



## Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar

**Hasruddin Nur<sup>1</sup>, Muhammad Ferdhy Asdana<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Sosiologi, Universitas Sawerigading Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan IPS Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Corresponden Author: Email: [asrul23.23.a2@gmail.com](mailto:asrul23.23.a2@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keberadaan permainan tradisional di Kecamatan Tamalate Kota Makassar, bagaimana kehidupan bermain anak-anak saat ini dan alasan masyarakat khususnya anak-anak memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskripsi kualitatif dengan tahapan mereduksi data, mendisplay data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data yang di gunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Keberadaan permainan tradisional di Kecamatan Tamalate Kota Makassar semakin terkikis, karena Permainan tradisional sebagai pelarian disaat jenuh, kurangnya pengawas an orangtua dan permainan modern lebih menarik. 2) Kehidupan bermain anak-anak di Kecamatan Tamalate Kota Makassar, yakni kehidupan bermain modern dengan banyaknya *Smartphone*, Anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional. 3) Alasan masyarakat khususnya anak-anak memilih permainan modern, yaitu adanya rasa malu dan gengsi, faktor lingkungan, kurangnya lahan bermain untu kanak-anak.

**Kata Kunci:** Permainan Modern dan Tradisional, Kehidupan Bermain Anak-anak

**Abstract.** This study aims to describe the existence of traditional games in Tamalate Sub-District of Makassar City, how the children's play life today and the reasons for the community especially children to choose modern games rather than traditional games. The data obtained in this study were analyzed using qualitative description analysis with stages reducing data, displaying data, and drawing conclusions. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The results showed that 1) The existence of traditional games in Tamalate Sub-district of Makassar City was getting eroded, because traditional games as an escape when saturated, the lack of parental supervision and modern games were more interesting. 2) Children's play life in Tamalate Sub-district, Makassar City, which is modern play life with many Smartphones, Children are starting to leave traditional games. 3) The reason people especially children choose modern games, namely the existence of shame and prestige, environmental factors, lack of playing ground for children.

**Keywords:** Modern and Traditional Games, Children's Play Lives



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## **PENDAHULUAN**

Dunia anak-anak sangat erat kaitannya dengan bermain. Anak-anak bermain sampai lupa waktu untuk memenuhi kesenangan dan kegemarannya terhadap sebuah permainan tanpa melihat hasil akhir dari permainan tersebut. Permainan dilakukan tanpa adanya pihak yang memaksa dan intimidasi dari dunia luar sehingga dunia bermain anak-anak tak mendapat gangguan. Bermain memberikan keleluasaan berekspresi kepada anak-anak, sehingga menghadirkan kegiatan untuk bersenang-senang dan menambah teman baru. Permainan yang pertama kali dijumpai oleh anak-anak adalah permainan tradisional.

Jenis permainan ini diperoleh secara turun-temurun dari orang tua dahulu dan disebar dari mulut ke mulut. Permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, mengajak anak untuk berinteraksi dengan anak lainnya. Interaksi sosial yang terbentuk melalui kegiatan bermain dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan anak dalam pergaulan. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Perkembangan permainan tradisional selanjutnya dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli yang terkadang mengalami perubahan nama atau bentuk yang disesuaikan dengan tradisi budaya setempat dengan tujuan mendapatkan kegembiraan dan hiburan.

Pemahaman sikap kepada anak-anak untuk saling memahami dan mengerti bahwa ada orang lain selain dirinya yang lebih penting dilakukan. Pembelajaran ini kelak akan bermanfaat dalam mengembangkan perilaku sosial anak dan menghindari sikap egois serta individualis pada diri seorang anak-anak. Kehadiran permainan modern beberapa tahun terakhir secara perlahan menggeser dominasi permainan tradisional. Permainan modern adalah suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional.

Permainan modern dengan segala kelebihan dan kecanggihannya mampu membius anak-anak untuk menggunakannya. Permainan modern sudah menjadi magnet tersendiri untuk anak-anak dikarenakan cara bermainnya yang cukup instan dan mudah, sehingga membuat anak-anak lupa waktu hingga berjam-jam. Keterpurukan permainan tradisional dalam

beberapa tahun belakangan ini, juga dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional beralih ke kebiasaan modern yang serba instan.

Masyarakat dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai media belajar masih sangat kurang disebabkan masih minimnya pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan tradisional terhadap perkembangan kemampuan yang dimiliki anak. Tidak jarang kita temukan anak-anak bermain menggunakan handphone dimana saja kadang kita temukan di pinggir jalan dan kadang juga didalam rumah karena permainan tersebut tidak membutuhkan tempat-tempat khusus. Permainan individu tersebut tergolong ke dalam permainan modern dan permainan modern dan memainkan permainan tersebut juga membutuhkan biaya yang relatif tinggi. Selain itu anak-anak yang bermain permainan modern lebih banyak bermain statis sehingga sering membuat mereka tidak peduli dengan lingkungan mereka, akibat aspek sosial anak yang kurang bahkan tidak berkembang. Berbeda dengan permainan yang dimainkan berkelompok atau permainan-permainan tradisional. Pada dasarnya permainan tersebut sifatnya sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing anak dalam bermain.

