaki kehidupan pada masa remaja hingga dewasa. Anak harus dilatih untuk mengembangkan fisik motoric, intelektual, bahasa, emosi dan social (Yusuf dan Sugandhi 2011). Selanjutnya Yusuf dan Sugandhi menyatakan bahwa pada perkembangan fisik motoric anak usia SD dilatih untuk mengembangkan motoric halus dan kasarnya, pada perkembangan intelektual anak sudah dapat mengelompokkan, menghubungkan serta memecahkan masalah. Pada perkembangan Bahasa anak dapat berkomunikasi dengan orang lain, mengungkapkan pemikiran serta memahami bacaan. Pada perkembangan emosi anak membiasakan untuk mengontrol emosi. Sedangkan pada perkembangan sosoal anak dapat bersikap kooperatif dan mau memerhatikan kepentingan orang lain. Semua hal ini dapat diperoleh anak dengan bermain permainan tradisional secara Bersama disbanding dengan permainan modern.

Permainan tradisional adalah permainan yang diajarkan dari generasi ke generasi bukan hanya untuk memberi kesenangan dan kepuasan bagi pemainnya akan tetapi mengandung makna yang mengandung norma adat serta kebiasaan mastyarakat suatu daerah (Hamzuri dan Siregar 1998). Makna yang terkandung dalam setiap permainan tradisional daerah menjadi tantangan generasi muda untuk tetap menjaga kebudayaan

Permainan tradisional ditengah zaman serba digital memiliki tantangan yang berat, ketertarikan anak terhadap keberlangsungan permainan tradisional semakin kurang. Popularitas permainan tradisional makin tergerus denga kebutuhan manusia akan teknologi sehingga permainan tradisional digantikan permainan yang melibatkan peran teknologi (Hayati dan Kurniawan 2020). Menurut William Tedi perdidapat beberapa factor yang menyebabkan permainan

menhilang, diantaranya sarana dan tempat bermain, kurangnya waktu, permainan modern yang lebih memiliki waktu efisien untuk bermain, serta putusnya pendokumentasian dan penulisan tentang permainan tradisional (Muslihin dkk. 2021). Konsisi semacam ini yang menyebabkan permainan tradisional makin hari makin jarang dimainkan seorang anak terlebih kurangnya perhatian orang tua akan keberlangsungan pelestarian permainan tradisional.

Melihat kondisi diatas maka dapat dilihat munculnya permainan baru yang lebih mudah dilaksanakan kapan pun dan dimanapun serta tidak membutuhkan bantuan orang lain menggeser minat anak terhadap permainan tradisional. Maka timbullah pertanyaan apakah permainan tradisional masih eksis dikalangan siswa dimana eksistensi merupakan sesuatu yang muncul atau tampil (Rambalangi, Sambiran, dan Kasenda 2018). Melalui penelitian ini peneliti ingin melihat apakah permainan tradisional masih sering dimainkan atau masih eksis di kalangan peserta didik khususnya pada SDN Mamajang 1 Makassar, serta ingin melihat peran guru atau orang tua dalam melestarikan permainan tradisional.

METODE

Penelitian permainan tradisional akan dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan survey. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang merujuk pada pendekatan penelitian yang diterapkan dalam situasi alamiah dari objek penelitian, peneliti memiliki peran sebagai instrument utama serta proses analisis data yang bersifat induktif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa pada kelas V SD Negeri 1 Mamajang Makassar. Sekolah ini dipertimbangkan untuk dijadikan subjek penelitian karena terdapat di tengah kota Makassar, peneliti ingin melihat apakah siswa disekolah negeri di tengah kota masih aktif memainkan permainan tradisional. Sedangkan siswa kelas V dijadikan sample dengan pertimbangan bahwa kelas V telah melewati lebih dari setengah masa sekolah dan sudah banyak memiliki pengalaman bermain dalam usia sekolah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Instrumen penelitian disusun sendiri oleh peneliti berupa rubrik wawancara dan observasi. Teknik analisis data yang dilakukan peneliti yakni dimulai dengan mereduksi data yang didapatkan, kemudian data tersebut disajikan sebelum masuk ke tahap akhir yakni penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian tentang eksistensi permainan tradisional pada siswa SDN 1 Mamajang Makassar. Maka peneliti mengajukan beberapa pertanyaan dimana dari hasil wawancara diperoleh bahwa seluruh siswa masih mengenal beberapa mainan tradisional bahkan mengenal nama permainan tradisional yang diberi nama sesuai dari daerah Makassar. Dari 12 siswa kelas V dapat terdapat beberapa nama permainan tradisional yang masih diketahui mereka bagaimana cara memainkannya, peneliti membagi kedalam permainan dengan nama dari daerah Makassar dan nama permainan nasional.

