

## STUDI LITERATUR: EFEKTIVITAS MODIFIKASI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KECANDUAN GADGET PADA ANAK

**Muhammad Subhan**

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya  
muhammad.18094@mhs.unesa.ac.id

**Hijrin Fithroni**

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

### Abstrak

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi penggunaan *gadget* juga semakin meningkat, bahkan di kalangan anak-anak. Banyaknya fitur canggih dan mudahnya mengakses segala sesuatu membuat *gadget* semakin menjadi primadona, mengalahkan permainan tradisional yang harusnya menjadi identitas dari Bangsa Indonesia. Hal yang demikian memberikan dampak yang kurang baik bagi anak-anak zaman sekarang dan permainan tradisional akan terancam hilang sehingga harus diadakannya modifikasi terhadap permainan tradisional itu sendiri supaya bisa bersaing dengan permainan modern dan *gadget*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas modifikasi dalam permainan tradisional terhadap kecanduan *gadget* pada anak. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa sumber literatur berupa artikel. Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti metode yang digunakan yaitu studi literatur. Modifikasi permainan tradisional merupakan fokus dari peneliti dengan menggali secara rinci dari kasus dengan mencari sumber-sumber literatur yang relevan, lalu membandingkan dengan literatur lain, kemudian menarik pemahaman atau kesimpulan mengenai topik yang ditulis. Hasil yang diharapkan pada penulisan artikel ini yaitu modifikasi yang tepat dalam permainan tradisional untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak.

**Kata Kunci: Modifikasi, Permainan Tradisional, Gadget**

### Abstract

*Along with the development of the times and technology, the use of gadgets is also increasing, even among children. The many advanced features and easy access to everything make gadgets increasingly to be excellent, defeating traditional games that should be the identity of the Indonesian nation. This has an unfavorable impact on today's children and traditional games will be in danger of being lost, so modifications must be made to the traditional games themselves in order to compete with modern games and gadgets. The purpose of this study was to determine the effectiveness of modifications in traditional games against gadget addiction in children. Data collection is done by collecting several sources of literature in the form of articles. Based on the data that has been obtained by the researcher, the method used is literature study. Modification of traditional games is the focus of researchers by digging in detail from cases by searching for relevant literature sources, then comparing with other literature, then drawing understanding or conclusions about the topic written. The expected results in writing this article are appropriate modifications in traditional games to overcome gadget addiction in children.*

**Keyword: Modifications, Traditional Games, Gadget.**

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki budaya yang beraneka ragam dan melimpah yang mana merupakan kekayaan budaya bangsa ini. Ekspresi pengungkapan budaya tentunya beraneka ragam sesuai kultur, etnis, dan suku masing-masing. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk pengekspresian dari budaya yang ada pada setiap daerah Indonesia. Permainan tradisional adalah kegiatan hiburan yang menggunakan alat sederhana (Siregar & Lestari, 2018). Permainan tradisional memberikan banyak manfaat yang bagus pada perkembangan fisik, kognitif, dan emosional anak. Permainan tradisional merupakan aset kekayaan bangsa yang sudah semestinya harus terus dijaga dan dilestarikan supaya ciri khas bangsa Indonesia tidak hilang begitu saja di era yang semakin modern ini.

Sebelum teknologi masuk ke Indonesia, permainan tradisional sangatlah populer. Anak-anak bermain permainan tradisional menggunakan alat yang sederhana dan seadanya. Namun, mereka kini lebih memilih permainan canggih dan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan permainan tradisional mulai ditinggalkan karena kalah bersaing dengan teknologi yang semakin maju. (S. Y. Saputra, 2017) menjelaskan bahwa seiring dengan perkembangan zaman, permainan tradisional perlahan mulai dilupakan oleh generasi muda Indonesia. Bahkan banyak dari mereka yang tidak mengenal permainan tradisional.