Berbeda dengan permainan individu biasanya dimainkan dimasa saja karena permainan tersebut dimainkan dengan komputer ataupun handphone yang juga menyediakan sarana bermain untuk anak-anak. Proses kehidupan bermain anak-anak juga terdapat sisi dilematis, yang dimana anak-anak terjebak diantara permainan tradisional dan permainan modern. Anak-anak yang memainkan permainan modern terkadang juga merasa bosan dengan permainan yang dimainkan. Hal ini mengakibatkan anak-anak mulai mencari kembali permainan tradisional untuk mengisi waktu kekosongan tersebut. Akan tetapi faktor kurangnya lahan permainan dan kurang teman bermain membuat anak-anak sulit untuk memainkan kembali permainan tradisional tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di tiga wilayah di kecamatan Tamalate kota Makassar. Ditemukan adanya kondisi dimana permainan tradisional perlahan sudah mulai hilang. Anak-anak sudah meninggalkan

permainan tradisional dan beralih ke permainan modern. Kehidupan bermain anak-anak kehilangan arah dikarenakan faktor teman bermain dan lahan yang sangat minim. Kondisi ini membuat anak-anak lebih memainkan permainan modern. Serta kurangnya kesadaran orang tua terhadap manfaat permainan tradisional yang lebih mengedepankan nilai-nilai sosial.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Eksistensi

Eksistensi berasal dari bahasa latin *existere* yang artinya muncul, ada, timbul, memiliki keberadaan actual. *Existere* disusun dari *ex* yang artinya keluar dan *sistere* yang artinya tampil atau muncul. (Abidin, 2007: 33) terdapat beberapa pengertian tentang eksistensi yang dijelaskan menjadi empat pengertian, yakni pertama adalah apa yang ada, kedua eksistensi adalah apa yang memiliki aktualitas, ketiga eksistensi adalah segala sesuatu yang dialami dan menekankan bahwa sesuatu itu ada dan keempat eksistensi adalah kesempurnaan.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia eksistensi adalah keberadaan, kehadiran yang mengandung unsur bertahan. Sedangkan menurut (Abidin, 2007: 16) eksistensi adalah eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu, menjadi atau mengada. Ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, yakni *existere*, yang artinya bersifat kaku dan terheni, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensi.

Eksistensi bisa kita kenal juga dengan satu kata yaitu keberadaan. Dimana keberadaan yang dimaksud adalah adanya pengaruh atas ada atau tidak adanya kita. Eksistensi bukanlah suatu hal yang sudah selesai, tapi suatu proses terus menerus melalui tiga tahap, yaitu dari tahap eksistensi estatis kemudian ke tahap etis dan selanjutnya melakukan lompatan ke tahap eksistensi religius sebagai tujuan akhir.

### B. Anak-anak

Menurut John Locke dalam Hasan (2008:33) anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan. Sedangkan menurut Agustinus dalam Hasan (2008:33), yang dipandang sebagai peletak dasar permulaan psikologi anak, mengatakan bahwa anak

tidaklah sama dengan orang dewasa, anak mempunyai kecenderungan untuk menyimpang dari hukum dan ketertiban yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan, anak-anak lebih mudah belajar dengan contoh-contoh yang diterimanya dari aturan-aturan yang bersifat memaksa. Sobur dalam (Bahtiar, 2013) mengartikan anak sebagai orang yang mempunyai pikiran, perasaan, sikap dan minat berbeda dengan orang dewasa dengan segala keterbatasan.

(Santrock, 2007) mengemukakan bahwa periode perkembangan anak-anak berlangsung antara usia 6-11 tahun, merupakan masa kanak-kanakan pertengahan dan akhir. Periode ini merupakan masa sekolah dasar, dimana anak-anak aktif dalam bermain bersama teman-teman sebayanya.

Haditono dalam Hasan (2008:36) berpendapat bahwa anak merupakan makhluk yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya. Selain itu, anak merupakan bagian dari keluarga, dan keluarga memberi kesempatan bagi anak untuk belajar tingkah laku yang penting untuk perkembangan yang cukup baik dalam kehidupan bersama. Kasiram dalam Hasan (2008:38) mengatakan anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangannya.

Anak adalah makhluk sosial seperti juga orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkan kemampuannya karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Dalam proses perkembangan manusia, dijumpai beberapa tahapan atau fase dalam perkembangan, antara fase yang satu dengan fase yang lain selalu berhubungan dan mempengaruhi serta memiliki ciri-ciri yang relative sama pada setiap anak. Disamping itu juga perkembangan manusia tersebut tidak terlepas dari proses pertumbuhan, keduanya akan selalu berkaitan. Apabila pertumbuhan sel-sel otak anak semakin bertambah, maka kemampuan intelektualnya juga akan berkembang. Proses perkembangan tersebut tidak hanya terbatas pada perkembangan fisik, melainkan juga pada perkembangan psikis.

Selain itu, anak memiliki fantasi yang tinggi dan daya konsentrasi yang pendek. Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinasi, sehingga rata-rata anak memiliki daya fantasi yang tinggi. Namun, anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Anak dapat dengan cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali kegiatan tersebut bervariasi, menimbulkan rasa senang dan tidak membosankan. Sebagian besar potensi anak untuk tumbuh dan berkembang membutuhkan stimulasi dari lingkungannya.

### **Tahap Perkembangan Bermain**

Dunia bermain merupakan dunia yang penuh dengan spontanitas dan menyenangkan bagi anak. Anak, permainan, dan aktivitas bermain merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Masa kanak-kanak adalah masa bermain. Anak dapat mendapatkan berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak.

Hurlock (1978:324) mengemukakan bahwa anak usia 2-3 tahun menganggap dan membayangkan barang mainannya mempunyai sifat hidup, seperti dapat bergerak, berbicara, dan merasakan. Namun, anak pada usia 5-6 tahun mulai mengalami penyusutan minat terhadap barang mainan yang sifatnya menyendiri. Anak pada usia ini lebih menginginkan teman untuk bermain bersama-sama. Jenis permainan yang anak mainkan pun mulai beragam, dari sifatnya yang hanya sekadar hiburan, olahraga sampai dengan bentuk permainan yang mendidik.

Bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak pun menjadi lebih sosial. Anak yang telah memasuki usia sekolah, lebih tertarik dengan pola permainan yang sifatnya sosial. Hurlock (1978) mengemukakan bahwa pada masa kanak-kanak, anak memasuki tahap permainan berkawan. Tahap ini merupakan tahap perkembangan sosial, yaitu anak bermain bersama teman sebayanya dalam aktivitas yang serupa atau identik, seperti permainan. Hartati (Priyanto, 2005:47) mengemukakan tiga tahapan bermain, yaitu:

a. *Exploration Play* (0 – 2 tahun)

Pada tahap ini, rasa keingintahuan anak mulai tumbuh untuk menjelajahi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya. Anak

akan bergerak dengan bebas hanya untuk memuaskan rasa ingin tahunya, dilakukan tanpa aturan dan tujuan yang jelas.

b. *Competency Play* (3 – 6 tahun)

Pada tahap ini, anak melakukan aktivitas dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya. Tahap ini juga anak sudah mulai mampu untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu, misalnya cara memegang pensil.

c. *Achievement Play* (7 – 10 tahun)

Pada tahap ini identik dengan permainan. Anak mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif. Hal ini dikarenakan anak mulai ingin menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.

### **Permainan**

(Tedjasaputra, 2001) menyebutkan bahwa melalui permainan, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Kepribadian positif akan timbul apabila dalam diri anak muncul rasa senang untuk memaknai setiap kegiatan bermain yang mereka alami.

1. Permainan Tradisional

Menurut (Kurniati, 2016: 1) Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat dimana permainan tersebut berada. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih dapat bertahan, itupun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan moderen yang lebih mengutamakan alat-alat canggi. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak, namun apa sebenarnya yang dimaksud dengan permainan tradisional akan dijelaskan pada paparan berikutnya.

(Bishop, dkk :2001) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas

seperti hopscotch (engklek), permainan kelerang, lompat tali, permainan karet dan sebagainya. Demikian juga beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi.

Berdasarkan definisi di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan oleh generasi ke generasi sesuai dengan ketentuan yang memiliki dampak positif bagi yang memainkan permainan tersebut dan juga memiliki nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung dalam permainan tersebut.

## 2. Permainan Modern

Era globalisasi membawa banyak pengaruh perubahan terhadap gaya hidup masyarakat saat ini. Dampak yang paling berpengaruh adalah pada ilmu pengetahuan dan teknologi inilah yang menghasilkan berbagai macam peralatan untuk membantu manusia dalam pekerjaannya, dan bukan hanya itu saja perkembangan tersebut juga membantu manusia dalam waktu bersantainya dengan menciptakan berbagai hiburan, dimana bermain adalah salah satunya.

Dengan perkembangan teknologi yang mencakup banyak aspek-aspek, maka jenis-jenis permainanpun mendapatkan pengaruhnya. Sehingga hal tersebut muncullah istilah permainan modern. Playstation dan Game Online merupakan permainan modern yang memanfaatkan teknologi dalam proses permainannya. Digemari oleh anak-anak karena permainan modern ini memiliki ciri khas yang berbeda dari permainan tradisional. Salah satu ciri khas yang paling menonjol adalah permainan modern kurang memiliki pola gerak dibandingkan dengan permainan tradisional yang banyak melakukan aktivitas fisik.

Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan modern biasanya berbentuk video game, baik itu dalam bentuk console maupun computer dan juga berbentuk game online. Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adam dalam Jurnal (Tedi, 2015) mengemukakan bahwa permainan online lebih

tepat disebut sebagai sebuah teknologi. Dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama. Dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Permainan modern muncul akibat munculnya pengaruh-pengaruh budaya dari luar yang kemudian diadopsi oleh sebagian anak. Untuk memainkan permainan modern dibutuhkan sarana dan peralatan yang modern pula yang merupakan hasil ciptaan teknologi-teknologi terbaru. Permainan modern tidak hanya dimainkan di wilayah kota tapi juga sudah mulai menjangkau kawasan-kawasan pedesaan.

### **Karakteristik Permainan Tradisional**

(Khasanah, dkk, 2011) mengemukakan bahwa permainan tradisional memiliki empat karakteristik, yakni sebagai berikut:

#### 1. Cenderung Menggunakan Alat

Permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan permainan dakon yang menggunakan batu, biji sawo, biji salak, kulit kerang, kerikil, dll.

#### 2. Dominan Melibatkan Pemain Yang Relatif Banyak

Permainan anak tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal) seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.

#### 3. Memiliki Nilai-Nilai Luhur Dan Pesan-Pesan Moral Tertentu

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau di pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

#### 4. Sosialisasi

Banyak manfaat-manfaat lain yang dapat kita ambil dari permainan tradisional misalkan sosialisasi mereka (anak) dengan orang lain akan semakin baik; dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim (misalkan dalam permainan engklek, congklak, lompat tali, encrak/entrengan, bola bekel dan lain-lain. Manfaat-manfaat ini akan mempengaruhi perkembangan anak ke depannya.

### **Klasifikasi Permainan Tradisional**

Klasifikasi permainan tradisional yang lebih lengkap dikemukakan oleh (Marzoan, 2017) yang membagi permainan tradisional menjadi 4 kategori yang didalam kategori tersebut masih bisa dibedakan menjadi beberapa jenis permainan lagi. Kalsifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Permainan psikomotor, yaitu permainan yang memerlukan gerakan untuk memainkannya namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut diantaranya misalnya : yoyo, lompat-lompat, engklek, layang-layang.
2. Permainan kerjasama, yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama antara permainan satu dengan permainan lainnya. Misalnya: permainan lingkaran, lompat tali, menari bersama, ataupun permainan yang membutuhkan nyanyian bersama saling bersahutan.
3. Permainan yang mempunyai lawan: Satu lawan semua, salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain. Satu lawan satu, yaitu terjadi perlawanan satu lawan satu. Ini bisa dibedakan menjadi: Perlawanan yang simetris, misalnya: bergulat, bertempur dengan tongkat, saling menendang bola, saling melempar dan menangkap shuttlecock dengan raket kecil. Perlawanan yang tidak simetris, misalnya: ponco. Semua lawan semua, yaitu perlawanan antara semua pemain. Misalnya: berebut bola, balap karung.
4. Permainan kerjasama-perlawanan
  - a. Tim lawan tim, yaitu perlawanan antara dua tim. Ada 2 kemungkinan, yaitu: Perlawanan yang simetris, misalnya: bentengan, kasti, gobag sodor. Perlawanan yang tidak simetris: misalnya menggiring bendera atau menggelinding roda antara tim, saling

mengejar antara satu tim dengan tim yang lain.

