

**FAKTOR PENYEBAB TERGERUS BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL DI DESA TALANG DUKUN OGAN ILIR**

Asmania<sup>1</sup>, Shomedran<sup>2</sup>, Evy ratna Kartika waty<sup>3</sup>  
Universitas Sriwijaya

---

**Article Info**

**Article history:**

Published Mei 31, 2024

**Kata Kunci:**

Budaya, Permainan Tradisional, Permainan Egrang Dan Engklek.

---

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui faktor penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun Ogan Ilir. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 6 orang yang terdiri dari anak-anak, orang tua, ketua adat dan juga perangkat desa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan juga wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 3 faktor penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun yaitu (1) Sarana dan prasarana yang tidak didukung dari desa karena tidak tersedianya lapangan umum terbuka untuk bisa dimanfaatkan menjadi tempat bermain (2) Terputusnya budaya permainan tradisional, orang tua dan masyarakat desa Talang Dukun tidak memperkenalkan budaya permainan hal ini disebabkan karena kesibukan serta juga adanya kesengajaan karena mengganggu permainan tradisional berbahaya dan (3) adanya pengaruh permainan modern, bervariasinya jenis permainan modern saat ini menyebabkan anak-anak di desa Talang Dukun mengalihkan pandangannya dari permainan tradisional menjadi permainan modern. Ketiga faktor tersebutlah yang menjadi penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun kabupaten Ogan Ilir.

---

**1. PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara berbentuk kepulauan dengan banyak suku dan budaya. Namun sekarang banyak budaya Indonesia yang tersingkir oleh budaya asing. Terdapat unsur budaya dalam budaya tradisional, salah satunya adalah permainan tradisional anak-anak yang saat ini lambat laun terlupakan oleh zaman. Dunia anak-anak sangat erat kaitannya dengan bermain. Mereka bermain sampai lupa waktu untuk memenuhi kesenangan dan kegemaran terhadap permainan dengan tidak melihat hasil akhir dari permainan tersebut. Permainan yang dimainkan tanpa paksaan dan intimidasi dari dunia luar sehingga membuat dunia bermain anak-anak tidak terganggu. Bermain dapat memberi anak kebebasan berekspresi, sehingga menghadirkan keseruan aktivitas dan menambah teman baru. Permainan yang pertama kali bersentuhan dengan anak adalah permainan tradisional.

Menurut Soepandi dalam (Mulyana, 2019) permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak yang beredar secara lisan antar anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun menurun serta memiliki variasi, biasanya menyebar dari mulut ke mulut dan terkadang berganti nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Permainan tradisional hanyalah kegiatan yang diatur oleh aturan main yang diwarisi dari generasi sebelumnya, yang dilakukan oleh masyarakat (anak-anak) untuk kesenangan. Sedangkan menurut Oblinger dalam ( Mulyana, 2019)

permainan tradisional adalah kegiatan yang menghibur hati, baik menggunakan alat maupun tidak. Permainan tradisional ini secara otomatis ada karena diwarisi dari orang tua dahulu yang disebar dari mulut ke mulut. Permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini mengajak anak untuk berinteraksi dengan anak yang lainnya. Interaksi sosial yang berbentuk melalui kegiatan bermain dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan anak dalam pergaulan. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kegiatan permainan yang berkembang melalui suatu kebiasaan dalam masyarakat tertentu. Permainan tradisional berkembang sebagai genre permainan dengan ciri khas daerah asli, terkadang mengalami perubahan nama atau bentuk sesuai dengan tradisi budaya lokal untuk kesenangan dan hiburan.

Masa anak-anak (usia 6-12 tahun) adalah periode ketika anak dianggap mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya sendiri, dalam hubungannya dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang-orang lain. Periode ini sangat penting dalam mendorong pembentukan harga diri yang tinggi pada anak. Harga diri tinggi yang terbentuk pada periode ini akan menjadi modal anak untuk memasuki masa remaja dan tumbuh menjadi remaja yang lebih percaya diri. Usia 6-12 tahun juga sering disebut usia sekolah artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak-anak usia ini, yang menjadi titik pusat perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada usia sekolah ini anak-anak membutuhkan interaksi sosial antar sesama yang bisa dilakukan dengan cara bermain dengan teman sebayanya. Generasi muda saat ini mulai meninggalkan nilai-nilai budaya atau kebiasaan yang diwarisi dari generasi sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dipedesaan yang masyarakatnya sangat dekat dengan nilai-nilai budaya dalam hal kehidupan sosial, kehidupan sehari-hari, budaya dan agama, dari kenyataan bahwa anak-anak selalu memainkan permainan tradisional dengan media bahan lokal, dan sekarang permainan tradisional jarang muncul dalam permainan anak, dalam artian permainan tradisional ini sudah mulai luntur.

Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional masing-masing yang menjadi ciri khas di daerah tersebut begitupun permainan tradisional yang ada di Sumatera Selatan. Menurut Yustina (2017) ada beberapa permainan tradisional yang menjadi ciri khas di Sumatera Selatan yaitu, Sambung Kaki, Pungut Jantung, Siamang, Cingklung, Gotri Ala Gotri, Damri, Bintang Beralih, Tenggoh-Tenggohan, Tali Kembar, Genggong Nige, Jari Ula, Stanbul, Samsuddin, Mandi Urek-Urekan, Cepak Canting, Gudang Kero dan juga Sammakan yang saat ini lambat laun hampir jarang sekali terlihat anak-anak memainkan permainan tersebut. Pada zaman dahulu, permainan digunakan sebagai sarana hiburan untuk memperoleh kesenangan. Permainan tradisional dianggap mengandung nilai-nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyangnya sebagai salah satu cara untuk belajar. Achroni dalam (Haris, 2016) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan yang ditransmisikan secara lisan yang mengandung pesan moral dan manfaat. Pada dasarnya, anak membutuhkan aktivitas fisik yang cukup merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Aktivitas fisik yang dilakukan juga akan bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran fisik anak. Salah satu aktivitas fisik yang sering dilakukan anak-anak adalah bermain. Melalui bermain, anak dapat memperoleh banyak manfaat, misalnya anak menjadi senang, memiliki banyak teman, memperkaya gerak, dan juga dapat mempelajari keterampilan baru. Permainan tradisional anak adalah salah satu khazanah budaya yang perlu dilestarikan. Hal ini dikarenakan permainan tradisional sangat erat dengan budaya yang sangat dibutuhkan bagi perkembangan dan pendidikan anak seperti nilai kebersamaan, saling tolong menolong serta kepemimpinan. Permainan tradisional ini relatif sederhana dan memiliki manfaat yang luar biasa jika ditelusuri makna dari permainan tersebut secara mendalam. Sebagian

besar permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan yang telah menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Borro dkk, 2015:88).

Talang Dukun merupakan merupakan salah satu desa yang berada di kecamatan Sungai Pinang kabupaten Ogan Ilir. Berdasarkan data yang diperoleh dari ketua adat di desa Talang Dukun mengatakan bahwa permainan tradisional yang ada di desa tersebut ialah permainan tradisional Engklek, Karet, Kelereng, Petak Umpet, Kejar-kejaran, Layang-Layang, Egrang dan juga Congklak, yang saat ini hanya tinggal beberapa saja permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak yang ada di desa tersebut. Untuk permainan Egrang dan juga Engklek saat ini sangat jarang sekali dimainkan anak-anak di desa Talang Dukun. Permainan tradisional merupakan salah satu cara anak bermain. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan tumbuh kembang anak, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportif, gotong royong, tanggung jawab, dan disiplin serta juga dapat mengembangkan karakter anak. Selain itu, permainan tradisional dapat mengembangkan kontrol objek, keterampilan motorik, dan keterampilan dasar lebih dari kegiatan sehari-hari (Albari, dkk dalam M.Husin, 2021). Permainan tradisional dewasa ini sudah jarang kita lihat yang artinya sudah hampir tergerus. Saat ini Anak-anak justru menghabiskan waktunya untuk main game dirumah maupun di warnet. Hal ini sangat berbeda dengan apa yang dilakukan oleh anak-anak zaman dahulu. Dulu anak-anak selepas pulang sekolah bermain dengan teman-temannya menggunakan peralatan seadanya, dan berbagai permainan tradisional lainnya mereka mainkan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara langsung kepada ketua adat dan juga ketua RT di desa Talang Dukun peneliti menemukan menemukan anak-anak melakukan aktivitas permainan tradisional di desa tersebut. Berdasarkan info dari ketua adat diketahui bahwa saat ini permainan tradisional di desa Talang Dukun mengalami penurunan minat anak-anak untuk bermain permainan tradisional terutama permainan tradisional Egrang dan Engklek yang saat ini saat jarang sekali dimainkan anak-anak di desa Talang Dukun. Hal ini juga dikuatkan oleh ketua RT yang mengatakan bahwa ada perbedaan aktivitas anak-anak zaman dahulu dengan sekarang yang dapat ditinjau dari interaksi serta kebersamaan anak-anak zaman dahulu lebih terjalin dibandingkan sekarang di tambah juga masyarakat sekitar juga tidak memperkenalkan budaya permainan tradisional kepada anak-anak di desa Talang Dukun. Berdasarkan informasi dari ketua adat desa Talang Dukun mengatakan sekitar tahun 2010 diperkirakan anak-anak masih sering memainkan permainan tradisional Engklek dan juga Egrang tapi saat ini dua permainan tersebut sangat jarang sekali dimainkan anak-anak padahal permainan tradisional tersebut memiliki banyak manfaat untuk anak itu sendiri.