Permainan tradisional secara tidak langsung mewariskan ruang berpikir bahwasanya setiap orang dapat dan mampu melakukan permainan tradisional tanpa adanya batasan usia dan kegiatan permainan tradisional ini sudah dilakukan banyak orang sejak anak-anak. (Rahayu & Firmansyah, 2019) menjelaskan bahwa kegiatan permainan tradisional bisa dilakukan semua orang dan tidak bergantung pada usia.

Permainan tradisional memiliki ciri khas tersendiri yaitu sangat mudah dimainkan, akan tetapi tetap konsisten mempertahankan karakteristiknya sendiri yang sinkron dengan fungsi permainan tersebut. Seperti contoh aturan permainan tradisional yang tidak sulit, nyanyian atau lagu-lagu yang dengan mudah dihafal dan didengarkan, selain itu terdapat juga variasi untuk memainkannya, dan yang paling penting permainan tradisional ini tidak membutuhkan peralatan yang banyak.

Seiring berkembangnya waktu yang mengharuskan budaya dan teknologi berkembang semakin maju guna menopang kehidupan generasi-

generasi di masa sekarang ini. Akan tetapi berkembangnya teknologi juga bisa menjadi masalah yang serius, salah satunya adalah *gadget* yang bisa dikatakan menjadi kebutuhan primer hingga detik ini. Indonesia bahkan menjadi negara terbesar keempat penggunaan *gadget* dengan 170,4 juta pengguna, dan penetrasi *gadget* di Indonesia mencapai angka 61,7% dari total populasinya (Newzoo, 2020). Hal ini tentunya menjadi pekerjaan rumah tersendiri bagi bangsa Indonesia untuk mengontrol dan mengurangi tingkat penggunaan *gadget* yang semakin hari semakin meningkat.

Menurut Ilga dan Ria (dalam Agustin et al., 2021) meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* dikhawatirkan menjadi faktor utama meningkatnya angka kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* bisa mengakibatkan prevalensi risiko gangguan pemusatan pada perhatian dan hiperaktivitas, sehingga permainan tradisional semakin lama akan semakin tersisihkan dan bahkan bisa jadi akan terlupakan di era generasi sekarang ini. Bisa dilihat dari permainan tradisional yang jarang dimainkan, padahal permainan tradisional merupakan salah satu sarana bagi anak-anak untuk melatih motorik dan kognitif mereka.

Permainan tradisional tidak hanya sekadar permainan yang memiliki unsur budaya didalamnya, tetapi juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan bagi tumbuh kembang sifat dan kehidupan sosial anak. Menurut Asmida (2015) menjelaskan bahwa permainan tradisional bisa juga dikenal sebagai warisan budaya, sebagai modal bagi masyarakat guna mempertahankan keberadaan dan identitas bangsa ditangan masyarakat yang lain.

Dari berbagai kasus diatas, peran dari modifikasi permainan tradisional sangatlah dibutuhkan untuk mengontrol penggunaan *gadget* supaya anak-anak tidak kecanduan dan bisa media sosialisasi tentang pentingnya menjaga warisan budaya salah satunya yaitu permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat dan kaya akan nilai budaya. Modifikasi permainan tradisional bisa menjadi salah satu solusi untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak dan kembali mengenalkan permainan dan menjaga warisan budaya bangsa Indonesia. Peran orang tua secara tidak langsung turut mengenalkan permainan tradisional, melestarikan, dan juga mendorong hilangnya permainan tradisional di era yang semakin moderen seperti saat ini (Wulansari, 2017).

Berdasarkan fenomena tersebut, tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas modifikasi dalam permainan tradisional terhadap kecanduan *gadget* pada anak.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan atau *library research* dengan mengkaji hasil penelitian yang terdahulu. Menurut Sarwono (dalam Naafi' & Irawan, 2022) penelitian kepustakaan merupakan studi yang mengkaji berbagai referensi serta hasil penelitian yang serupa guna mendapatkan landasan teori terkait masalah yang akan diteliti.

