

Pergeseran Budaya Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Generasi Z

Fitriani¹, Irwan^{2*}, Septian Fatianda³, Zahratul Ula⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Serambi Mekkah

*Email: irwan@serambimekkah.ac.id

Abstract: *A growing generation and develop moment this is generation Z. Development increasingly technology proceed moment this slowly change method think and life social public. One of them game traditional that started disappear and replaced by game modern. Moment here, kids more like game modern compared to with game traditional. Along with progress knowledge knowledge and technology, play no Again become activity physique in grow flower child. Game traditional already seldom played, although own mark education and social, game traditional seldom played because involve lots activity physical, settings strategy, work the same team , and skills language. One side, game traditional contain values very cultural important for development and education child. Mark togetherness, mutual cooperation cooperation , value leadership Actually is mark very cultural important for face condition moment This . So, researchers want to do study from shift culture game traditional to development game modern. As for who became objective in study this for know how influence from development game modern so that happen shift culture game traditional. In study this use method qualitative descriptive. Results from study this show that progress such technology fast make position game traditional the more weak and almost no known. By Because that 's necessary exists effort for socialize and conserve existence game traditional.*

Keywords: *cultural shift; generation Z; traditional games*

Abstrak: Generasi yang tumbuh dan berkembang saat ini adalah generasi Z. Perkembangan teknologi yang semakin maju saat ini perlahan-lahan mengubah cara berpikir dan kehidupan sosial masyarakat. Salah satunya permainan tradisional yang mulai menghilang dan digantikan oleh permainan modern. Saat ini, anak-anak lebih menyukai permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik dalam tumbuh kembang anak. Permainan tradisional sudah jarang dimainkan, meskipun memiliki nilai pendidikan dan sosial, permainan tradisional jarang dimainkan karena melibatkan banyak aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerja sama tim, dan keterampilan bahasa. Di Satu sisi, permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya yang sangat penting bagi perkembangan dan pendidikan anak. Nilai kebersamaan, gotong royong, nilai kepemimpinan sebenarnya merupakan nilai budaya yang sangat penting untuk menghadapi kondisi saat ini. Sehingga, peneliti ingin melakukan penelitian dari pergeseran budaya permainan tradisional terhadap perkembangan permainan elektronik. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari berkembangnya permainan elektronik sehingga terjadi pergeseran budaya permainan tradisional. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi yang begitu pesat membuat posisi permainan tradisional semakin lemah dan nyaris tidak dikenal. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mensosialisasikan dan melestarikan keberadaan permainan tradisional.

Kata Kunci: generasi Z; pergeseran budaya; permainan tradisional

PENDAHULUAN

Aktivitas bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang didasari oleh kemauan, bukan paksaan dari orang lain. Melalui permainan, anak dapat mengeksplorasi dan mengasah keterampilannya (Harsela & Qalbi, 2020). Permainan tradisional mencerminkan hasil karya kreativitas manusia yang membawa unsur budaya, yang tentunya tidak pernah lepas dari interaksinya dengan alam sebagai makrokosmos yang sangat dihormatinya.

Pembelajaran alami dari permainan tradisional adalah kebangkitan energi untuk manusia sebagai proses pembelajaran. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang mencerminkan budaya suatu bangsa. Karena, selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di negara kita. Pendidikan budi pekerti hanya sebatas teori tanpa ada refleksi dari pendidikan tersebut. Akibatnya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak berkarakter, bahkan lebih banyak bertindak berperilaku mengikuti perkembangan zaman tanpa filter (Cendana & Suryana, 2021).

Permainan tradisional adalah permainan yang populer jauh sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Terutama anak-anak sekolah dasar, bermain dengan alat-alat sederhana. Akan tetapi sekarang, mereka bermain dengan permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan permainan tradisional mulai ditinggalkan. Permainan tradisional, menyediakan alternatif yang kaya akan nilai-nilai budaya, sebagai salah satu bentuk yang memberikan peran dalam proses pengembangan potensi anak (Husein MR, 2021). Permainan tradisional ini merupakan warisan antar generasi yang mengandung makna simbolis di berbagai gerakan, ucapan, dan alat yang digunakan.

