

STUDI LITERATUR: EFEKTIVITAS MODIFIKASI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PADA EKSISTENSI PERMAINAN ANAK ERA GENERASI Z

Muhammad Naafi'

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
muhammadnaafi16060484048@mhs.unesa.ac.id

Roy Januardi Irawan

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
royjanuardi@unesa.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional semakin tersisihkan seiring berkembangnya zaman. Permainan modern seperti *play station*, *time zone*, dan *game online* yang umumnya lebih nyaman dan menarik untuk dimainkan menyebabkan eksistensi permainan tradisional perlahan menurun. Dampaknya, permainan tradisional jarang diminati anak generasi Z dan terancam hilang sehingga diharuskan permainan tradisional dimodifikasi supaya mampu bersaing menjadi permainan yang diminati di era modern. Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui efektivitas modifikasi permainan tradisional di era generasi Z dan (2) mengetahui eksistensi permainan tradisional di era modern. Di mana peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengumpulkan beberapa literatur berupa artikel. Berdasarkan kecukupan data yang diperoleh peneliti metode yang digunakan adalah studi literatur. Peneliti berfokus pada modifikasi permainan tradisional dengan menggali secara dalam dari kasus dengan mencari sumber literatur yang relevan, kemudian membandingkan dengan literatur lain, kemudian menarik kesimpulan atau pemahaman terkait topik yang ditulis. Hasil yang diharapkan dalam penulisan artikel ini adalah (1) modifikasi yang dirasa tepat untuk meningkatkan eksistensi permainan tradisional dan (2) perlunya meningkatkan eksistensi permainan tradisional di era modern.

Kata Kunci: Modifikasi, Permainan Tradisional, Generasi Z.

Abstract

Traditional games increasingly marginalized with the development of the times. Modern games like play station, time zone, and online games that are generally more comfortable and interesting to play cause existence traditional game slowly decreases. The impact, traditional games are rarely in demand of generation Z and children threatened to disappear so that the traditional game must be modified to be able to compete a game that is in high demand in the modern era. The purpose of this study are (1) to determine the effectiveness of modifications traditional games in the generation Z era and (2) determine the existence of traditional games in the modern era. The approach in this research is to use qualitative research methods. Where researchers do data collection by collecting several literature. Based on the adequacy of the data obtained by researchers the method used is the case study model. Researchers focus on modifying traditional games with delve deeply into the case by finding relevant literature source, then compare with other literature, then draw ta conclusion or understanding related to the written topic. Results expected in writing this article are (1) modifications that are deemed appropriate to increase existence traditional games and (2) the need to increase the existence of traditional games in the modern era.

Keywords: Modification, Traditional Games, Generation Z.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki budaya yang melimpah dan beraneka ragam di mana merupakan aset kekayaan budaya bangsa. Setiap kultur, etnis dan suku memiliki ekspresi pengungkapan budayanya masing-masing. Salah satu ekspresinya tercermin pada permainan tradisional yang hidup pada setiap daerah di Indonesia. Nurdiana Siregar (2018) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan hiburan yang menggunakan alat sederhana. Permainan tradisional memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan fisik, emosional dan kognitif anak. Sebagai aset kekayaan budaya bangsa sudah semestinya permainan tradisional harus dijaga dan dilestarikan supaya tidak menghilangkan ciri khas bangsa Indonesia.

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional (Setya, 2017).

Pengertian permainan tradisional secara tidak langsung memberikan ruang berpikir bahwa setiap orang mampu dan dapat melakukan permainan tradisional. Usia sesungguhnya tidak ada pengaruh dalam memainkan permainan tradisional. Kegiatan ini telah dilakukan oleh orang-orang sedari anak-anak, sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional dilakukan oleh semua orang dan tidak tergantung pada usia (Dwijyanthi, 2020).