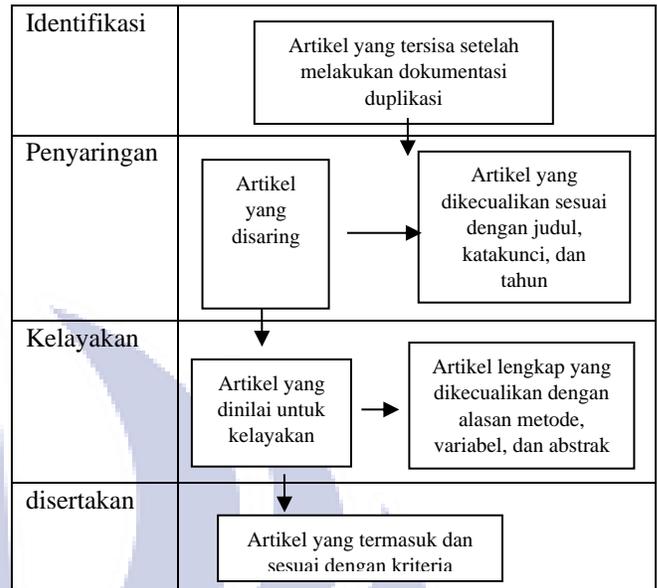
Dikarenakan batasan masalah yang diteliti, literatur yang digunakan juga sangat terbatas. Literatur tersebut antara lain yakni artikel ataupun jurnal yang membahas tentang modifikasi permainan tradisional sebagai terapi terhadap anak kecanduan *gadget*.

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data atau mencari referensi teori yang sesuai dengan cara mengumpulkan sumber atau data lain yang berkaitan dengan tema penelitian yang bisa diperoleh dari bermacam sumber berupa artikel, jurnal, buku dan sumber pustaka yang lainnya (Pilendia & Flash, 2020). Kemudian dalam penelitian ini diperoleh literatur yang meliputi jurnal nasional, jurnal internasional, dan pustaka berupa skripsi.

Tahap pengumpulan dari studi literatur menggunakan metode alir *Preferred Reporting Items fof Systematic Review and Meta-Analysis* (PRISMA) yang disederhanakan. Pencarian dan pengumpulan literatur ditentukan dengan kriteria (1) Sumber literatur yang akan diteliti sesuai dengan judul penelitian, (2) Variabel penelitian sesuai dengan kebutuhan penulisan, (3) Pencarian literatur bekisar antara tahun 2012 sampai tahun 2022 atau dalam kurun waktu 10 tahun terakhir, (4) Hasil penelitian dinilai secara valid, dan (5) Analisis data dideskripsikan secara tepat dan jelas.

Tabel dibawah ini merupakan diagram ekstraksi data serta identifikasi diagram alir prisma (Swartz, 2011).

**Tabel 1. Alur Analisis Artikel dan Jurnal Penelitian**



Pencarian artikel dan jurnal nasional yang ada di *google scholar* dengan data awal pencarian yang menghasilkan 80 jurnal artikel, lalu dbatasi dengan kurun waktu 10 tahun terakhir yakni dari 2012 sampai 2022 yang menghasilkan 60 jurnal artikel, kemudian proses dalam pencarian artikel dipersempit kembali dengan menerapkan kata kunci pada pencarian yang menghasilkan 40 jurnal artikel, kemudian dari 40 tersebut difiltrasi dan dianalisis sesuai dengan tabel diatas sehingga mendapatkan hasil 8 artikel yang sesuai dan akan di *review*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Penelitian ini telah melalui beberapa proses hasil literasi dengan penelitian serupa dan sejenis mengenai tingkat kecemasan dan beberapa jurnal serta artikel dari dalam negeri maupun luar negeri kisaran 10 tahun terakhir, didapatkan data sebagai berikut.

Penelitian dari Azalia Putri Ramanda (2018) tentang “*Parent-Child Games* untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* pada Anak Usia 8-10 Tahun ”, dalam penelitian ini anak-anak diberikan intervensi berupa psikoedukasi, bermain permainan tradisional yang telah disediakan peneliti, dan sosialisai penggunaan *remind card* setelah melakukan *pretest*, kemudian dilakukan *posttest* untuk membuktikan bahwa penerapan *parent-child games* bisa mengurangi *smartphon addiction* pada anak usia 8 sampai 10 tahun.