Berkembangnya teknologi, pembelajaran dan permainan anak yang bisa disebut dengan game digital, permainan berbasis digital tentunya dapat mempengaruhi karakter anak sehingga menjadi kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan. Ditengah bermunculan berbagai permainan digital dikalangan anak-anak, sehingga peran permainan tradisional dalam mengembangkan karakter kerja sama pada anak mulai menghilang karena digantikan dengan permainan modern yang berbasis teknologi bagi generasi Z. hal ini dapat dikatakan mampu mengalihkan permainan tradisional (Muslihin et al., 2021).

Generasi Z merupakan sekelompok orang yang lahir antara tahun 1995-2010 dan generasi yang baru saja memasuki dunia kerja atau biasa disebut sebagai generasi internet atau *Igeneration* yang lebih banyak berhubungan melalui media sosial elektronik. Generasi ini sudah diperkenalkan dengan teknologi sehingga mereka sangat akrab dengan perangkat elektronik (Sukadariyah et al., 2020). Akibatnya, permainan tradisional sudah jarang dan hampir tidak pernah dilakukan lagi oleh anak-anak saat ini. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak mulai tidak mengenal permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Perkembangan elektronik yang pesat telah menggeser posisi permainan tradisional dan membuatnya menjadi kurang eksis. Pesatnya kemajuan teknologi membuat posisi permainan tradisional semakin nyaris tidak dikenal. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusi untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya (Naafi' & Irawan, 2022). Sehingga peran orang kita sebagai pelaku budaya sangat penting untuk melestarikan permainan tradisional (Taek Bete & Kaleb Saidjuna, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan peran masyarakat terutama pada generasi Z dalam mengubah pola pikir terkait dengan permainan tradisional mempunyai nilai budaya dan banyak memberikan manfaat sehingga permainan tradisional dapat kembali eksis dan tidak kehilangan nilai budaya dan karakternya dengan permainan modern berbasis teknologi yang banyak mengandung unsur sosial dan individu yang pasif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang bersifat alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Eni, 2016). Adapun teknik pengumpulan data menggunakan *field research* yang merupakan cara mengumpulkan data atau sumber-sumber yang berkaitan dengan topik penelitian yang dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti artikel, buku, jurnal, dan laporan penelitian yang berkaitan dengan fokus penelitian ini. Dalam penelitian ini, literature yang digunakan yang

meliputi, jurnal nasional, dan literature lainnya. Sumber data merupakan subjek dari mana data tersebut diperoleh untuk mendukung penelitian. Untuk memperoleh data dalam suatu penelitian, diperlukan responden yang dapat dijadikan sebagai bagian dari sumber data (Budiarti & Fitri, 2020). Adapun yang menjadi yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah generasi Z.

Instrumen pengumpulan data sebagai alat bantu yang dipilih oleh peneliti untuk kemudian digunakan dalam memperoleh data agar menjadi sistematis dan dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam proses pengumpulan data terhadap penelitian ini menggunakan beberapa instrumen antara lain: Observasi, wawancara dan dokumentasi (Wicaksono & Artikel, 2015). Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif dengan cara menggambarkan fakta-fakta yang ada kemudian dianalisis dan diuraikan serta memberikan pengertian dan penjelasan yang cukup jelas. Teknik analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh (Thalib, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, dan pemikiran orang secara individual maupun kelompok dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder (Saputra, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebudayaan adalah keseluruhan tingkah laku manusia dan hasil yang didapat dari proses belajar dan segala sesuatu yang tersusun. Kebudayaan dibagi atau dikategorikan dalam tiga wujud, yaitu (a) wujud sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma dan peraturan, (b) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat, (c) wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Sumarto, 2019).

Proses perubahan kebudayaan adalah pergeseran dan pengurangan dari nilai-nilai budaya. Secara sederhana, perubahan kebudayaan merupakan dinamika yang terjadi sebagai akibat dari benturan-benturan antara unsur-unsur kebudayaan yang berbeda (Maizan et al., 2020). Nilai-nilai budaya adalah nilai yang terdiri dari konsep-konsep yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar masyarakat mengenai hal-hal yang mereka anggap sangat luhur. Sistem nilai yang ada dalam suatu masyarakat menjadi orientasi dan acuan dalam bertindak. Oleh karena itu, nilai-nilai budaya yang dimiliki seseorang mempengaruhinya dalam mengambil alternatif, cara, alat dan tujuan (Siregar, 2002).