Ciri khas permainan tradisional sangat mudah dimainkan, tetapi tetap memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan fungsi permainan tersebut. Misalnya aturan permainan yang dibuat tidak sulit, lagu-lagu atau nyanyian sangat mudah didengar dan dihafalkan, selain itu juga terdapat variasi dalam memainkannya, serta tidak menggunakan banyak peralatan.

Permainan tradisional cukup menggunakan anggota tubuh sebagai peralatannya, sayangnya keberadaan permainan tradisional mulai mengalami penurunan. Kondisi ini diduga karena perkembangan teknologi yang sangat cepat dan merambah ke segala lini masyarakat, baik yang hidup di kota maupun di desa.

Seiring berkembangnya zaman yang terus memacu peradaban untuk berubah memaksa budaya dan teknologi berkembang semakin maju untuk menunjang kehidupan generasi masa kini. Menurut Kopperschmidt (dalam Putra, 2016) Generasi mengacu pada sekelompok orang yang memiliki tahun lahir yang sama, usia yang sama, lokasi yang sama, dan pengalaman atau peristiwa sejarah orang yang sama yang memiliki dampak signifikan pada tahap pertumbuhan mereka. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa generasi adalah sekelompok orang yang mengalami peristiwa yang sama dalam kurun waktu tertentu. Generasi Z adalah sekelompok orang yang terlahir di antara tahun 1995-2010 serta merupakan generasi yang baru memasuki angkatan kerja atau generasi yang paling muda. Generasi ini biasanya disebut dengan generasi internet atau I-generation yang lebih banyak berhubungan melalui media sosial elektronik. Sejak dini generasi ini sudah banyak dikenalkan oleh teknologi sehingga sangat akrab dengan smartphone dan dikategorikan sebagai generasi yang kreatif.

Munculnya permainan modern berbasis digital yang ditunjang kemajuan teknologi di tengah kehidupan generasi Z dapat dikatakan mampu mengalihkan permainan tradisional yang sudah membudaya perlahan menjadi hilang dalam kehidupan masyarakat. Akibatnya permainan tradisional sudah jarang dan hampir tidak pernah dilakukan lagi oleh masyarakat zaman kini. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak mulai tidak mengenal permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sarana bagi anak-anak untuk melatih motorik dan kognitif mereka.

Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan yang memiliki unsur budaya didalamnya, tetapi juga memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan sifat dan kehidupan sosial bagi anak. Menurut Sukirman permainan tradisional juga dapat dianggap sebagai warisan budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tangan kumpulan masyarakat yang lain (Asmida, 2017).

Dari berbagai fenomena diatas, dibutuhkan peran masyarakat khususnya pada generasi Z agar mengubah pandangan mengenai permainan, bagaimana permainan tradisional yang memiliki nilai budaya dan banyak manfaat bisa kembali eksis dan mampu bersaing dengan permainan modern berbasis teknologi yang banyak terkandung unsur individual sosial dan pasif. Modifikasi permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusi untuk

membuat permainan tradisional kembali eksis dan tidak menghilangkan nilai budaya dan karakternya.

Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Bahtiyar Heru Susanto (2017) bahwa pembentukan karakter jujur dan disiplin dalam penelitian ini dilakukan melalui permainan tradisional yang telah dimodifikasi yaitu permainan dengan nama mladok, gompot, dan si boi dan dari penelitian yang dilakukan menunjukkan telah tersusunnya tiga jenis permainan tradisional yang dimodifikasi dan terintegrasi perilaku karakter. Dari hal tersebut peran orang dewasa sangat penting untuk melestarikan kembali permainan tradisional di tengah perkembangan zaman supaya mengubah jenis permainan yang diminati masyarakat generasi Z dari permainan modern menuju ke permainan tradisional.

Berdasarkan fenomena tersebut, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui mengetahui efektivitas modifikasi permainan tradisional di era generasi Z dan mengetahui eksistensi permainan tradisional di era modern.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu library research atau penelitian kepustakaan dikarenakan peneliti akan mengkaji hasil penelitian terdahulu. Penelitian kepustakaan adalah studi yang mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006).

