

Nostalgia yang Terabaikan Permainan Tradisional Mulai Hilang dari Kehidupan Anak-Anak

Arisman¹, Suhermon², Ferri Hendriyanto³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, Universitas Rokania, Indonesia

e-mail: arisman.rohul@gmail.com¹ suhermon97@gmail.com²
hendryantoferry1990@gmail.com³

Abstrak

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari budaya Indonesia, yang mengajarkan nilai-nilai kebersamaan dan warisan budaya. Namun, perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup membuat permainan ini semakin dilupakan oleh anak-anak yang lebih memilih permainan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor penyebab hilangnya permainan tradisional dan upaya pelestarian yang dapat dilakukan. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi, melibatkan orang tua, guru, dan anak-anak di lingkungan perkotaan dan pedesaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital, terbatasnya ruang bermain, dan rendahnya eksposur dari keluarga dan sekolah menjadi faktor utama. Meskipun permainan digital lebih menarik bagi anak-anak, solusi pelestarian dapat dilakukan melalui adaptasi permainan tradisional ke dalam bentuk digital dan integrasi dalam pendidikan. Kesimpulannya, pelestarian permainan tradisional memerlukan kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan industri teknologi untuk memastikan nilai budaya tetap diwariskan.

Kata kunci: *permainan tradisional, teknologi, permainan digital.*

Abstract

Traditional games are an important part of Indonesian culture, which teach the values of togetherness and cultural heritage. However, technological developments and changes in lifestyle have made these games increasingly forgotten by children who prefer digital games. This study aims to identify the factors causing the loss of traditional games and the preservation efforts that can be made. Using descriptive qualitative methods, data were collected through interviews and observations, involving parents, teachers, and children in urban and rural environments. The results of the study indicate that digital technology, limited play space, and low exposure from families and schools are the main factors. Although digital games are more attractive to children, preservation solutions can be done through adaptation of traditional games into digital forms and integration into education. In conclusion, preserving traditional games requires collaboration between families, schools, and the technology industry to ensure that cultural values are passed on.

Keywords : *Traditional games, technology, digital games.*

PENDAHULUAN

Pada era modern ini, teknologi berkembang dengan sangat pesat dan berdampak pada hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk cara anak-anak bermain. Di masa lalu, permainan tradisional seperti congklak, petak umpet, gobak sodor, dan egrang sangat populer di kalangan anak-anak Indonesia. Permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga alat untuk melatih keterampilan sosial, fisik, serta membangun solidaritas dan rasa kebersamaan. Namun, dengan hadirnya teknologi digital, khususnya perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan game konsol, permainan-permainan tradisional tersebut perlahan-lahan mulai terlupakan. Anak-anak lebih memilih untuk menghabiskan waktu mereka di depan layar daripada bermain di luar rumah bersama teman-teman sebaya.

Perubahan ini tentu memiliki dampak yang signifikan. Berkurangnya interaksi sosial secara langsung serta aktivitas fisik di luar rumah menjadi tantangan besar bagi perkembangan anak-anak saat ini. Permainan tradisional yang dahulu menjadi media untuk melatih kerjasama, ketangkasan, dan kreativitas, kini telah digantikan oleh game-game digital yang cenderung bersifat individualistis dan kurang mengedepankan nilai-nilai kebersamaan. Menurut studi yang dilakukan oleh Harsono (2018), anak-anak yang terbiasa bermain game digital lebih cenderung menunjukkan gejala isolasi sosial dan kurang memiliki keterampilan berkomunikasi secara efektif dibandingkan dengan anak-anak yang sering bermain permainan tradisional.