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah terkait dengan pergeseran budaya permainan tradisional terhadap perkembangan generasi Z. Hadirnya berbagai macam bentuk permainan seperti game online telah menyebabkan keberadaan permainan tradisional dari kehidupan anak-anak kurang diminati.

Berikut adalah tiga faktor yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional di kalangan ana-anak sebagai berikut:

1. Sarana dan fasilitas bermain tidak ada, seperti di kota-kota besar, taman bermain anak-anak telah diubah menjadi pusat perbelanjaan, perumahan dan gedung perkantoran.
2. Permainan tradisional tergeser oleh permainan modern. Permainan modern tidak memerlukan lahan yang luas, tidak ada batasan waktu sehingga dapat dimainkan diwaktu, baik pagi, siang, sore, maupun malam hari.
3. Adanya ketidaksinambungan antara warisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya. Tidak adanya catatan, data dan sosialisasi sebagai produk budaya kepada generasi berikutnya. Budaya modern yang telah merambah ke generasi saat ini juga turut memberikan andil dalam menghilangnya permainan tradisional (Gustian, 2020).

Salah satu lingkungan yang paling tepat untuk anak-anak adalah bermain. Permainan pada anak merupakan hal yang sangat penting, karena melalui permainan, anak mengalami proses perkembangan dalam segala aspek kehidupannya (Muhsinin, 2018). Kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dari dunia bermain. Permainan merupakan sesuatu yang dianggap wajib untuk menjalin pertemanan, sebagai sarana rekreasi bahkan untuk berolahraga. Permainan tradisional seperti *lompat tali*, *petak umpet*, *gobak sodor*, *engkle* sudah jarang dilakukan oleh anak-anak kota. Mereka lebih mengenal *game online*, *ipod*, *playstation*, bahkan mereka sudah lebih mahir memainkannya. Apalagi perkembangan internet semakin berkembang, dunia digital semakin mengubah perkembangan budaya yang ada. Tidak hanya dari segi permainan tetapi juga pola pikir anak-anak juga semakin mengalami perubahan (Palupi et al., 2023). Permainan tradisional sebagai simbolisasi pengetahuan yang telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dan memiliki berbagai fungsi atau pesan yang terkandung di dalamnya. Berikut ini ada beberapa contoh permainan tradisional, diantaranya:



Gambar 1. Permainan Lompat Tali



Gambar 2. Permainan Petak Umpet



Gambar 3. Permainan Gobak Sodor



Gambar 4. Permainan Engklek

Berbagai permainan tradisional menuntun anak menjadi kuat secara fisik dan mental. Permainan tradisional dengan aneka jenis permainan berdasarkan kesepakatan teman-temannya ketika mereka ingin bermain (Amelia & Muzakki, 2022). Dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak, semua aktivitas menjadi bagian penting dan strategis kegiatan yang akan membangun seluruh perkembangan potensi anak secara utuh (Khasanah et al., 2012). Permainan tradisional merupakan bagian dari berbagai jenis permainan yang ternyata setelah melalui pengamatan dan observasi yang panjang, serta wawancara mendalam, dan menyaksikan secara langsung di lapangan, permainan tradisional sebenarnya sangat signifikan sebagai pendorong dan stimulan yang kuat bagi aspek-aspek perkembangan anak (Fitriyah et al., 2020).