Metode yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design* dengan desain penelitian eksperimen, yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan usia 8-10 tahun. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwasannya penerapan *parent-child games* mampu mengurangi *smartphon addiction* pada anak usia 8-10 tahun.

Penelitian Dwi Nuryulianti (2019) mengenai “Penerapan Permainan Pasir Kinetik untuk Mengatasi permasalahan Ketergantungan *Gadget* pada Keluarga dengan Anak Usia Pra Sekolah”, penelitian ini menggunakan permainan pasir kinetik sebagai media untuk menurunkan tingkat penggunaan *gadget* anak usia pra sekolah. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif analitis studi kasus, yang menggambarkan situasi tertentu pada saat ini berdasarkan masalah yang ada sehingga menghasilkan gambaran yang baik dan lengkap. Hasilnya membuktikan bahwa permainan pasir kinetik bisa menurunkan tingkat penggunaan *gadget* pada anak yang awal mula menggunakan selama 40 menit menjadi 15 menit.

Penelitian oleh Fitriyo Deviantony (2020) mengenai “Lego Sebagai Permainan Tradisional Berbasis Kelompok Pada Anak Domino (*Disorder of Gaming and Internet Addiction*)”, yang mana menggunakan permainan lego untuk mengurangi *game addiction* karena desain lego yang sederhana dapat mengembangkan imajinasi dan pola pikir kreatif pada anak. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan mencari artikel jurnal dari *google scholar* didapatkan 14 artikel dari 443.000 artikel dari tahun 2014-2019. Kemudian hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya permainan tradisional lego mampu mengurangi tingkat bermain games pada anak.

Penelitian oleh Jufrida (2021) mengenai “Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Kecanduan *Gadget* pada Anak”, penelitian ini berupaya mencari solusi yang tepat untuk mengurangi penggunaan *gadget* yaitu melalui *outdoor learning* berbasis kearifan lokal permainan tradisional. Metode dalam penelitian ini berbentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan terhadap calon agen penggerak permainan tradisional yang terdiri dari 20 siswa SDN 04/IV dan SDN 10/IV Pelayangan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai dan tertarik kepada permainan tradisional daripada *gadget*, data penggunaan *gadget* juga menurun dari rata-rata 25 jam/minggu menjadi 17jam/minggu

dan bisa dikatakan permainan tradisional berhasil mengurangi tingkat penggunaan *gadget*.

Penelitian oleh Anes Chairuni Siregar (2021) tentang “Upaya Pengalihan Perhatian Anak Terhadap *Gadget* ke Permainan Tradisional Indonesia”, dalam penelitian ini dilakukan kegiatan penyuluhan dan praktek permainan tradisional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode interaktif tatap muka yang dilakukan kepada 40 anak usia 5-12 tahun, dan membuahkan hasil bahwasannya permainan tradisional dapat menjadi sebuah solusi untuk anak yang mengalami kecanduan *gadget*, sifat dan karakter anak bisa terbentuk dengan melakukan permainan tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh Zuhar Ricky (2021) dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional dan Modifikasi Permainan Kecil”, dalam penelitian kali ini menerapkan olahraga tradisional dan modifikasi permainan kecil kepada siswa SDN 06 Sitiung guna mengenalkan dan meminimalisir penggunaan *gadget*. Penelitian ini menggunakan metode sosialisasi yang mana terbagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap orientasi, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Ketiga tahapan tersebut tentunya memiliki kesinambungan sehingga dapat diukur capaian yang didapat dari penelitian ini. Hasilnya yaitu adanya efek dari penerapan olahraga tradisional dan modifikasi permainan kecil terhadap tingkat penggunaan *gadget* siswa.

