

LUNTURNYA KEARIFAN LOKAL PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA SMP NEGERI 1 PURWODADI

Azizah Nur Annisa¹, Livi Fatma Sari Q.A², Muhammad Rizqon Fauroni³, Muhammad Syamsul Bachri⁴, Rohmah Setiani⁵.

Program Studi S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

azizahnur.anissa25@gmail.com

Abstract

The traditional game is the local wisdom of every region in Indonesia. Indonesia has a diversity of classic games with different characters in each area. The positive thing that is found in traditional games is that it can embed the noble values of the nation such as, the virtuous, spirit of cooperation/togetherness, honesty, and obedience to the rules. The exact amount of traditional games must continue to be preserved. The biggest challenge in defence is the development of difficult-to-be-dammed technology. Based on the background, this research wants to apply various traditional games in SMP Negeri 1 Purwodadi by reviewing the cause of the start-up, traditional games, students ' responses when traditionally used games, and the benefits that Acquired traditional games. Research method with a qualitative approach. Data collection techniques with observations and interviews. The results of this research are the first, and there are various causes of the traditional game if it is reviewed from the socio-cultural, environmental, legal, and historical aspects. Secondly, the enthusiastic response of students depicting that traditional games can also provide the satisfaction of playing during sophisticated technology. Thirdly, traditional game benefits can instil the sublime value of the nation.

Key words: The traditional game , Noble value of the nation, local wisdom

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan kearifan lokal setiap daerah di Indonesia. Seperti yang dikatakan oleh Royana (2017) bahwa permainan tradisional adalah aset kebudayaan yang memiliki ciri khas suatu bangsa. Dalam permainan tradisional pun sarat akan banyak nilai berkehidupan berbangsa dan negara mulai dari budaya, budi pekerti, gotong royong dan masih banyak lagi. Lahirnya permainan tradisional tidak ada yang tahu pasti, sebab permainan tradisional muncul sejak zaman dahulu dan

menjadi hasil proses berkebudayaan masyarakat. Oleh sebab itu tidaklah boleh permainan tradisional ini ditinggalkan bahkan dihilangkan dari kehidupan masyarakat Indonesia.

Permainan tradisional tidak ada yang tahu pasti kapan mulai diciptakan. Namun, permainan tradisional dapat dikatakan eranya siswa zaman dahulu sebab yang memainkan biasanya lahir di bawah tahun 2000an. Meskipun demikian generasi millennial diatas tahun 2000an tetap memainkannya di beberapa daerah meski sudah mulai berkurang eksistensinya.

Seiring berkembangnya zaman permainan tradisional mulai tidak ada yang menggemari dan mempertahankan. Setelah ditinggalkan siswa-siswa yang muda pada zaman dahulu dan sudah menjadi tua di era saat ini, jarang ada yang melanjutkan dan menurunkan ke siswa cucunya.

Permainan tradisional sangatlah banyak macamnya dan cirinya disetiap daerah berbeda-beda. Misalnya saja di Pulau Jawa menurut Hikmah (2011) terdapat gobag sodor, karambol, beteng-betengan, engklek, gundu/ kelereng, lompat tali dan sejenisnya. Belum lagi daerah lain yang memiliki kebudayaan berbeda dengan di Pulau Jawa jelas berbeda ciri khas permainan dan namanya. Dengan keaneragaman permainan tradisional yang dimiliki Indonesia sudah seharusnya dijaga, dipertahankan, dan diwariskan pada siswa cucu agar tidak punah ataupun diakui pihak asing. Sebab permainan tradisional merupakan kekayaan kebudayaan Indonesia.

Permainan tradisional haruslah terus dijaga sebab banyak sekali hal positif yang diperoleh dengan memainkannya. Tantangan terbesar dalam mempertahankannya adalah perkembangan teknologi yang sulit dibendung. Seperti yang dikatakan oleh Saputra dan Ekawati (2017) bahwa inovasi kecanggihan teknologi dapat menyajikan berbagai hal yang lebih menarik dan berguna seperti hiburan, hobi, media berita, jejaring sosial, dan aplikasi pekerjaan yang mudah didapatkan melalui gadget seperti *smartphone*, tablet, komputer dan alat modern lainnya. Memang kemajuan teknologi sangatlah bermanfaat dan memberikan keefisienan bagi yang menggunakan. Tetapi dalam hal permainan, dapat dikatakan game virtual ataupun *online* berbeda dengan permainan tradisional.