Literature yang digunakan dalam penelitian ini yaitu artikel maupun jurnal yang membahas tentang modifikasi permainan tradisional pada eksistensi permainan anak era generasi Z. Dikarenakan batasan masalah yang dikaji, literature yang digunakan sangat terbatas.

Teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur yang merupakan cara menghimpun data atau sumber lain yang berhubungan dengan topik penelitian yang bisa didapat dari berbagai sumber berupa artikel, buku, jurnal dan pustaka lainnya. Dalam penelitian ini didapatkan literatur yang meliputi jurnal internasional, jurnal nasional dan pustaka berupa skripsi.

Teknik Analisis data dilakukan dari berbagai data yang telah diperoleh menggunakan metode analisis deskriptif dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta kemudian dianalisis dan diuraikan serta memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian dalam proses beberapa hasil literasi penelitian sejenis tentang tingkat kecemasan dan beberapa jurnal dari luar negeri maupun dalam negeri dari kisaran tahun 2014-2021, diperoleh data sebagai berikut.

Penelitian Nora Lita Deritani (2014) mengenai “Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix dalam Pembelajaran Penjasorkes”, pada Ekar Mix, permainan Ekar (gundu, kelereng) di bidik, Mix (campur) adalah permainan dicampur atau digabungkan dengan aktivitas membidik, menyusun potongan puzzle, berlari, melompat, dan melempar. Ekar Mix ini diarahkan agar guru penjasorkes memberikan materi permainan tradisional kepada siswa dan ikut melestarikan permainan daerah yang sekarang ini sudah hampir ditinggalkan anak-anak.

Penelitian oleh Terttiaavini (2016), mengenai “Aplikasi Game Cak Ingkling Berbasis Android”, pada penelitian ini sebuah dikembangkan aplikasi casual game yang bertajuk permainan tradisional yang menggunakan perangkat bergerak platform android dengan menggunakan bahasa pemrograman Actionsript 3.0. Agar dapat memainkan game Cak Ingkling ini kita harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu, kemudian setelah masuk aplikasi akan muncul tampilan menu utama di mana terdapat empat menu utama yaitu main, peraturan, sejarah dan keluar. Aplikasi game tradisional cak ingkling telah dimodifikasi dengan pemain mengklik kotak dan menjawab pertanyaan pada arena untuk dapat menggerakkan uncak dan karakter dalam permainan. Dengan adanya aplikasi Cak Ingkling ini bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional agar dapat menjadi tren kembali dalam bentuk aplikasi di smartphone.

Penelitian oleh Uray Gustian (2019) mengenai “Efektifitas Modifikasi Permainan Tradisional dalam Pengembangan Physical Literacy Anak Taman Kanak-Kanak”, memodifikasi dengan menggabungkan tujuh permainan tradisional yaitu lempar kaleng, engklek, lempar telur penyus, sumpitan, balap balon, estafet kelereng, dan bakiak menjadi satu permainan baru dengan peraturan yang baru yang menarik. Permainan tradisional yang dimodifikasi telah terbukti efektif dalam mengembangkan PL anak TK. Hal ini menunjukkan PL anak TK dapat distimulus melalui permainan tradisional karena melalui permainan tradisional anak lebih aktif dalam melakukan aktivitas gerak dan memberi-kan kesempatan pada anak untuk bermain

secara berkelompok dan menggunakan media permainan yang membuat anak tertarik, mau, dan senang dalam melakukannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Thoribius Ribarto (2019) dengan judul “Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Boi terhadap Keterampilan Gerak Dasar”, dalam penelitian ini permainan tradisional boi dimodifikasi menjadi permainan berbasis *android* yakni dengan mengganti media permainan yang semula dilakukan dengan cara manual, kemudian dimodifikasi menjadi permainan berbasis *android*. Permainan boi merupakan permainan tradisional dengan menyusun lempengan gaco, pada umumnya menggunakan pecahan genting yang berukuran kecil. Hampir sama dengan bowling, permainan boi dimainkan dengan melempar bola ke sasaran yang dituju yakni pecahan genting yang telah disusun. Dari hasil penelitian tersebut didapati hasil perhitungan bahwa modifikasi permainan tersebut diterima, artinya dengan dilakukan modifikasi tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan gerak dasar peserta didik.