Penelitian oleh Dhita Kurnia Sari (2022) dengan judul “Pendampingan Permainan Tradisional dalam Mengurangi Penggunaan *Gadget* pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri”, dalam penelitian ini dilakukan analisis kondisi awal terlebih dahulu dan mencari permasalahan yang ada, kemudian ditawarkan solusi berupa pelatihan dan pendampingan permainan tradisional diantaranya yaitu gobak sodor, dakon, ular naga, engklek, dan cublak-cublak suweng. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pendekatan observasi dengan sampel penelitian yaitu siswa PAUD Cahaya Hati Kota Kediri. Hasil dalam penelitian ini yakni dengan dilakukannya pendampingan permainan tradisional, siswa lebih tertarik bermain permainan tradisional dan bersosialisasi dengan teman-temannya daripada bermain *gadget* sehingga permainan tradisional bisa menjadi salah satu media untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

Penelitian oleh Amalia Eka Rahminda (2022) dengan judul “Penurunan Frekuensi Penggunaan

Gadget pada Anak SD/MI dengan Mantra Sipil (Mainan Tradisional, Literasi < dan Peduli Lingkungan)”, dalam penelitian ini dilakukan observasi terlebih dahulu dan ditemukan 25,67% anak usia SD/MI mengalami gangguan mata akibat berlebihan dalam bermain *gadget*, sehingga Mantra Sipil menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Metode yang digunakan yakni metode *pretest-posttest* dengan sampel 18 anak usia SD/MI di Desa

Pangebatan. Hasilnya didapatkan yaitu sebanyak 83,3% anak menyukai bermain permainan tradisional daripada bermain *gadget*, 100% anak lebih suka membaca buku daripada bermain *gadget*, dan 94,4% anak menyukai kegiatan peduli lingkungan daripada bermain *gadget*, dan dapat disimpulkan bahwa Mantra Sipil bisa menurunkan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak SD/MI.

Tabel 2. Data Hasil Penelitian

| PENULIS               | TAHUN | METODE PENELITIAN                        | RESPONDEN  | DESAIN PENELITIAN |
|-----------------------|-------|--|--|-------------------|
| Azalia Putri Ramanda  | 2018  | <i>One Group Pretest-Posttest Desing</i> | 3 Anak Laki-Laki dan 7 Anak Perempuan Usia 8 sampai 10 Tahun     | Eksperimen        |
| Dwi Nuryulianti       | 2019  | Deskriptif Analitis                      | Dua Anak laki-laki usia 4 tahun                                  | Studi Kasus       |
| Fitrio Deviantony     | 2020  | <i>Literature Review</i>                 | 10 Jurnal dan Artikel  | Studi Kualitatif  |
| Jufrida               | 2021  | Pelatihan dan pendampingan               | 20 Siswa SDN 04/IV Pelayangan, dan 20 Siswa SDN 10/IV Pelayangan | Eksperimen        |
| Anes Chaeruni Siregar | 2021  | Interaktif Tatap Muka                    | 40 Anak Usia 5 sampai 12 Tahun                                   | Eksperimen        |
| Zuhar Ricky           | 2021  | Sosialisasi                              | Siswa SDN 06 Sitiung Kabupaten Dharmasraya                       | Eksperimen        |
| Dhita Kurnia Sari     | 2022  | Pendekatan Observasi                     | Siswa PAUD Cahaya Hati Kota Kediri                               | Survey            |
| Amalia Eka Rahmanda   | 2022  | <i>One Group Pretest-Posttest Desing</i> | Siswa Kelas 5 dan 6 SD & MI Desa Pangebatan                      | Eksperimen        |

## Pembahasan

Berdasar pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode studi literasi yaitu dengan mengumpulkan serta menghimpun referensi atau data pustaka, serta mengolah bahan dan hasil penelitian yang relevan dengan permasalahan atau kasus yang sedang diangkat, berikut ini adalah pembahasan pada penelitian ini.

Semakin berkembangnya zaman semakin besar pula arus globalisasi yang ada di dunia ini tak bisa dipungkiri juga di Indonesia, yang mengakibatkan semua sesuatu yang bersifat tradisional kurang diminati, dianggap kuno, dan bahkan bisa ditinggalkan oleh masyarakat zaman sekarang. Permainan tradisional seperti lompat tali, bentengan, gobak sodor, dan permainan lain semakin hari semakin kalah bersaing dengan adanya *handphone* atau *gadget* (Falah et al., 2018).