Tabel 1. Nama Permainan Tradisional yang dikenal Siswa

Lokal	Nusantara
Amba' Benteng	Petak umpet
Jingkal	Kelereng
Asing	Congklak
Engga'-Engga'	Layang-layang
Bom	Lompat Tali
Dende'	Gasing
Bola Gebo'	
Boy-Boy	
Santo'	

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa seluruh siswa mengetahui berbagai macam permainan tradisional baik dengan nama daerah atau local maupun nama permainan tradisional yang dikenal secara nasional. Ketika peneliti apa saja permainan tradisional yang pernah

dimainkan oleh siswa, para siswa menjawab bahwa tidak semua permainan tradisional yang mereka ketahui pernah dimainkannya. Permainan tradisional yang tidak dimainkan walaupun sudah diketahui oleh siswa sering kali karena keterbatasan sarana dan prasarana bermain atau tidak adanya teman permainan yang mengetahui cara permainan tradisional yang ia ketahui. Berdasarkan data diatas dapat diketahui ada beberapa permainan tradisional yang mulai tergerus eksistensinya bukan karena mereka tidak mengenal, akan tetapi ada dua hambatan penting sehingga permainan itu tidak pernah mereka mainkan.

Eksistensi permainan tradisional juga sangat berpengaruh terhadap seberapa sering permainan tradisional yang mereka ketahui sering dilaksanakan atau dimainkan. Pada saat wawancara peneliti juga menggali kapan terakhir kali mereka memainkan permainan tradisional sebanyak 66,67% siswa masih sering bermain permainan tradisional, 11,1% siswa sebulan sekali memainkan permainan tradisional sedangkan 11,11% siswa terakhir memainkan permainan tradisional satu atau dua tahun lalu. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa Sebagian besar siswa masih sering memainkan permainan tradisional sedangkan beberapa siswa jarang memainkan permainan tradisional, sehingga dapat dilihat permainan tradisional perlahan mulai menurun pelaksanaannya.

Peran orang tua dan guru juga berpengaruh terhadap eksistensi permainan tradisional. Karena permainan ini merupakan permainan yang dilaksanakan turun temurun, artinya harus ada peran dari generasi sebelumnya untuk mengajarkan kepada siswa sebagai penerus permainan tradisional agar menjadi tradisi turun-temurun. Dari hasil wawancara seluruh siswa pernah diajarkan orang tua, saudara kandung atau guru untuk memainkan permainan tradisional. Akan tetapi waktu bermain bersama orang tua, saudara atau guru memang jarang dilakukan. Bermain dengan orang tua biasanya hanya saat Ketika permainan tradisional diajarkan dari orang tua dengan anaknya. Berbeda halnya dengan bermain dengan saudara kandung, dimana permainan tradisional sesekali dilakukan bermain bersama saudara kandung walau dengan jarak waktu yang lama. Sedangkan guru mengajarkan bermain bersama siswa Ketika pada materi permainan tradisional di tahun sebelumnya.