Terdapat kelebihan permainan tradisional dan kelemahan permainan

modern. Menurut Nugroho (2005) menyatakan bahwa kelebihan yang dimiliki oleh permainan tradisional itu sendiri diantaranya siswa dapat diajarkan norma-norma, berkreasi dan mengembangkan kreativitasnya. Sedangkan pada permainan modern siswa terbatas kemampuannya dalam hal melatih ketangkasan dan ketrampilan. Selain itu, permainan modern juga menjadikan siswa bersikap malas dan tidak mau belajar berkreasi atau cenderung individualis karena permainan tersebut hanya bersifat instan.

Sangat banyak manfaat dari permainan tradisional yang dapat diperoleh siswa. Sangat disayangkan jika siswa tidak mengenal permainan yang sebenarnya atau permainan asli milik bangsa. Mengetahui bahwa permainan tradisional dapat mengasah nilai-nilai luhur bangsa, gerak aktif (fisik), bahkan melatih kecerdasan. Maka dari itu dalam kesempatan kali ini penulis memilih judul "**Lunturnya Kearifan Lokal Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Negeri 1 Purwodadi**" dengan penelitian mengkaji penyebab mulai lunturnya permainan tradisional, respon siswa saat diterapkan permainan tradisional, dan manfaat yang diperoleh permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2013: 6).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif (*descriptive research*). Penelitian deskriptif bermaksud membuat pemerian (penyandaran) secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi tertentu (Usman & Akbar, 2000: 5). Menurut Suryabrata (2011: 75), secara harfiah penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian.

Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk aktifitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain.

Teknik Pengumpulan data yaitu, Teknik observasi atau teknik pengumpulan data dengan cara melakukan survei langsung ke lokasi melihat kondisi lapangan tanpa mengajukan pertanyaan seperti dalam hal wawancara (Soeharto. 2008:69). Survei yang dimaksud dalam hal ini adalah mengamati secara visual parkir sembarangan yang terjadi serta dampak yang ditimbulkan dari tindakan tersebut. Teknik wawancara, Teknik menggali data dengan cara bertatap muka langsung dan memberikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber, dalam merupakan siswa yang berada di SMP Negeri 1 Purwodadi, Teknik dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan subyek penelitian yaitu siswa dari sekolah SMP Negeri 1 Purwodadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa SMP Negeri 1 Purwodadi diketahui bahwa penyebab

lunturnya permainan tradisional karena populernya *game online*. Jika ditinjau lebih lanjut dari aspek sosial budaya, lunturnya permainan tradisional terjadi karena zaman sekarang merupakan zaman generasi millineal, dimana arus globalisasi begitu deras dan menyerang berbagai aspek termasuk budaya. Setiap siswa dapat mengakses informasi tak terkecuali bagi siswa SMP. Saat ini, bermain *game online* telah menjadi populer dikalangan siswa. Sehingga ada *prestie* bahwa bermain *game online* dikatakan sebagai siswa kekinian dan tidak ketinggalan zaman. Kini bermain tradisional dianggap sebagai permainan yang tidak trendi dan terkesan kuno.

Penyebab lunturnya permainan tradisional ini jika ditinjau dari aspek lingkungan, hampir sama dengan aspek sosial budaya. Kepopuleran *game online* di zaman millennial menjadikan siswa mendukung dan mengikuti *trand game online* dari pada permainan tradisional yang telah dianggap ketinggalan zaman. Selain itu, kurangnya upaya pelestarian permainan tradisional menjadikan permainan tradisional dilupakan di zaman millennial.

Penyebab lunturnya permainan tradisional jika ditinjau dari aspek hukum adalah bermain *game online* dan tidak melakukan permainan tradisional bukanlah suatu bentuk pelanggaran hokum. Sehingga siswa gemar bermain *game online* tanpa takut terjerat hukum. Pada akhirnya, para siswa leluasa untuk bermain *game online*.

Penyebab lunturnya permainan tradisional jika ditinjau dari aspek sejarah dapat diketahui bahwa sejak zaman dahulu hingga sekarang, kehidupan selalu mengalami perubahan atau evolusi termasuk di bidang teknologi, bahkan termasuk permainan tradisional pun mengalami perubahan. Kini permainan dapat dimasukkan ke dalam sebuah ponsel dan

lebih praktis dalam memainkannya. Kepraktisan dalam *game online* dirasakan pemain bahwa tidak harus bertemu mencari lawan bermain, tidak banyak menguras tenaga, tidak memerlukan banyak peralatan, dan dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Hanya dengan *game online*, siswa telah mendapatkan kepuasan dengan berbagai varian *game* yang dapat dicoba. Kepraktisan tersebut menyebabkan permainan *game online* lebih banyak digemari dari pada permainan tradisional.