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang memiliki banyak budaya dan menyimpan banyak sekali permainan tradisional, seperti petak umpet, congklak, bentengan, dan lain-lain serta setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas permainan tradisional masing-masing.

Permainan tradisional adalah kegiatan berupa permainan yang dilakukan oleh anak-anak yang berasal dari Indonesia. Permainan ini bisa dimainkan dengan cara berkelompok atau individu, dan melakukan kerja sama untuk mencapai tujuan permainan sesuai aturan yang telah ditetapkan. Selain itu permainan tradisional juga merupakan kegiatan permainan yang tumbuh dan berkembang di setiap daerah Indonesia, kaya dengan nilai budaya dan nilai kehidupan bermasyarakat yang diajarkan dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Pujiyanto, 2017).

N. E. Saputra & Ekawati (2017) menjelaskan bahwasanya permainan tradisional mampu memberikan pengaruh dalam mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan interpersonal. Permainan tradisional yang merupakan budaya Bangsa Indonesia bisa menjadi media pembelajaran untuk anak ditengah tantangan arus globalisasi yang semakin besar. Apabila permainan tradisional tidak bisa bersaing, maka tingkat penggunaan *gadget* akan terus meningkat dan bahkan menjadi masalah yang serius jika dibiarkan begitu saja.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi di lingkungan masyarakat, rupanya bisa berpengaruh terhadap aktivitas dan cara bersosialisasi pada anak salah satunya saat mereka bermain. Munculnya permainan

modern dan *gadget* dengan teknologi yang maju dan canggih membuat anak-anak semakin tidak berminat terhadap permainan tradisional. Selain itu, kecanduan *gadget* bisa memberikan rasa untuk terus menggunakannya, dan mengakibatkan anak enggan untuk bermain di luar rumah serta malas untuk melakukan aktivitas (Ayu et al., 2020).

Berbeda sekali dengan permainan tradisional yang pada saat memainkan permainan tersebut hanya dengan menggunakan alat-alat yang mudah didapatkan dan sederhana. Permainan tradisional juga memiliki banyak nilai serta manfaat dalam kehidupan bermasyarakat seperti nilai edukatif, nilai agama, etika, norma, dan lain sebagainya (Riyadi & Tengah, 2021).

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwasanya permainan tradisional yang sudah dimodifikasi ternyata dapat menjadi terapi bagi anak pecandu *gadget*. Dengan banyak digunakannya permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran, semakin membuktikan kalau permainan tradisional dapat menjadi media edukatif pada anak. Selain itu permainan tradisional dapat melatih anak supaya bersaing secara sportif, meningkatkan kreatifitas, dan bisa menjadi media edukasi yang sangat penting guna mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri (Roostin et al., 2022).

Dengan dimodifikasinya permainan tradisional seiring berkembangnya teknologi, mampu mengurangi tingkat penggunaan *gadget* pada anak dan bisa terus dilestarikan. Dimana dengan cara tersebut tingkat penggunaan *gadget* pada anak bisa berkurang dan permainan tradisional bisa terus dikenal, dilestarikan, dan tidak akan lekang oleh perkembangan zaman.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisa dari berbagai sumber yang telah dikumpulkan menunjukkan bahwa anak zaman sekarang lebih memilih bermain *gadget* bahkan bisa dikatakan sudah banyak yang kecanduan barang tersebut. Kecanduan *gadget* bisa menjadi masalah yang begitu serius dan bisa mempengaruhi kepribadian seseorang, salah satu contohnya yaitu kemampuan bersosialisasi dengan sesama. Akan tetapi dengan begitu banyak modifikasi permainan tradisional terbukti cukup efektif untuk mengurangi tingkat penggunaan *gadget* pada anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan tradisional yang menarik akan menimbulkan daya tarik tersendiri bagi anak-anak, hal tersebut

tentunya dapat membuat anak mengurangi penggunaan *gadget* dan kembali bermain permainan tradisional yang kaya akan manfaat, dan modifikasi dalam permainan tradisional efektif untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