- b. Satu lawan semua semua lawan satu, yaitu permainan lingkaran berantai, misalnya: satu pemain yang berdiri ditengah mencoba untuk menangkap teman-teman yang mengelilinginya ketika mereka bergerak.
- c. Semua lawan semua, permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan.
- d. Permainan yang ambivalen, semua permainan bisa menjadi teman atau menjadi lawan dengan kriteria yang tidak jelas (Iswinarti, 2017:9-10).

### **Faktor Penyebab Hilangnya Permainan Tradisional**

Ada tiga faktor yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional di kalangan masyarakat sebagai berikut.

- a. Sarana dan tempat bermain tidak ada, seperti di kota besar, lahan permainan anak telah beralih fungsi menjadi pusat belanjaan, perumahan dan gedung perkantoran.
- b. Permainan tradisional tergeser oleh permainan modern. Permainan modern tidak membutuhkan lahan yang luas, tidak terkendala waktu yang dapat dimainkan di tiap waktu, baik pagi, siang, sore, ataupun malam hari.
- c. Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya. Tidak adanya catatan, data, dan sosialisasi sebagai produk budaya kepada generasi selanjutnya. Budaya instan yang sudah merasuk ke generasi saat ini juga memberikan sumbangan hilangnya permainan tradisional.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, karena bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam tentang Keberadaan Permainan Tradisional di Kota Makassar. Berdasarkan masalah yang dikaji dalam penelitian ini maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dapat didesain untuk memberikan sumbangannya terhadap teori, praktis, kebijakan, masalah social dan tindakan. Bungin (2007) mengatakan bahwa, dalam penelitian kualitatif, fokus dan lokus masalah cenderung melihat realitas yang tidak kentara sebagai fenomenas sosial yang akan diungkapkan

maknanya yang berada dikedalaman fenomena tersebut.

Lokasi penelitian adalah tempat diadakannya suatu penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Makassar, Kecamatan Tamalate, Kelurahan Pa'baeng-baeng, Kelurahan Mangasa, Kelurahan Manuruki, dengan alasan bahwa di lokasi tersebut sebagian anak-anaknya sudah mampu mengakses permainan modern dan tidak meninggalkan permainan tradisional atau sudah terkena dampak dari modernisasi.

Sasaran penelitian atau yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah orangtua dan anaknya yang telah atau tidak lagi mengenal permainan tradisional. Selain itu pemelihan informan dalam penelitian juga menggunakan carapurposeive sampling atau pengambilan data yaitu dengan menentukan kriteria informan yakni anak-anak. Adapun kriteria dalam pemelihan informan adalah:

- a. Anak-anak berusia 6-12 Tahun.
- b. Orangtua yang pernah melakukan permainan tradisional tetapi anaknya tidak.

Untuk memudahkan pengamatan dan konseptualisasi fokus penelitian, maka penelitian ini berfokus pada: (a) Keberadaan permainan tradisional di kecamatan Tamalate Kota Makassar; (b) Kehidupan bermain anak-anak pada masyarakat Kecamatan Tamalate Kota Makassar; (c) Faktor masyarakat (khususnya anak-anak) lebih memilih permainan modern daripada permainan tradisional.

#### **A. Deskripsi Fokus**

Berdasarkan masalah yang akan diteliti "Pergeseran Permainan Tradisional di Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Adapun deskripsi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana keberadaan permainan tradisional, kehidupan bermain anak pada masyarakat, dan faktor masyarakat (khususnya anak-anak) lebih memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Dari identifikasi masalah di atas diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun peneliti menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka peneliti memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas dan terfokus. Pembatasan masalah ini mengandung konsep pemahaman sebagai berikut:

- a. Keberadaan adalah sesuatu yang ada, yang memiliki kualitas dan yang pernah dialami serta menekankan bahwa sesuatu itu ada.

- b. Kehidupan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak secara berulang-ulang, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain.
- c. Penyebab masyarakat atau anak-anak lebih memilih permainan modern adalah hal-hal yang melatarbelakangi atau penunjang masyarakat atau anak-anak lebih memilih permainan modern yang mengakibatkan permainan tradisional tidak lagi eksis di kalangan masyarakat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Keberadaan Permainan Tradisional Di Kecamatan Tamalate**

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik dan menghibur sesuai dengan kondisi saat itu. Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat mudah ditemukan dan sangat mudah dimainkan karena bahan yang dipergunakan untuk membuat permainan tradisional sangat mudah ditemukan di sekeliling kita.

Memang dahulu kala permainan tradisional seperti menjadi magnet tersendiri bagi masyarakat khususnya anak-anak. Banyaknya varian dan jenis-jenis permainan membuat permainan tradisional tidak bosan untuk dimainkan. Jenis permainan tradisional yang populer pada waktu itu adalah

permainan *kelereng*, *sembunyi-sembunyi asing-asing* dan *layang-layang*.