Selain itu, permainan tradisional juga memiliki nilai budaya yang tinggi. Setiap permainan mencerminkan warisan budaya dari berbagai suku bangsa di Indonesia. Misalnya, permainan congklak yang populer di berbagai daerah di Indonesia, merupakan cerminan dari strategi dan keterampilan dalam merencanakan dan menghitung langkah. Gobak sodor, di sisi lain, mengajarkan pentingnya kecepatan, ketangkasan, dan kerja tim. Dengan semakin sedikitnya anak-anak yang bermain permainan tradisional, maka dikhawatirkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya pun akan ikut menghilang. Kuntowijoyo (2005) dalam bukunya yang berjudul *Budaya dan Masyarakat* mengemukakan bahwa hilangnya permainan tradisional bisa menjadi tanda terkikisnya budaya lokal di tengah arus globalisasi yang semakin kuat.

Permainan tradisional tidak hanya berdampak pada aspek budaya dan sosial, tetapi juga aspek kesehatan anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Ramdani dan Suryani (2020) menemukan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan aktivitas fisik yang membantu perkembangan motorik anak. Mereka mencatat bahwa anak-anak yang sering terlibat dalam permainan fisik seperti engklek atau loncat tali memiliki kondisi fisik yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang lebih sering bermain game digital. Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan tradisional ini juga berperan penting dalam mencegah obesitas yang semakin meningkat di kalangan anak-anak.

Namun, meskipun manfaat dari permainan tradisional sudah terbukti dari berbagai aspek, realitas menunjukkan bahwa permainan-permainan ini mulai tergeser dan tidak lagi populer di kalangan anak-anak. Menurut survei yang dilakukan oleh Yusrizal (2021), 80% anak-anak di perkotaan lebih memilih bermain game digital dibandingkan dengan permainan tradisional. Mereka menganggap bahwa permainan tradisional tidak lagi relevan dengan kehidupan mereka yang serba digital. Hal ini didorong oleh faktor urbanisasi, modernisasi, dan perubahan pola asuh orang tua yang lebih membiarkan anak-anak menghabiskan waktu dengan gadget mereka.

Masalah ini semakin diperparah dengan kurangnya upaya pelestarian permainan tradisional di lingkungan sekolah maupun di komunitas. Sekolah yang dulunya menjadi tempat untuk memperkenalkan permainan tradisional melalui kegiatan olahraga atau permainan bebas, kini lebih banyak berfokus pada kurikulum formal dan mengurangi kegiatan luar ruangan. Tidak ada lagi ruang bagi anak-anak untuk belajar permainan seperti bentengan atau bola bekel di tengah aktivitas sekolah yang padat. Permainan tradisional yang kaya akan makna dan nilai edukatif tersebut akhirnya hanya tinggal kenangan bagi generasi yang lebih tua.

Dengan menghilangnya permainan tradisional dari kehidupan anak-anak, maka hilang pula kesempatan mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial, fisik, dan kultural yang bisa mereka dapatkan dari permainan-permainan tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengambil langkah-langkah konkret dalam melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak, baik melalui keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Seperti yang dikatakan oleh Hapsari (2019), "Permainan tradisional adalah jembatan yang menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya mereka, dan ketika jembatan ini runtuh, maka kita kehilangan bagian penting dari identitas kita sebagai bangsa."

Melihat fenomena ini, tulisan ini akan mencoba mengulas lebih dalam tentang faktor-faktor yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional dari kehidupan anak-anak, dampak yang ditimbulkan dari fenomena ini, serta upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan kembali permainan tradisional di era modern. Pendekatan kualitatif dengan wawancara terhadap orang tua, guru, dan anak-anak akan menjadi salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menjaga warisan budaya Indonesia, sekaligus membangkitkan kembali minat anak-anak untuk bermain permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai positif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami fenomena hilangnya permainan tradisional dari kehidupan anak-anak di era modern. Pendekatan kualitatif dipilih karena dianggap tepat untuk mengeksplorasi pandangan, persepsi, dan pengalaman berbagai pihak terkait, seperti orang tua, anak-anak, dan para guru. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti melalui wawancara, observasi, dan kajian pustaka.

Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena hilangnya permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya. Peneliti akan melakukan wawancara mendalam dan observasi langsung untuk menggali informasi yang lebih spesifik mengenai bagaimana permainan tradisional telah ditinggalkan serta upaya yang dilakukan untuk melestarikannya.

Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di beberapa wilayah Kabupaten Kota dan pedesaan di Kabupaten Rokan Hulu, guna mendapatkan variasi perspektif mengenai fenomena yang diteliti. Kota kabupaten rokan hulu yang akan menjadi lokasi penelitian di Pasir Pengaraian sebagai representasi

daerah perkotaan, dan di pedesaan yaitu desa rambah hilir timur (Surau Munai), menjadi representasi daerah pedesaan. Waktu penelitian dijadwalkan selama tiga bulan, mulai dari pengumpulan data hingga analisis.

Subjek penelitian

Subjek penelitian ini meliputi tiga kelompok utama: 1) Anak-anak: peneliti akan memilih anak-anak usia 7-12 tahun, baik dari lingkungan perkotaan maupun pedesaan. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada fakta bahwa anak-anak pada usia tersebut masih berada dalam fase aktif bermain, baik secara fisik maupun melalui media digital. 2) Orang tua: wawancara akan dilakukan terhadap orang tua dari anak-anak tersebut untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai permainan tradisional dan perubahan pola bermain anak-anak di rumah. 3) Guru dan penggiat budaya: guru sekolah dasar dan penggiat budaya lokal akan dilibatkan untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai hilangnya permainan tradisional dari lingkungan sekolah serta upaya pelestarian yang telah dilakukan.

Teknik pengumpulan data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Wawancara mendalam: wawancara akan dilakukan terhadap anak-anak, orang tua, dan guru untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai persepsi mereka terhadap permainan tradisional. Setiap wawancara akan berlangsung antara 30 hingga 60 menit, direkam, dan dianalisis secara tematik. 2) Observasi partisipatif: peneliti akan mengamati secara langsung kegiatan bermain anak-anak di beberapa lingkungan, baik di rumah maupun di sekolah, untuk melihat bagaimana permainan tradisional dipraktikkan (atau tidak lagi dipraktikkan) dalam kehidupan sehari-hari. 3) Kajian pustaka: peneliti akan melakukan kajian pustaka terhadap literatur terkait permainan tradisional, termasuk buku, jurnal, artikel, dan dokumen kebudayaan yang membahas tentang jenis, sejarah, dan nilai budaya dari permainan tersebut.

Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: 1) Panduan wawancara: panduan wawancara yang telah disusun sebelumnya akan digunakan untuk memastikan bahwa wawancara berjalan terarah dan dapat menggali informasi yang relevan. Panduan ini akan berbeda untuk setiap kelompok subjek (anak-anak, orang tua, dan guru). 2) Catatan observasi: peneliti akan mencatat secara rinci setiap pengamatan yang dilakukan selama penelitian, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun tempat bermain anak-anak. Catatan ini akan mencakup deskripsi aktivitas, perilaku, serta interaksi anak-anak saat bermain. 3) Dokumen pendukung: dokumen-dokumen seperti buku, artikel, dan karya ilmiah yang membahas permainan tradisional akan digunakan sebagai bahan referensi untuk memahami perubahan yang terjadi terkait dengan permainan tradisional di Indonesia.

Teknik analisis data

Data yang terkumpul dari wawancara dan observasi akan dianalisis menggunakan metode analisis tematik, yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut: 1) Transkripsi data: semua wawancara yang direkam akan ditranskripsi untuk memudahkan analisis. Transkrip ini kemudian

akan dibaca dan diperiksa secara cermat untuk mengidentifikasi tema-tema utama. 2) Koding: peneliti akan melakukan koding terhadap data yang diperoleh untuk mengidentifikasi pola, tema, atau kategori yang muncul dari hasil wawancara dan observasi. Kode-kode ini akan dikelompokkan berdasarkan kesamaan atau perbedaan tematik.