Permainan modern muncul karena pengaruh budaya dari luar, terutama Eropa, untuk memainkan permainan modern, dibutuhkan fasilitas dan peralatan yang modern. Namun, berkembangnya penyewaan PS juga memberikan kontribusi yang besar terhadap kehidupan bermain anak-anak dan sedikit demi sedikit menggeser keberadaan permainan tradisional. Peralatan modern ini diciptakan melalui hasil dari teknologi yang canggih (Radifa Husna Sabila¹, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas bahwa permainan tradisional telah mengalami pergeseran budaya dan kehilangan kedudukan sebagai warisan

budaya bahkan banyak diantara mereka kurang memahami makna-makna simbolik dari gerakan permainan tradisional.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan hasil analisis terhadap sumber-sumber yang dikumpulkan menunjukkan bahwa keberadaan permainan tradisional semakin lama semakin berkurang dari waktu ke waktu. Dalam perkembangan teknologi yang serba cepat seperti saat ini, banyak hal yang berubah, baik kita sadari atau tidak. Apalagi di era komunikasi dan informasi merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh banyak orang. Permainan tradisional yang kita kenal sebagai salah satu bentuk budaya "lama" yang telah seiring dengan perkembangan zaman tergeser oleh sesuatu yang jauh lebih modern.

Salah satu penyebab pergeseran budaya permainan tradisional hadirnya permainan modern seperti Gawai (Gadget) berbasis android dan penemuan internet hingga perancang permainan modern yang lebih menarik. Bergesernya budaya tradisional juga disebabkan oleh perkembangan teknologi. Selain teknologi, permainan modern juga lebih menarik dan lebih menyenangkan. Gadget saat ini lebih menarik perhatian terhadap generasi sekarang daripada permainan tradisional.

Dalam penelitian penelitian yang kami lakukan menunjukkan bahwa generasi saat ini cenderung jarang atau bahkan tidak memainkan permainan tradisional. Semakin berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, hal-hal yang dianggap tradisional atau lebih dikenal dengan istilah "jadul atau ketinggalan jaman" oleh generasi saat ini sehingga perlahan mulai ditinggalkan. Hal ini mengakibatkan generasi Z tidak banyak yang mengetahui bagaimana tata cara bermain dengan permainan tradisional.

Berdasarkan kelemahan dan keterbatasan penelitian ini, maka saran untuk penelitian selanjutnya perlu adanya perbaikan dalam hal pemberian informasi edukasi terhadap permainan tradisional agar tetap menjadi warisan budaya leluhur kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. jantung, & Muzakki, A. (2022). Pendampingan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.29407/dedikasi.v2i2.18916>
- Budiarti, F. E. A., & Fitri, E. N. (2020). Analisis Dana Pihak Ketiga Atas Penyaluran Kredit pada PT BTN. *Jurnal Penelitian Implementasi ...*, 1(1).
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Eni. (2016). SUGIONO. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 6(11), 951–952., *Mi*.
- Fitriyah, F., Khasanah, I., & Purwadi, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Terhadap Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6770>
- Gustian, U. (2020). Permainan tradisional: suatu pendekatan dalam mengembangkan physical literacy siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1). https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.14252
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal PENA*

PAUD, 11(1).

- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2012). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *PAUDIA : JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Maizan, S. H., Bashori, K., & Hayati, E. N. (2020). ANALYTICAL THEORY : GEGAR BUDAYA (CULTURE SHOCK). *Psycho Idea*, 18(2). <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v18i2.6566>
- Muhsinin, M. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Raudlatul Ulum. *PROCEEDING: The Annual International*
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1). <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01).
- Palupi, D. I., Rahmani, E., Yusnita, E., Gustina, H., Pertiwi, H., & Chalid, N. (2023). Pengembangan Kreativitas Sebagai Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1).
- Radifa Husna Sabila¹, A. N. (2021). Transformasi Teknologi Permainan Anak Pada Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Aspikom*, 2(02).
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1).
- Siregar, L. (2002). ANTROPOLOGI DAN KONSEP KEBUDAYAAN. *Jurnal Antropologi Papua*, 1(1).
- Sukadaryah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya. *Jurnal Literasiologi*, 1(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>
- Taek Bete, D. E., & Kaleb Saidjuna, M. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2).
- Thalib, M. A. (2022). PELATIHAN ANALISIS DATA MODEL MILES DAN HUBERMAN UNTUK RISET AKUNTANSI BUDAYA. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1). <https://doi.org/10.30603/md.v5i1.2581>
- Wicaksono, B. A., & Artikel, I. (2015). Suharsimi Ari Kunto. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(7).