Permainan tersebut populer di jamannya karena masih banyak anak-anak yang memainkannya dan bahan yang digunakan sangat mudah untuk didapatkan serta lahan permainan yang masih memadai. Berbeda dengan kondisi hari ini dimana permainan tersebut sudah sangat jarang ditemui terutama di kecamatan Tamalate kelurahan Mangasa, Kelurahan Mannuruki dan Kelurahan Pa'baeng-baeng. Seperti apa yang diungkapkan oleh ibu Herlina yang berusia 37 tahun bahwa saat ini permainan tradisional seperti *kelereng*, *sembunyi-sembunyi asing-asing* dan *layang-layang* sudah sangat jarang dia temui. "dulu waktu ku SD mungkin umurku sekitar 10 tahun hampir ka hari-hari main lompat karet, sembunyi-sembunyi sama main kelereng. Meskipun saya cewe tapi tetap tonja pergi main kelereng sama teman ku yang laki-laki. Karena dulu seru mentong i di rasa kalau kumpul-kumpul mki baru pergi ki main sama-sama. Beda mi sekarang sama anak-anak yang baru a lahir kebanyakan di hape na mami main. Tidak pernah ma lagi anak-anak main lompat karet sama kelereng di depan rumah. Itupun kalau ada mungkin sebageian mami. (Wawancara, 26 Maret 2019)

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan oleh ibu Herlina bahwa kehadiran permainan tradisional saat ini sudah langka. Dahulu ketika berumur 10 tahun ibu Herlina sangat senang dengan permainan lompat karet, sembunyi-sembunyi dan kelereng. Permainan tradisional membuat hubungan emosional sesama anak-anak semakin meningkat di karenakan permainan ini dilakukan secara langsung dan bersama-sama tanpa harus ada media yang modern untuk memainkannya. Permainan tradisional seperti hilang ditelan zaman. Modernisasi salah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional kian memudar. Hadirnya *smartphone* memberikan dampak yang cukup besar bagi anak-anak. Anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional seperti *kelereng*, *sembunyi-sembunyi asing-asing* dan *layang-layang* dan beralih ke permainan modern.

Senada dengan yang diungkapkan oleh Putra yang berumur 8 tahun bahwa dia lebih memilih dan menyukai jenis permainan modern seperti main playstation dikarenakan seru bisa bermain bersama teman-teman juga karena biayanya yang cukup murah dan mudah

dijangkau. "masih sering ja saya kak pergi main PS sama teman-temanku, ka biasa kalau kurang mi teman-temanku pergi main layang-layang sama kelereng itu mami bisa ku maini. Susah ma juga kak pergi main layang-layang sama kelereng ka tidak adami tempat untuk main-main. Dari ku ji kelas 2 SD memang ma sering ka na ajak teman ku pergi main kak. Pertama na nda terlalu ku tau ji. Tapi lama-lama semakin seru i ku maini". (Wawancara, 26 Maret 2019)

Berdasarkan apa yang di utarakan oleh Putra bahwa permainan tradisional saat ini semakin kurang diminati. Bukan cuman kehadiran *smartphone* dan warnet yang mempengaruhi keberadaan permainan tradisional. Tetapi masih maraknya tempat rental PS juga memberikan andil yang besar terhadap kehidupan bermain anak-anak dan sedikit demi sedikit menggeser keberadaan permainan tradisional. Ketersediaan lahan yang luas juga memberikan keterbatasan kepada anak-anak untuk memainkan permainan tradisional seperti kelereng, sembunyi-sembunyi asing-asing dan layang-layang. Ini secara tidak langsung membuat anak-anak terkungkung dengan dunia bermainnya sehingga anak-anak beralih kepermainan modern yang tidak terlalu banyak membutuhkan ruang dan tempat yang luas. Anak-anak seolah dimanjakan oleh beberapa permainan modern sehingga lupa dengan permainan tradisional. Permainan tradisional bagaikan sesuatu yang langka dan jarang ditemui di kehidupan bermain anak-anak. Permainan tradisional hanyalah pelarian dikala anak-anak jenuh bermain permainan modern.

## **B. Kehidupan Bermain Anak-Anak Pada Masyarakat Di Kecamatan Tamalate Kota Makassar**

Bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak karena dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaanya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan yang ada di sekitar rumah mereka. Berbagai macam jenis permainan yang berkembang seiring berjalannya waktu. Mulai dari permainan moderen sampai sengan permainan tradisional. Tentu saja semua itu memerlukan pengawasan dari orang tua agar permainan yang dimainkan anak-anak tidak membahayakan bagi perkembangan anak tersebut. Orang tua juga berperan serta untuk terlibat dalam permaianan, mendampingi dan mendukung kegiatan bermain yang dilakukan anak dan merangsang anak untuk

mengoptimalkan fungsi permainan terhadap aspek-aspek perkembangannya. Maka dari itu kegiatan bermain sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Kegiatan bermain harus dilakukan atas dasar keinginan anak tersebut sehingga menimbulkan rasa senang atas semua kegiatan bermain yang anak-anak lakukan yang akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Kegiatan bermain anak dibagi menjadi dua jenis yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan berbagai aktivitas gerak dalam bermain untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dari aktivitas yang dilakukan. Selanjutnya bermain pasif di defenisikan sebagai sebuah aktifitas bermain dengan tidak melibatkan gerakan aktif dalam mendapai tujuan permainan dalam permainan ini anak biasanya hanya menonton TV, mendengar radio ataupun bermain games.