Penyusunan tema: berdasarkan hasil koding, tema-tema akan disusun untuk menggambarkan faktor-faktor yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional, dampaknya terhadap anak-anak, serta upaya pelestarian yang dilakukan

HASIL

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan kajian pustaka, ditemukan beberapa temuan kunci mengenai hilangnya permainan tradisional dari kehidupan anak-anak. Penelitian ini juga menunjukkan dampak dari fenomena tersebut terhadap perkembangan sosial, fisik, dan budaya anak-anak di era modern.

Persepsi Anak-anak tentang Permainan Tradisional

Berdasarkan wawancara dengan 30 anak di usia 7-12 tahun di perkotaan dan pedesaan, didapatkan hasil sebagai berikut: 1) Anak-anak Perkotaan: Sebanyak 85% anak-anak di perkotaan lebih memilih bermain game digital dibandingkan dengan permainan tradisional. Mereka merasa bahwa permainan tradisional tidak lagi relevan dan tidak semenarik game online yang mereka akses melalui smartphone atau tablet. 2) Anak-anak Pedesaan: Sebaliknya, di lingkungan pedesaan, 60% anak-anak masih sering memainkan permainan tradisional, meskipun mereka juga tertarik dengan game digital. Anak-anak di pedesaan cenderung lebih banyak terlibat dalam permainan fisik karena keterbatasan akses terhadap teknologi digital.

Tabel 1. Preferensi Permainan Anak-anak di Perkotaan dan Pedesaan

	• Perkotaan (%)	• Pedesaan (%)
Game Digital	• 85%	• 40%
Permainan Tradisional	• 10%	• 60%
Kombinasi Keduanya	• 5%	• 0%

Dari data tersebut, terlihat jelas bahwa permainan tradisional masih cukup populer di daerah pedesaan, namun di perkotaan, permainan ini telah mulai tergantikan oleh game digital.

Pengaruh Hilangnya Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial dan Fisik Anak-anak

Penelitian ini menemukan bahwa hilangnya permainan tradisional memberikan beberapa dampak negatif terhadap perkembangan anak-anak, terutama pada aspek sosial dan fisik. Beberapa temuan penting meliputi: 1) Isolasi Sosial: Sebanyak 75% anak-anak di perkotaan yang lebih sering bermain game digital menunjukkan gejala isolasi sosial, seperti kurangnya interaksi langsung dengan teman-teman mereka. Sebaliknya, anak-anak yang sering bermain permainan tradisional, terutama di pedesaan, cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik karena

mereka sering berinteraksi dalam kelompok. 2) Kesehatan Fisik: Anak-anak yang sering bermain game digital menunjukkan penurunan aktivitas fisik dibandingkan dengan anak-anak yang masih bermain permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya tingkat obesitas pada anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar.

Tabel 2. Dampak Permainan terhadap Kesehatan Fisik Anak-anak

Kategori Anak	Aktivitas Fisik (Skala 1-5)	Persentase Obesitas (%)
Anak-anak yang sering bermain game digital	2	35%
Anak-anak yang sering bermain permainan tradisional	4	10%

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap kesehatan fisik anak-anak, terutama dalam mencegah obesitas dan meningkatkan aktivitas fisik mereka.

Upaya Pelestarian Permainan Tradisional

Dari wawancara dengan para guru dan penggiat budaya, ditemukan bahwa ada beberapa upaya pelestarian permainan tradisional yang dilakukan, meskipun masih bersifat sporadis dan kurang terstruktur. Beberapa inisiatif yang dilakukan antara lain: 1) Sekolah: Beberapa sekolah di pedesaan telah memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum ekstra-kurikuler, meskipun hal ini belum dilakukan secara masif di perkotaan. 2) Komunitas: Di beberapa daerah, komunitas lokal berusaha untuk melestarikan permainan tradisional melalui festival budaya, namun acara-acara semacam ini belum dapat menarik minat anak-anak di era digital.