### Saran

Berdasar pada keterbatasan dan kelemahan penelitian ini hanya meneliti tentang permainan tradisional dan *gadget* saja, maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu meneliti variabel lain yang ada keterkaitannya dengan tema penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agama, I., Al, I., & Tuban, H. (2020). Zahra: Research And Thought Elmentary School Of Islam Journal Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Arif Syamsurrijal. *Tahun, 1(2)*, 1–14.
- Aghnina Wahdini, & Lestari Nurhajati. (2019). Implementasi Model Kampanye Komunitas Traditional Games Returns Dalam Mencegah Adiksi Gawai Pada Anak. *Communications, 1(2)*, 24–52. <https://doi.org/10.21009/Communications.1.2.2>
- Agustin, R. ., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun D. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 4(1)*, 31–39.
- Asmida. (2015). Keberadaan Permainan Tradisional Di Era Modernisasi Di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas Naskah Publikasi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Pada Universitas Maritim Raja Ali Haji Oleh : Asmida Program Studi Sosiolog. *Efikasi Diri Dan Pemahaman Konsep Ipa Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu, 6*.
- Audio, M., Pada, V., Prodi, M., Jasmani, P., & Tahun, U. T. P. (2021). *Proficio : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Proficio : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 2(02)*, 43–48.
- Aulia, W., Suryansah, S., & Januarto, O. B. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Smp: Literature Review. *Sport Science And Health,*

- 4(1), 94–102.  
<https://doi.org/10.17977/Um062v4i12022p94-102>
- Ayu, G., Triana, N., Universitas, D., & Surabaya, A. (2020). *The Effectiveness Of Play Therapy And Positive Reinforcement To Reduce Gadgets Addiction In Children : Efektivitas Terapi Bermain Dan Positive Reinforcement Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak*. 8, 5–9.
- Deritani, N. L., & Artikel, I. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix Dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Journal Of Physical Education And Sports*, 3(1).
- Deviantony, F., Lestari, P., N, A., & Handayani, W. (2020). Lego Sebagai Permainan Tradisional Berbasis Kelompok Pada Anak Domino (Disorder Of Gaming And Internet Addiction) : A Systematic Review. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(1), 17–24.  
<https://doi.org/10.36053/Mesencephalon.V6i1.187>
- Dewi, N. L. M. A., Astutik, W., & Widayati, K. (2021). Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus Terhadap Durasi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah Media Karya Kesehatan : Volume 4 No 1 Mei 2021. *Media Karya Kesehatan*, 4(1), 99–108.
- Dierckx De Casterle, B., Gastmans, C., Bryon, E., & Denier, Y. (2012). Quagol: A Guide For Qualitative Data Analysis. *International Journal Of Nursing Studies*, 49(3), 360–371.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2011.09.012>
- Drs. Sumardiyanto, M. P. (2010). *Strategi Pembinaan Olahraga Tradisional*. 1–9.  
[http://file.upi.edu/direktori/fpok/jur.\\_pend.\\_kesehatan\\_%26\\_rekreasi/prodi.\\_ilmu\\_keolahragaan/196212221987031-sumardiyanto/makalah\\_or\\_tradisonal.pdf](http://file.upi.edu/direktori/fpok/jur._pend._kesehatan_%26_rekreasi/prodi._ilmu_keolahragaan/196212221987031-sumardiyanto/makalah_or_tradisonal.pdf)
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2019). Efektifitas Modifikasi Permainan Tradisional Dalam Pengembangan Physical Literacy Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 23–33.  
<https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.22166>
- Hadi, I. A. (2015). Eksistensi Komunitas Waroeng Keroncong Di Kota Semarang. In *Skripsi*.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1.  
<https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Kusumaningrum, E. M. (2015). Meminimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini Dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional Yang Menarik. *Ketergantungan Gadget, November*, 345–351.
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional Di Desa Nyangkring. *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13.  
<https://doi.org/10.30870/Hermeneutika.V5i1.7381>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Education*, 3(15), 219–225.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mega, G., Baitul, S., & Arif, M. (2018). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*.
- Mukarromah, O., Maesaroh, T., & Imtihanudin, D. (2022). Konservasi Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini. *Jurnal Elementary*, 5(1), 1–5.
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur : Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z Muhammad Naafi ' Roy Januardi Irawan. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(1), 129–136.
- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 1(2252), 39–48.
- Nuryulianti, D., & Ernawati. (2019). Penerapan Permainan Pasir Kinetik Untuk Mengatasi Permasalahan Ketergantungan Gadget Pada Keluarga Dengan Anak Usia Pra Sekolah. 2019, 59–63. [Repository.Urecol.Org > Index.Php > Proceeding](https://repository.urecol.org/index.php/proceeding)
- Pagestu, R. (2017). Ratna Pangastuti. *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini*, 2, 165–174.