Seperti apa yang diungkapkan oleh ibu Lilis yang berusia 30 tahun tentang kehidupan bermain anak-anak, bahwasanya: “kalau diliatki anak-anak sekarang namaini semuaki permainan biasa kalau baru pulang dari sekolah nambil mi hp mainmi, jadi kalau sore-sore keluar mi lagi main layang-layang atau main bola sama teman-temanna. Tapi tetapji kujagai kalau jam 5 mi na belumpi datang dirumah pergima cari ki di sekitar rumah tempatnya biasa main. Tapi itu lagi kalau malam mi main hp terus mi lagi dirumah itu mi biasaka marahi karna jarang mi belajar to main gem di hp terusmi sampainna mau tidur.” (Wawancara, 25 Maret 2019)

Berdasarkan dari penjelasan Informan mengenai kehidupan bermain anak, sekarang ini anak-anak sudah memainkan semua permainan mulai dari permainan tradisional sampai dengan permainan moderen. Akan tetapi permainan moderen semakin mendominasi kehidupan bermain anak sehingga membuat permainan tradisional semakin terkikis. Semakin banyaknya pilihan permainan mengakibatkan kehidupan sehari-hari anak-anak dipenuhi dengan bermain dan mengurangi minat belajar.

### **C. Mengapa Masyarakat (Khususnya Anak-Anak) Lebih Memilih Permainan Modern Daripada Permainan Tradisional**

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.

Perkembangan zaman tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang juga semakin pesat perkembangannya seperti *Smartphone* dan *Computer*. Permainan modern yang ada pada saat ini sangat mempengaruhi permainan tradisional yang merupakan warisan budaya yang merupakan warisan budaya yang sebenarnya harus dipertahankan secara turun temurun oleh anak-anak. Permainan modern adalah suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional. Permainan modern muncul akibat munculnya pengaruh-pengaruh budaya dari luar khususnya Eropa yang kemudian diadopsi oleh sebagian anak-anak. Untuk memainkan permainan modern dibutuhkan sarana dan peralatan yang modern. Peralatan yang moden ini diciptakan melalui hasil teknologi-teknologi yang canggih.

Kegiatan bermain anak-anak sekarang perlahan telah beralih dari permainan tradisional kepermainan modern. Anak-anak lebih menyukai permainan yang berbasis teknologi karena tampilan yang disuguhkan lebih menarik dan juga variatif. Seperti yang dipaparkan oleh Alfin yang berusia 10 tahun bahwa dia lebih memilih permainan modern dikarenakan “lebih kusuka main hape kak, ka bisa ka ganti-ganti game sama bagus sekali kuliat gambar na. Biasa juga na marahi ka mama ku kalau keluar-keluar rumah ka pergi main layang karena dulu pernah ka ditabrak motor.” (Wawancara, 24 Maret 2019)

Berdasarkan apa yang telah diutarakan oleh Alfin bahwa dia lebih memilih permainan modern seperti permainan yang ada di *Smartphone* karena tampilan dan grafis yang ditawarkan sangat memukau dan memikat sehingga itu yang membuatnya lama betah didepan layar *Smartphone*. Disisi lain adanya kontrol orang tua yang sangat ketat sehingga gerak anak-anak sangat terbatas untuk bermain di luar rumah. Anak-anak dimanjakan dengan *Smartphone* sehingga lupa dengan permainan tradisional.

## **Pembahasan**

### **1. Keberadaan Permainan Tradisional di Kecamatan Tamalate**

Di dalam kehidupan anak-anak bermain mempunyai arti yang sangat penting atau dapat kita katakan bahwa setiap anak yang sangat menyukai bermain. Aktivitas bermain anak-anak merupakan suatu upaya mendidik dan memberikan pengajaran. Karena permainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri, tidak hanya tingkat pendidikan yang merupakan dasar dalam mengembangkan kepribadian positif.

Namun lebih dari itu, pada saat yang bersamaan aktivitas bermain dapat memberikan pengaruh terhadap kapabilitas anak dan kemampuan akal dan pengetahuan dilihat dari pemikiran, imajinasi dan daya ingat seorang anak-anak. Aktivitas bermain anak-anak dibagi menjadi dua yaitu permainan dengan teman-teman dan permainan individu. Permainan bersama teman biasanya dimainkan secara berkelompok dan permainan tersebut berlangsung disekitar rumah mereka. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan.

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan, permainan tradisional seperti menjadi magnet tersendiri bagi masyarakat khususnya anak-anak. Banyaknya varian dan jenis-jenis permainan membuat permainan tradisional tidak bosan untuk dimainkan. Jenis permainan tradisional yang populer pada waktu itu adalah permainan kelereng, sembunyi-sembunyi asing-asing dan layang-layang. Permainan tersebut populer di jamannya karena masih banyak anak-anak yang memainkannya dan bahan yang digunakan sangat mudah untuk didapatkan serta lahan permainan yang masih memadai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas bahwa permainan tradisional telah mengalami pergeseran, permainan tradisional saat ini mulai hilang terkikis zaman dan berganti menjadi permainan modern. Seperti apa yang telah diungkapkan oleh kedua

informan diatas yaitu Ibu Eda dan Ibu Herlina yang mengungkapkan bahwa kehidupan bermain mereka di waktu kecil sangatlah berbeda dengan kehidupan bermain anak saat ini jika ditinjau dari bentuk permainan anak-anak saat ini. Permainan yang sering Ibu Eda dan Ibu Herlina mainkan berupa permainan tradisional dengan berbagai macam jenis permainannya sesuai dengan kesepakatan teman-temannya pada saat mereka ingin bermain.

Permainan tradisional sewaktu mereka masih anak-anak sangatlah beragam, mereka bebas memilih jenis permainan yang mereka ingin mainkan, bahkan terkadang Ibu Herlina yang sebagai perempuan juga ikut memainkan permainan yang bisa dimainkan laki-laki seperti bermain kelereng. Hal ini dikarenakan kebersamaan dan kondisi lingkungan sekitar tempat tinggalnya sangat mendukung untuk bermain permainan tradisional. Begitupun dengan yang diungkapkan oleh Ibu Eda bahwa sebagai seorang anak perempuan di zamannya permainan tradisional sangatlah beragam, bahkan seorang anak perempuan bisa memainkan permainan laki-laki begitupun sebaliknya dikarenakan hubungan sosial anak-anak saat itu sangatlah baik dan kuat, serta tersedianya wadah bagi anak-anak untuk bermain bersama. Wadah tersebut berupa sarana dan prasarana permainan tradisional seperti masih banyaknya lahan kosong yang dijadikan lapangan permainan.