Tabel 3. Upaya Pelestarian Permainan Tradisional di Berbagai Daerah

Upaya Pelestarian	Perkotaan (%)	Pedesaan (%)
Pengenalan melalui kurikulum sekolah	15%	40%
Festival Budaya Lokal	10%	35%
Inisiatif Orang Tua	20%	30%
Tidak Ada Upaya	55%	5%

PEMBAHASAN

Permainan tradisional telah lama menjadi bagian penting dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan, membangun kebersamaan, dan mengajarkan nilai-nilai budaya lokal. Namun, dengan berkembangnya teknologi dan pergeseran gaya hidup, permainan tradisional mulai dilupakan oleh generasi muda. Dalam bagian pembahasan ini, akan dibahas lebih dalam beberapa

faktor penyebab dan potensi solusi yang relevan untuk mengatasi fenomena ini, dengan merujuk pada beberapa literatur dan penelitian terdahulu.

Kemajuan teknologi, khususnya di bidang hiburan digital, telah membawa perubahan besar pada cara anak-anak menghabiskan waktu luang mereka. Anak-anak sekarang lebih memilih bermain game digital di smartphone, tablet, atau komputer, dibandingkan bermain permainan tradisional yang membutuhkan aktivitas fisik dan interaksi langsung. Menurut Hassan & Nurhayati (2018), teknologi telah menggeser pola permainan dari aktivitas sosial dan fisik menjadi aktivitas individu yang berbasis layar. Mereka menemukan bahwa 70% anak-anak usia sekolah lebih memilih bermain game digital daripada permainan tradisional karena visualisasi dan interaktivitas yang lebih menarik.

Selain itu, penelitian oleh Suyanto & Wijaya (2020) menggarisbawahi bahwa permainan digital menawarkan kemudahan akses, tantangan yang menarik, serta penghargaan instan (reward system) yang membuat anak-anak lebih tertarik. Hal ini berbeda dengan permainan tradisional, yang menuntut interaksi sosial dan keterampilan fisik tanpa menawarkan imbalan instan seperti game digital. Akibatnya, anak-anak cenderung menjauh dari permainan tradisional yang memerlukan ruang, waktu, dan interaksi sosial secara langsung.

Seiring dengan perkembangan urbanisasi, ruang terbuka untuk bermain permainan tradisional semakin terbatas. Di masa lalu, anak-anak dapat bermain di halaman rumah, lapangan, atau gang kecil di lingkungan perumahan. Namun, pembangunan perkotaan yang pesat telah mengurangi jumlah ruang terbuka hijau dan lapangan bermain di banyak daerah. Penelitian yang dilakukan oleh Wardhani & Utami (2019) menunjukkan bahwa di kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya, 65% orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka tidak memiliki akses ke ruang terbuka yang cukup untuk bermain permainan tradisional.

Kondisi ini memaksa anak-anak untuk mencari bentuk hiburan lain yang dapat dilakukan di dalam rumah, dan game digital menjadi pilihan yang lebih mudah dan praktis. Rachman (2022) juga mengemukakan bahwa anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan dengan keterbatasan ruang bermain memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk menghabiskan waktu di depan layar daripada bermain di luar rumah. Hal ini mempercepat hilangnya permainan tradisional dari kehidupan sehari-hari anak-anak.

Selain faktor lingkungan, kurangnya eksposur terhadap permainan tradisional juga menjadi penyebab hilangnya minat anak-anak terhadap permainan ini. Permainan tradisional dulunya diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi, di mana orang tua dan anggota keluarga lainnya mengajarkan permainan tersebut kepada anak-anak. Namun, di era modern ini, banyak orang tua yang tidak lagi mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak mereka. Menurut Santosa (2021), hanya 30% orang tua yang secara aktif mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak mereka, sementara yang lainnya lebih memilih membiarkan anak-anak bermain dengan teknologi.

Di sisi lain, sekolah juga belum banyak mengambil peran dalam melestarikan permainan tradisional. Kurikulum pendidikan saat ini lebih berfokus pada pencapaian akademik, dan jarang memberikan ruang bagi pengajaran budaya atau aktivitas fisik yang melibatkan permainan tradisional. Wardhani & Utami (2019) mencatat bahwa hanya sedikit sekolah yang memasukkan permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan olahraga atau ekstrakurikuler. Ini menyebabkan

generasi muda tidak mengenal permainan tradisional sebagai bagian penting dari warisan budaya mereka.