Dalam hasil penelitian Uswatun Hasanah (2019) yang berjudul “Rancang Bangun Game Tradisional Berbasis Android” yakni dengan membuat perangkat lunak berupa aplikasi permainan tradisional. Aplikasi berbeda dengan aplikasi sebelumnya, dalam aplikasi ini terdapat tiga permainan dalam satu aplikasi yaitu: balap karung, lompat tali dan layang-layang. Sama seperti sebelumnya kita harus mengunduh aplikasinya

terlebih dahulu, kemudian setelah masuk ke aplikasi akan muncul empat pilihan pada menu utama yaitu stage permainan, info, pengaturan suara dan exit. Pada menu “info” akan muncul info pencipta aplikasi, dan halaman informasi permainan tradisional yang terdapat dalam aplikasi tersebut yang dibuat untuk mengingatkan kembali tentang permainan tradisional. Ketika memilih stage permainan akan muncul tampilan tiga jenis permainan (balap karung, lompat tali dan layang-layang) yang akan dimainkan oleh pengguna. Dari penelitian tersebut didapatkan bahwasanya modifikasi yang dilakukan terhadap permainan tradisional yakni dengan cara mengubah peraturan, alat dan media permainan terhadap perkembangan anak dan mengubah permainan tradisional menjadi permainan tradisional yang berbasis android.

Penelitian yang dilakukan oleh Suzana (2021) dengan judul “Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka”, permainan engklek dimodifikasi menjadi lebih menarik untuk meningkatkan motorik kasar melompat, meloncat, dan berlari. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah melakukan permainan engklek modifikasi yang berarti ada peningkatan motorik kasar setelah melakukan permainan engklek modifikasi.

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

JUDUL	PENELITIAN	METODE	HASIL
Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix dalam Pembelajaran Penjasorkes (2014)	Nora Lita Deritani,	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa permainan tradisional Ekar Mix yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik SD kelas IV. Prosedur pengembangan model permainan Ekar Mix untuk pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar ini meliputi enam tahap yaitu: 1) Pengembangan penelitian deskriptif dan survei, 2) Penyusunan desain produk awal, 3) Validasi produk ahli, 4) Uji coba skala kecil, 5) Uji coba skala besar, 6) Penerapan model Spesifikasi instrument.	Hasil penelitian menunjukkan pengembangan permainan tradisional Ekar Mix untuk pembelajaran Penjasorkes di SD menghasilkan produk efektif meningkatkan kebugaran jasmani siswa
Efektifitas Modifikasi Permainan Tradisional	Uray Gustian	Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan	Hasil penelitian secara keseluruhan diperoleh nilai