Selain itu, permainan tradisional kelereng dulunya mudah ditemui karena lahan yang luas masih banyak ditemui di daerah perkotaan dan kelereng masih banyak dijual di warung sekitar rumah, di toko-toko mainan, bahkan penjual mainan atau dikenal dengan sebutan *mas koke'koke'* di depan sekolah. Namun saat ini permainan tersebut sudah sangat sulit ditemukan. Ini dikarenakan lahan tempat bermain kelereng dan penjual kelereng sudah sulit untuk ditemukan. Meskipun pada saat ini, masih terdapat beberapa anak-anak yang bermain kelereng, tetapi sudah sangat jarang ditemukan.

Namun berbeda dengan saat ini, arus modernisasi yang masuk dan perlahan merubah kehidupan masyarakat membuat keberadaan permainan tradisional mengalami kemunduran tidak hanya dari segi nilai dan makna namun eksistensi permainan tradisional juga terkikis seiring zaman. Permainan modern kini hadir menjadi teman bermain anak-anak, waktu bermain anak-anak dipenuhi dengan beragam jenis permainan modern dan membuat

permainan tradisional kehilangan tempat dalam pilihan permainan anak-anak. Seperti yang telah diungkapkan Ibu Tenri bahwa permainan modern telah menjadi kebutuhan anak-anak dalam bermain, hal itu dikarenakan dia melihat aktivitas anaknya ketika pulang sekolah yang mengisi waktu bermainnya dengan bermain *gadget* dan *playstation*.

## 2. Kehidupan Bermain Anak-Anak pada Masyarakat di Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Kegiatan bermain anak dibagi menjadi dua jenis yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan berbagai aktivitas gerak dalam bermain untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dari aktivitas yang dilakukan. Selanjutnya bermain pasif di defenisikan sebagai sebuah aktifitas bermain dengan tindak melibatkan gerakan aktif dalam mendapai tujuan permainan dalam permainan ini anak biasanya hanya menonton TV, mendengar radio ataupun bermain games.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat manusia mampu menciptakan berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang. Maka terciptanya berbagai macam peralatan canggih yang menghibur yang ada di *smartphone* maupun media-media lainnya yang dilengkapi berbagai macam permainan *online* maupun permainan *off line*. Dengan permainan permainan semacam ini, mengakibatkan perhatian anak-anak beralih dari permainan tradisional ke permainan moderen.

Hal ini mengakibatkan permainan-permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak mulai ditinggalkan dikarenakan permainan moderen yang sifanya game on line ataupun *off line* lebih menarik dan simple dimainkan dibandingkan dengan permainan tradisional yang membutuhkan orang banyak ataupun tempat yang luas untuk memainkan permainan tradisional tersebut. Berbeda dengan permainan *online* ataupun *offline* anak-anak tidak perlu lagi tempat yang luas atau pun orang yang banyaak untuk memainkan permainan moderen tersebut dan anak-anak dapat memainkan permainan tanpa meninggalkan tempat duduk mereka. Dengan bentuk yang menarik, mudah dan praktis dimainkan, permainan *online* dan *offline* berhasil mengikis keberadaan permainan tradisional.

## B. Mengapa Masyarakat (Khususnya Anak-Anak) Lebih Memilih Permainan Modern Dari pada Permainan Tradisional

Perkembangan zaman tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang juga semakin pesat perkembangannya seperti *Smartphone* dan *Computer*. Permainan modern yang ada pada saat ini sangat mempengaruhi permainan tradisional yang merupakan warisan budaya yang merupakan warisan budaya yang sebenarnya harus dipertahankan secara turun temurun oleh anak-anak. Permainan modern adalah suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional. Permainan modern muncul akibat munculnya pengaruh-pengaruh budaya dari luar khususnya Eropa yang kemudian diadopsi oleh sebagian anak-anak. Untuk memainkan permainan modern dibutuhkan sarana dan peralatan yang modern. Peralatan yang moden ini diciptakan melalui hasil teknologi-teknologi yang canggih.

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat khususnya anak-anak di kecamatan Tamalate lebih memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Banyak faktor yang mengakibatkan hal tersebut terjadi diantaranya adanya rasa malu dan gengsi didalam diri anak-anak yang disekitarnya bermain permainan modern, kurang ketersediaan lahan bermain untuk anak-anak sehingga membuat anak-anak beralih kepermainan modern. Kurangnya pengawasan orang tua keanak-anaknya sehingga ini membuat akses anak-anak untuk bermain permainan modern semakin mudah. Orang tua seolah mendukung anak-anaknya untuk bermain permainan tradisional dengan maksud bahwa anak-anaknya tidak terlalu jauh untuk bermain. Banyak variasi dan ragam bentuk yang ditawarkan membuat anak-anak menjadi kecanduan dengan permainan modern. Permainan *online* ataupun *offline* anak-anak tidak perlu lagi tempat yang luas atau pun orang yang banyaak untuk memainkan permainan moderen tersebut dan anak-anak dapat memainkan permainan tanpa meninggalkan tempat duduk mereka. Dengan bentuk yang menarik, mudah dan praktis dimainkan, permainan *online* dan *offline* berhasil mengikis keberadaan permainan tradisional.

Jika ditinjau dari teori perubahan social, dapat diketahui bahwa proses modernisasi dalam setiap kehidupan masyarakat berlangsung

dengan sangat cepat sehingga pembangunan infrastruktur dan bangunan megah lainnya secara massif membat habis lahan kosong yang menjadi tempat bermain anak. Sehingga anak beralih ke permainan modern. Selain itu teknologi digital seperti *playstation*, *smartphone* dan internet semakin mudah untuk di akses bahkan untuk anak yang semestinya belum menggunakannya. Hal ini kemudian mendorong anak untuk menghabiskan waktu bermainnya dan memilih permainan modern sebagai permainan sehari-harinya.