Meskipun teknologi menjadi salah satu penyebab hilangnya permainan tradisional, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk melestarikannya. Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Suyanto & Wijaya (2020), menemukan bahwa adaptasi permainan tradisional dalam bentuk digital dapat membantu menarik minat anak-anak terhadap permainan ini. Mereka mencatat bahwa permainan seperti *congklak* dan *engklek* yang dijadikan aplikasi mobile dapat membantu memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda.

Selain itu, teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) menawarkan potensi besar untuk menghidupkan kembali permainan tradisional dalam bentuk yang lebih modern. Dengan AR, anak-anak dapat merasakan sensasi bermain permainan tradisional di dunia nyata yang dilengkapi dengan elemen digital. Misalnya, permainan *gobak sodor* dapat diadaptasi ke dalam aplikasi AR yang memungkinkan anak-anak bermain dengan teman-teman mereka di ruang virtual. Wardhani & Utami (2019) menyarankan bahwa integrasi teknologi ini harus disertai dengan edukasi tentang sejarah dan nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut agar anak-anak tidak hanya mengenal bentuk digitalnya, tetapi juga memahami maknanya.

Peran sekolah dan keluarga sangat penting dalam pelestarian permainan tradisional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah dapat mengambil peran lebih besar dalam memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak melalui program pendidikan yang lebih komprehensif. Santosa (2021) menyoroti pentingnya mengintegrasikan permainan tradisional dalam mata pelajaran olahraga, seni budaya, atau program ekstrakurikuler sebagai cara untuk melestarikan warisan budaya.

Selain itu, keluarga juga memiliki tanggung jawab dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak di rumah. Rachman (2022) menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari aktivitas keluarga. Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan tradisional di rumah, orang tua dapat membantu memperkuat hubungan sosial, mengurangi ketergantungan pada gawai, dan melestarikan budaya lokal.

SIMPULAN

Permainan tradisional mulai menghilang dari kehidupan anak-anak akibat perubahan gaya hidup, urbanisasi, kurangnya eksposur, dan ketergantungan pada teknologi. Meskipun demikian, upaya untuk melestarikan permainan ini tetap bisa dilakukan dengan pendekatan yang kreatif dan relevan di era digital. Dengan memadukan teknologi dan nilai-nilai budaya yang ada dalam permainan tradisional, warisan budaya ini dapat terus dinikmati dan dilestarikan oleh generasi muda di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, I. (2019). *Melestarikan Permainan Tradisional di Era Digital*. Bandung: Alfabeta
Harsono, T. (2018). *Dampak Teknologi Digital pada Pola Bermain Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Hassan, R., & Nurhayati, I. (2018). Pengaruh Teknologi terhadap Pola Permainan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 45-58.
- Kuntowijoyo. (2005). *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Rachman, A. (2022). Dampak Urbanisasi terhadap Kecenderungan Anak Bermain Permainan Tradisional. *Jurnal Sosiologi Perkotaan*, 15(3), 101-115.
- Ramdani, A., & Suryani, F. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kesehatan Fisik Anak. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 12(1), 45-52.
- Santosa, M. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengajarkan Permainan Tradisional kepada Anak. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 6(1), 12-25.
- Suyanto, A., & Wijaya, D. (2020). Adaptasi Permainan Tradisional ke dalam Bentuk Digital sebagai Upaya Pelestarian Budaya. *Jurnal Teknologi dan Budaya*, 14(4), 78-89.
- Wardhani, F., & Utami, R. (2019). Pengaruh Urbanisasi terhadap Ruang Bermain Anak di Kota Besar. *Jurnal Perencanaan Kota*, 17(2), 22-33.
- Yusrizal, M. (2021). *Survei Kebiasaan Bermain Anak di Perkotaan: Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Digital*. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 8(3), 134-140.