Peneliti juga melihat eksistensi permainan tradisional yang dilakukan siswa pada saat jam istirahat sekolah. Waktu istirahat sekolah adalah waktu yang tepat dimana anak dapat merilekskan pikirannya sebelum bejar Kembali dikelas, maka diharapkan dengan memainkan permainan tradisional bersama teman di sekolah para siswa mendapatkan semangat ketika masuk ke dalam kelas untuk Pelajaran selanjutnya. Dari hasil wawancara seluruh siswa menyatakan bahwa mereka jarang melakukan permainan tradisional di sekolah. Salah satu siswa bahkan menyebutkan bahwa permainan tradisional hanya dimainkan di sekolah pada saat materi pembelajaran permainan tradisional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sekolah tidak lagi menjadi tempat siswa untuk sering memainkan permainan tradisional, hal ini yang menyebabkan perbedaan pengalaman siswa Ketika diberi pertanyaan seberapa sering mereka memainkan permainan tradisional. Seluruh siswa lebih sering memainkan permainan tradisional di rumah, sekolah tidak lagi menjadi tempat siswa sering memainkan permainan tradisional, maka eksistensi permainan tradisional di sekolah boleh dikatakan sangat menurun.

Penelitian ini juga mempertanyakan minat siswa terhadap permainan tradisional jika dibandingkan dengan permainan menggunakan teknologi seperti *hand phone* atau laptop. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa seluruh siswa lebih menyenangi permainan tradisional jika dibandingkan permainan modern. Alasan siswa lebih minat terhadap permainan tradisional karena mereka menyukai cara bermain yang membutuhkan interaksi langsung dengan lawan main ketimbang bermain permainan modern yang membatasi pertemuan dengan lawan main.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian terhapat eksistensi permainan tradisional pada siswa kelas V SDN Mamajang 1 Makassar dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata siswa masih memainkan permainan tradisional, hanya sekitar 40% siswa yang jarang atau setahun sekali memainkan permainan tradisional. Hal ini disesbabkan siswa yang jarang memainkan permainan tradisional di sekolah. Permainan tradisional hanya dilaksanakan di sekolah Ketika materi pembelajaran tentang permainan tradisional diberikan oleh guru. Jika dilihat dari minat isiswa terhadap

permainan tradisional dibandingkan dengan permainan modern, siswa lebih minat terhadap permainan tradisional. Minat ini didasari oleh interaksi siswa dengan teman bermain saat bermain permainan tradisional. Hal ini tentu menjadi dampak positif untuk eksistensi permainan tradisional. Ketika siswa lebih suka bermain Bersama teman dibandingkan bermain sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, M. 2019. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Hamzuri, dan Dra Tiarna Rita Siregar. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Hayati, Auliya Aenul, dan Dede Trie Kurniawan. 2020. "Dolanan bocah caruban nagari sebagai upaya pembinaan nilai antikorupsi siswa sekolah dasar." Hlm. 81–93 dalam *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. Vol. 17.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMMPress.
- Khobir, Abdul. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif." *Forum Tarbiyah* 07(02).
- Muslihah, Heri Yusuf, Resa Respati, Iqhl Shobihi, dan Siti Alifya Shafira. 2021. "Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional." *Sosial Budaya* 18(1):36. doi: 10.24014/sb.v18i1.11787.
- Muzakki, Abdurrohman, Frendy Aru Fantiro, Bustanol Arifin, dan Setiya Yunus Saputra. 2023. *Buku Ajar Kajian Pendas SD (Lengkap Dengan Contoh-Contoh Modifikasi Permainan)*. Sigi: Feniks Muda Sejahtera.
- Rambalangi, Sarah Sambiran, dan Ventje Kasenda. 2018. "Eksistensi Lembaga Adat Dalam Pembangunan Kecamatan Tawalian Kabupaten Mamasa (Suatu Studi Di Kecamatan Tawalian Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat)." *Eksekutif Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan* 1(1).
- Sumarsono, Rhama Nurwansyah. 2022. *Permainan Tradisional Nusantara*. Ponorogo: uwais inspirasi indonesia.
- Yusuf, Syamsu, dan Nani M. Sugandhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Depok: Rajawali Press.