<p>dalam Pengembangan Physical Literacy Anak Taman Kanak-Kanak (2019)</p>		<p>mengimplementasikan permainan tradisional yang dimodifikasi pada pembelajaran anak taman kanak-kanak dan partisipan berjumlah 150 anak. Permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran terdiri atas tujuh permainan tradisional yaitu permainan lempar kaleng, permainan engklek, permainan lempar telur penyu, sumpitan, balap balon, estafet kelereng, dan bakiak. Penilaian dilakukan dengan teknik unjuk kerja menggunakan rubrik penelitian.</p>	<p>10843 (3.02) pada pertemuan I dan 11596 (3.22) pada pertemuan I dan telah terjadi peningkatan sebesar 753 point (0.21). Peningkatan ini terjadi disebabkan permainan tradisional menstimulus anak selalu aktif melakukan aktivitas gerak melalui bermain. Hal ini menunjukkan permainan tradisional efektif dalam mengembangkan physical literacy anak taman kanak-kanak.</p>
<p>Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Boi Terhadap Keterampilan Gerak Dasar (2019)</p>	<p>Thoribius Ribarto</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk desain penelitian Pre-Experimental Design dengan bentuk pretestposttest. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas bawah SDN 13 Tempunak Kabupaten Sintang.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian maka didapat hasil thitung sebesar 3,72 dan ttabel sebesar 1,761. Artinya thitung > ttabel atau 3,72 > 1,761 maka hipotesis diterima. Artinya terdapat pengaruh modifikasi permainan tradisional boi terhadap keterampilan gerak dasar siswa. Adapun persentase peningkatan sebesar 21,58 %.</p>
<p>Rancang Bangun Game Tradisional Berbasis Android (2019)</p>	<p>Uswatun Hasanah</p>	<p>Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa studi literature, dan kuesioner. Metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah metode waterfall dan teknik pengujian sistem yang digunakan adalah metode Black-box Testing.</p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah berupa sebuah aplikasi permainan tradisional berbasis android. Berdasarkan implementasi dan hasil uji coba yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Game ini berjalan dengan baik sebagaimana fungsinya. Game ini hanya berjalan pada smartphone yang berbasis Android yang umumnya merupakan game permainan tradisional yang diharapkan mampu mengenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat umum.</p>
<p>Aplikasi Game Cak Ingkling Berbasis Android (2016)</p>	<p>Tertiaavini</p>	<p>Dalam pengembangan game cak ingkling ini menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle).</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya aplikasi Cak Ingkling ini bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional agar dapat menjadi tren kembali dalam bentuk aplikasi di smartphone</p>
<p>Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor</p>	<p>Suzana</p>	<p>Desain penelitian ini menggunakan bentuk desain Pre-Eksperimental dengan jenis One Group Pretest-Posttest, Tempat penelitian dilakukan di TK Cahaya maulida II yang berlokasi di Desa Panjalin Lor kecamatan</p>	<p>Hasil penelitian adalah Kemampuan motorik kasar anak sebelum melakukan permainan engklek cukup tinggi. Kemampuan motorik kasar anak sesudah sangat tinggi. Perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah</p>

Sumberjaya-Majalengka (2021)	Sumberjaya Kabupaten Majalengka	menggunakan permainan engklek modifikasi adalah sedang.
------------------------------	---------------------------------	---

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode studi literasi yakni dengan mengumpulkan referensi atau data pustaka, serta mengolah bahan penelitian yang relevan dengan permasalahan atau kasus yang diangkat berikut merupakan pembahasan pada penelitian ini.

Arus globalisasi yang ada di dunia termasuk di Indonesia menyebabkan segala sesuatu yang bersifat tradisional cenderung ditinggalkan bahkan dilupakan masyarakat. Permainan olahraga tradisional seperti bentengan, lompat tali, gobak sodor, dan lain sebagainya kini semakin tersisihkan dengan adanya game modern seperti play station dan game online.

Indonesia yang kaya akan budaya menyimpan cukup banyak permainan tradisional, misalnya gobak sodor, petak umpet, lompat tali, dakon, kotak pos, dan lain sebagainya dan setiap daerah memiliki permainan tradisionalnya sendiri-sendiri sesuai dengan kultur yang dimiliki. Namun, saat ini anak-anak dan generasi muda lebih banyak tertarik untuk bermain online games yang diakses melalui komputer atau smartphone yang dimiliki. Jika fenomena ini terus berlanjut, maka bisa jadi suatu saat permainan tradisional akan hilang sama sekali di Indonesia karena tidak ada yang melestarikan (Syamsurrijal, 2020).

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa (Suryawan, 2018). Permainan tradisional yang merupakan budaya Indonesia dapat menjadi sarana edukatif bagi anak di tengah tantangan globalisasi (Eustan, 2020).