Kemudahan mengakses permainan modern menjadi salah satu yang menjadikan anak-anak untuk berminat memainkannya. Kurangnya pengawasan orang tua juga menjadi faktor pendukung sehingga permainan modern lebih mudah untuk diakses. Orang tua dengan leluasa memberikan *smartphone* kepada anaknya sehingga ini membuat anak-anak lebih mudah untuk mengaksesnya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari serangkaian permasalahan yang dikaji dalam hasil penelitian yang ada, dapat ditarik kesimpulan: (1) Maraknya perkembangan dan persebaran permainan modern seperti *game online*, *smartphone* dan *playstation* membuat keberadaan permainan tradisional di Kecamatan Tamalate semakin hari semakin terkikis. Permainan tradisional sebatas pelarian dikala anak-anak mulai jenuh dan bosan dengan permainan modern. Kemudahan mengakses permainan modern menjadi salah satu yang menjadikan anak-anak untuk berminat memainkannya. Kurangnya pengawasan dan orang tua yang dengan leluasa memberikan *smartphone* kepada anaknya sehingga anak-anak lebih memilih bermain *smartphone* dibandingkan dengan permainan tradisional. Dengan bentuk yang menarik, mudah dan praktis dimainkan, permainan *online* dan *offline* berhasil mengikis keberadaan permainan tradisional; (2) Kehidupan bermain anak di Kecamatan Tamalate kini dipenuhi dengan berbagai macam peralatan canggih yang menghibur yang ada di *smartphone* maupun media-media lainnya yang dilengkapi berbagai macam permainan *online* maupun permainan *offline*. Dengan permainan permainan semacam ini, mengakibatkan perhatian anak-anak beralih dari permainan tradisional ke permainan moderen. permainan-permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak mulai

ditinggalkan dikarenakan permainan moderen yang sifatnya *game online* ataupun *offline* lebih menarik dan simple dimainkan; (3) Masyarakat khususnya anak-anak di Kecamatan Tamalate lebih memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Banyak faktor yang mengakibatkan hal tersebut terjadi diantaranya adanya rasa malu dan gengsi didalam diri anak-anak yang dimana lingkungannya dipenuhi dengan permainan modern, kurang ketersediaan lahan bermain untuk anak-anak sehingga membuat anak-anak beralih kepermainan modern. Kurangnya pengawasan orang tua keanak-anaknya sehingga ini membuat akses anak-anak untuk bermain permainan modern semakin mudah;

Adapun saran dari penelitian ini adalah (1) diharapkan kepada orangtua untuk tetap memberikan ruang pemahaman kepada anak-anaknya tentang bagaimana sebuah permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai tersendiri di dalamnya yang bahkan lebih bermanfaat dibandingkan dengan bermain melalui gadget atau game-game online; (2) Diharapkan kepada anak-anak usia sekolah yang telah mengenal dan mampu mengoperasikan gadget agar tetap menjalin hubungan dengan anak-anak lain yang belum mengenal gadget ataupun game online, dengan tujuan untuk lebih mampu bersosialisasi dengan kawan sebayanya.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Abidin, Z. (2007). *Analisis eksistensial sebuah pendekatan alternatif untuk psikologi dan psikiatri. Abstrak.*
- Bahtiar, N. (2013). *Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak dan Remaja di Kompleks Bumi Tamalanrea Permai (BTP) Makassar*, Skripsi, Universitas Hasanuddin, Makassar. *Pepen Suherman, Amir Fatah Sofyan.*
- Bungin, B. 2007. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya.* Jakarta, Prenada Media Group
- Bishop, J. C., Curtis, M., & Opie, I. (2001). *Play today in the primary school playground: Life, learning and creativity.* Open University Press Buckingham.

- George, R. (2004). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda. Translation: Alimandan, Jakarta: PT Radjgrafindo Persada.*
- Gunawan, Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik.* Jakarta: Bumi Aksara
- Hurlock, E.B. 1978. *Perkembangan Anak.* Jakarta, Erlangga
- Iswinarti, I., & Cahyasari, A. (2017). *Meningkatkan konsentrasi anak attention deficit hyperactivity disorder melalui permainan tradisional engklek.* Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 1.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). *Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.* PAUDIA: JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, 1(1).
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.* Kencana.
- Maryanti. 2014. *Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Mendukung Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain (KB) Alam Uswatun Khasanah, Kronggohan, Gamping, Sleman.* Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta
- Marzoan, H. (2017). *Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa.* Journal An-nafs: Vol, 2(1).
- Moleong, Lexi J. 2000. *Metode Kajian Kualitatif.* Jakarta, Remaja Rosdakarya
- Nur, H. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional.* Jurnal Pendidikan 1
- Priyanto, A. 2014. *Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.* Jurnal Ilmiah Guru "COPE", (2), 41-47)
- Papayungan, M.M. 1992. *Metode Penelitian Ilmu Sosial (Teori dan Praktek).* Ujung Pandang, Pusat Kependudukan Universitas Negeri Makassar
- Saputra, S.Y. 2017. *Permainan Tradisional vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar.* ELSE (Elementary School Education Journal). 1. E-ISSN: 2597-4122
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja jilid 1 edisi 11.* Jakarta: Erlangga.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini.* Grasindo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung, Alfabeta
- Tedi, W. (2015). *Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau.* Jurnal SI Sosiologi, 3(4).
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan.* Grasindo.
- Wulansari, B.Y. (2017). *Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal, 2(1), 1-11.e-ISSN 2524-004X.