- [Http://Download.Garuda.Ristekdikti.Go.Id/Article.Php?Article=722798&Val=11236&Title= Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini](http://Download.Garuda.Ristekdikti.Go.Id/Article.Php?Article=722798&Val=11236&Title= Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini)
- Prantor, G. (2015). *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. April, 15–91.
- Pujianto, N. S. (2017). Studi Kasus Gadget , Permainan Tradisional , Dan Hasil Belajar Oleh : In *Studi Kasus Gadget , Permainan Tradisional , Dan Hasil Belajar* (Vol. 3, Issue 33).
- Putri, A. B. U., & Hasyim, N. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek Melalui Teknologi. *Jurnal Rupa*, 02(2), 77–149. Journals.Telkomuniversity.Ac.Id > Rupa > Article > Download
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). *Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun*. 4, 8–12. <https://doi.org/10.26877/Jo.V4i2.3611>
- Rahmanda, Amalia Eka, Et Al. (2022). Journal Of Community Health Development Penurunan Frekuensi Penggunaan Gadget Pada Anak Sd / Mi Dengan Mantra Sipil. *Journal Of Community Health Development*, 3(1), 48–54.
- Rahmawati, S., Dinangsit, D., & Muhtar, T. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keseimbangan Siswa Dalam Pendidikan Jasmani*. 551–560. <https://ejournal.upi.edu/index.php/sportive/article/download/13406/7875>
- Ribarto, T., Triansyah, A., Dwi, I., Program, P. W., Pendidikan, S., Fkip, J., & Pontianak, U. (2016). *Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Boi Terhadap Keterampilan Gerak Dasar*. 1–8.
- Riyadi, A. S., & Tengah, J. (2021). *Perancangan Motif Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Yang Dapat Mengembangkan Karakter Positif Pada Anak Usia Dini*. July 2021.
- Roostin, E., Azis, W. A., Fuadah, N. W., & Info, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan*. 6(1), 27–36.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games In Improving Children’s Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 1–7. [Http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873](http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873)
- Sari, D. K., Dwipurra, P. H., Rizky, S. N., & Datul, L. (2022). Pendampingan Permainan Tradisional Dalam Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah Di Paud Cahaya Hati Kota Kediri. *Journal Of Community Engagement In Health*, 5(1), 51–63.
- Schutt, R. K., & Chambliss, D. F. (2013). Chapter 10: Qualitative Data Analysis. *Making Sense Of The Social World: Methods Of Investigation*, 320–357. <https://doi.org/10.1136/Ebnurs.2011.100352>
- Siregar, A. C., Natalia, K., Mulyani, N., Ondy, S. P., & Pamulang, U. (2021). *Upaya Pengalihan Perhatian Anak Terhadap Gadget Ke*. 1(2).
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). *Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar The Role Of Traditional Games In Developing The Mathematical Ability Of Age Of Basic Schools*. 2(2), 1–7.
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk. *Jurnal Morak Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Tradisional, P., Kearifan, D. A. N., Kampung, L., Garut, D., & Jawa, S. (2013). *Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. 05(02), 1057–1070.
- Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1), 1–11.