Respon siswa ketika diterapkan permainan tradisional di SMP Negeri 1 Purwodadi seperti bantengan, lompat tali, kelereng, engklek, kuda kelinci dan kuda buta sangatlah antusias. Hal ini dapat disimpulkan dari ekspresi dan tingkah siswa saat bermain permainan tradisional. Terlihat saat bermain permainan tradisional siswa dapat melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa, dan bergerak aktif. Gerakan dalam permainan tradisional seperti berlari, melompat, berputar ternyata dapat membuat kepuasan, keseruan, dan membangkitkan rasa antusias memainkan permainan tradisional.

Para siswa merespon permainan dengan baik, dimana saat bermain mereka mentaati aturan permainan, menjunjung kebersamaan, dan jujur (tidak melakukan kecurangan). Hal tersebut sesuai dengan nilai luhur bangsa yang dapat ditanamkan pada siswa untuk memupuk pribadi bangsa Indonesia. Respon siswa SMP Negeri 1 Purwodadi cukup menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat menanamkan nilai luhur bangsa Indonesia. Selain itu, adanya respon antusias siswa dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional juga menimbulkan kepuasan/ keseruan dalam bermain, tidak kalah dengan permainan modern.

Manfaat dari adanya permainan tradisional yang bersifat sosial yaitu pertama, membiasakan kejujuran. Kedua, melatih kerjasama atau berinteraksi dengan kelompok. Ketiga, melahirkan sikap kebersamaan dengan sesama teman. Keempat, melatih sikap mentaati terhadap peraturan yang telah dibuat. Kelima, melatih kecerdasan dan kemampuan analisa siswa membuat strategi. Keenam, Hal ini sesuai dengan pendapat Nandang (2009), menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi siswa dalam mengembangkan kerjasama, membantu siswa menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan siswa dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan serta menghargai siswa lain.

Permainan tradisional mengakibatkan terjadinya interaksi secara langsung. Interaksi tersebut mengajarkan siswa untuk bergaul dengan teman sebayanya. Interaksi yang dilakukan siswa menanamkan rasa empati kepada temannya, mengenal teman lebih dalam, memahami betapa berartinya menjunjung kebersamaan.

KESIMPULAN

Penyebab utama luntarnya permainan tradisional ini karena adanya teknologi yang telah merubah anggapan siswa mengenai permainan dari berbagai aspek. Permainan tradisional seharusnya tetap dilestarikan karena bermanfaat dapat menanamkan nilai luhur bangsa Indonesia, seperti nilai kebersamaan, nilai kejujuran dan taat pada aturan. Permainan tradisional sebenarnya juga tetap dapat memberikan kepuasan bermain siswa ditengah canggihnya teknologi. Hal tersebut terbukti dari respon siswa yang antusias saat

diterapkan permainan tradisional di SMP Negeri 1 Purwodadi.

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan implementasi solusi untuk mengatasi lunturnya kearifan lokal permainan tradisional dilakukan secara berkesinambungan dan terus di sebarluaskan agar warisan budaya tetap selalu eksis dan dapat dinikmati generasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hikmah, M. 2011. Perancangan game tradisional Jawa egrang bambu. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Dari https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel80F81A2693934F250C2B3E76532B335C.pdf&ved=2ahUKEwjM8OvKtu3hAhXFpY8KHRdaDNMQFjACegQIAhAM&usg=AOvVaw3t2fDArasQ48Nk6_acuAGu.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Siswa Rosdakarya.
- Nandang, R. 2009. *Permainan (game & Play)*. Bandung.: Rizqi Press, cet. Pertama.
- Nugroho, Agung. 2005. *Permainan Tradisional Siswa – Siswa Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*. Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret. Dari <https://core.ac.uk/download/pdf/16506585.pdf>
- Royana, Ibnu Fatkhu. 2017. *PELESTARIAN KEBUDAYAAN NASIONAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN JASMANI*. Seminar Nasional KeIndonesiaan II Tahun 2017: Strategi Kebudayaan dan Tantangan Ketahanan Nasional Kontemporer FPIPSKR Universitas PGRI Semarang. Dari http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SEM_INDO2/sem_indo2017/paper/viewFile/1530/1485
- Soeharto, Irawan. 2008. *Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Rosdakarya
- Suryabrata. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Usman, Akbar. 2000. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yun,Nina.2017. Permainan Tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar siswa. *Jurnal Psikologi*. (online). 2(2):49-50. (<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:DAfxJJHdgD8J:https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id>) diakses 26 April 2019.
- Zen, Fadli. 2017. Membentuk karakter siswa dengan olahraga tradisional. *Jurnal ilmu keolahrgaan*. (online). 14(2):50-51. (<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:44f-aqUcFCsJ:https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JIK/article/view/6114+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id>) diakses 26 April 2019.