Hasil penelitian dari Yudiwinata dan Handoyo (2014) secara empiris mengidentifikasi manfaat permainan tradisional dalam proses sosialisasi anak yaitu memiliki kelebihan dalam perkembangan kemampuan, diantaranya kemampuan kerjasama, sportifitas, merancang strategi, dan ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) serta karakternya.

Di lingkungan dengan majunya teknologi yang begitu pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas dan cara bersosialisasi anak salah satunya pada saat bermain. Permainan modern yang memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih

dengan teknologi yang mutakhir dan memiliki visual lebih menarik bagi anak-anak. Hal tersebut tentu memiliki perbedaan yang cukup berbeda dengan permainan tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan, jikapun memerlukan peralatan pada permainan tradisional hanya peralatan sederhana dan mudah didapatkan dil lingkungan sekitar seperti batu atau bambu, ranting kayu, daun kering, bahkan pecahan genteng atau tegel.

Menurut Syamsu (2019), permainan tradisional mempunyai makna yang luhur seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang semuanya bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik, maupun mental, sosial dan emosi, bereksplorasi dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Permainan tradisional dapat memberikan stimulus seluruh aspek perkembangan anak atau kecerdasan anak meliputi perkembangan kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, fisik dan sosial emosional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang telah di modifikasi dapat menarik perhatian anak-anak generasi Z. permainan tradisional juga banyak dimodifikasi dan dikembangkan untuk model pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Rekreasi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana edukatif. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan (Apriyani, 2013).

Penelitian oleh Achmad Lutfi (2014) menyatakan bahwa permainan tradisional melatih anak untuk sportif dalam bersaing, terutama dalam jenis permainan yang bersifat bertanding. Daya kreativitas anak pun dapat ditumbuhkan dengan cara mendapatkan peralatan permainan yang diperoleh dari alam sekitar. Permainan anak dapat digunakan sebagai media yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan.

Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran akan melatih gerak anak dan mudah menarik perhatian anak karena permainan berasal dari aktivitas sehari-hari di lingkungan

tempat tinggal sehingga anak tidak merasa asing pada permainan tersebut. Belajar melalui permainan memungkinkan seorang anak untuk belajar dengan cara alami dimana kegembiraan menimbulkan semangat optimal (Fathurohman, 2017).

Sujarno, dkk (2011) mengatakan bahwa permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Permainan tradisional membuat anak menjadi lebih peduli terhadap lingkungan, sosial dan budaya karena semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok sehingga mampu mencegah anak memiliki sifat egois dan kurang peduli.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Selain itu permainan tradisional adalah hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan, sehingga dapat digunakan untuk pendidikan karakter pada anak (Andriyani, 2012).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi mobile yang ada, permainan tradisional dapat diterapkan sehingga secara tidak langsung dapat mengenalkan kembali kebudayaan permainan tradisional pada generasi muda.

Menurut Sri Handayani (2016), aplikasi permainan tradisional anak Indonesia berbasis android merupakan salah satu sarana bagi pembuat aplikasi untuk dapat memperkenalkan permainan tradisional anak Indonesia yang sekarang sudah sulit ditemui terutama di daerah perkotaan. Adanya perkembangan teknologi harus dimanfaatkan sedemikian rupa agar memberikan manfaat yang sebesar-besarnya terutama memberikan cara alternatif untuk turut serta membantu melestarikan permainan tradisional kedalam dimensi yang dikenali oleh generasi Z yaitu permainan tradisional yang dimodifikasi kedalam game online.

Dengan melakukan modifikasi pada permainan tradisional tersebut yakni dengan cara mengubah peraturan, alat dan media permainan terhadap perkembangan anak dan mengubah permainan tradisional menjadi permainan tradisional yang berbasis *android* serta penggunaan

permainan tradisional yang dimodifikasi untuk pengembangan ilmu pendidikan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan ekstensi permainan tradisional dalam lingkungan masyarakat terutama pada generasi Z. Dengan melakukan cara memodifikasi permainan tradisional yang dikemas sedemikian rupa, sehingga menjadi permainan yang sangat menarik. Di mana dengan cara tersebut ekstensi permainan tradisional tetap dikenal dalam kalangan generasi Z.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisa dari sumber yang dikumpulkan menunjukkan bahwasanya eksistensi permainan tradisional semakin lama semakin berkurang, namun dengan banyak berkembangnya modifikasi permainan tradisional berbasis android terbukti sangat efektif dalam meningkatkan ekstensi permainan tradisional dalam lingkungan masyarakat terutama pada generasi Z.

Saran

Berdasarkan kelemahan dan keterbatasan dari penelitian ini maka saran bagi penelitian selanjutnya adalah perlu melakukan peningkatan dalam hal pemberian informasi mengenai modifikasi permainan tradisional secara langsung kepada anak era generasi Z. Pemberian edukasi bisa di berikan melalui penyuluhan atau sosialisasi sehingga meningkatkan wawasan anak tentang modifikasi permainan tradisional yang dapat berpengaruh terhadap eksistensi permainan tradisional terutama di zaman modern saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Lutfi. 2014. Media Permainan Tradisional Boy-Boyan untuk Pembelajaran Sifat-Sifat Sistem Periodik Unsur SMA Kelas X. [Skripsi]. Universitas Negeri Surabaya.
- Andriyani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1): 112-136.
- Apriyani, D. 2013. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1-13.
- Asmida. 2017. Keberadaan Permainan Tradisional di Era Modernisasi di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas. Program Studi Sosiologi. [Skripsi]. Universitas Maritim Raja Ali Haji.

- Deritani, Nora Lita, Soegiyanto dan Sulaiman. 2014. Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Journal of Physical Education and Sport*. Vol 3(1): 41-45.
- Dwijayanthi, I.M dan Singaraja, S.N. 2020. Revitalisasi Permainan Tradisional Bali sebagai Pengembangan Karakter Anak Usia Dini. Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1): 89-97.
- Edhy Rustan dan Ahmad Menawir. 2020. Eksistensi Permainan Tradisional pada Generasi Digital Natives di Luwu Raya dan Pengintegrasinya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2): 181-196.
- Fathurohman, O. 2017. Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27-36.
- Nurdiana Siregar. 2018. Peranan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika*, 2(2).
- Putra, Yanuar Surya. 2016. Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Jurnal Among Makarti*, 9(18), 124-134.
- Ribarto, Thoribius, dkk. 2019. Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Boi Terhadap Keterampilan Gerak Dasar. [Skripsi]. Jasmani FKIP UNTAN Pontianak.
- Saputra, Setya Yunus. 2017. Permainan Tradisional VS Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ELSE*, 1(1): 85-94.
- Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sri Handayani, 2016. Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia Dalam Perangkat Berbasis Android. *THE MESSENGER*, 8(2): 61-67.
- Sujarno. 2011. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Suryawan, IG. 2018. Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2): 1-10.
- Susanto, Bahtiyar Heru. 2017. Pengembangan Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kebangsaan*, 2(2): 117-130.
- Suzana. 2021. Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, 2(2): 59-69.
- Syamsu, Alam. 2019. Game Edukasi Pengenalan Permainan Tradisional Di Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM). *Jurnal Logitech*, 2(1): 39-44.
- Syamsurrijal, Arif. 2020. Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 1(2): 1-14.
- Terttiaavini. 2016. Aplikasi Game Cak Ingkling Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 7(1): 49-56.
- Uray Gustian. 2019. Efektifitas Modifikasi Permainan Tradisional dalam Pengembangan Physical Literacy Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1): 23-33.
- Uswatun Hasanah. 2019. Rancang Bangun Game Tradisional Berbasis Android. [Skripsi]. UIN Alauddin Makassar.
- Yudiwinata, H. P. dan Handoyo, P. 2014. Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, 2(3).