Berdasarkan fenomena permasalahan di atas peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam lagi mengenai penyebab tergerusnya permainan tradisional dengan judul "Faktor Penyebab Tergerusnya Budaya Permainan Tradisional Di Desa Talang Dukun Ogan Ilir".

## **2. METODE**

### **Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif secara deskriptif. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat

postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak (Sugiyono,2019) jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berbagai faktor yang menjadi penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil yang ditemukan di lapangan, baik dari data hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek penelitian serta hasil dokumentasi yang didapatkan, maka pada bab ini peneliti akan melakukan pembahasan faktor penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun Ogan Ilir. Hilangnya beberapa permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor manusia maupun faktor lingkungan. William Tedi (2015: 8) mengatakan bahwa penyebab hilangnya permainan tradisional adalah karena sarana dan tempat bermain tidak ada, adanya penyempitan waktu, permainan modern dan juga terputusnya pewarisan budaya begipun juga faktor yang menjadi penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun.

#### **Sarana dan prasarana**

Sarana dan prasarana merupakan bagian terpenting dalam suatu permainan jika tidak ada sarana dan prasarana maka tentu saja permainan tersebut tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh William Teddy (2015), yang menyatakan sarana dan prasarana menjadi faktor penyebab hilangnya permainan tradisional. Sarana dan prasarana dapat dilihat dari alat dan bahan serta juga lokasi dalam melakukan permainan dan tempat bermain itu berbeda sesuai dengan kebutuhan dalam permainan itu sendiri seperti misalnya kalau untuk permainan egrang dan sarana yang dibutuhkan dari bambu dan kalau untuk engklek itu bisa memanfaatkan yang ada seperti halnya koin logam maupun pecahan genting.

Salah satu karakteristik permainan tradisional yang di sampaikan oleh Khasanah dalam (Hasrudin, dkk, 2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional cenderung menggunakan alat dimana alat yang digunakan itu bisa memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar seperti dari Tumbuhan-Tumbuhan, Tanah, Batu, Pasir dan masih banyak lagi yang artinya permainan tradisional ini memerlukan kreativitas dengan menciptakan sendiri ataupun membuat sendiri media permainan tersebut. Begipun permainan tradisional egrang dan engklek yang dapat memanfaatkan media yang ada seperti dari tumbuh-tumbuhan yaitu bambu, kayu dan lainnya.

Berdasarkan dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa sarana dan prasarana permainan tradisional egrang di desa Talang Dukun tidak memadai tetapi bukan berarti tidak ada untuk alat dan bahan mudah didapatkan namun dalam proses pembuatan permainan ini rumit sehingga anak-anak khususnya permainan egrang itu tidak bisa membuat sendiri karena untuk sarana dan prasarana yang disediakan itu tidak ada dan jika ingin melakukan permainan maka harus membuat terlebih dahulu jenis permainannya berbeda dengan sarana dan prasarana yang digunakan untuk bermain engklek itu bisa memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekitar namun untuk lokasi khusus untuk bermain egrang dan engklek di desa Talang Dukun tidak tersedia karena pada dasarnya permainan ini bisa dilakukan dimana saja menyesuaikan lokasi yang ada di sekitar lingkungan.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti juga tidak menemukan sarana bermain egrang ini kecuali mencari alat dan bahan terlebih dahulu untuk bisa dimainkan berbeda dengan permainan kelereng yang sudah disediakan kelereng dan hanya membuat lukisan saja ditanah. Untuk bermain permainan egrang ini harus memulai dari awal yaitu membuat secara langsung jenis permainan egrang ini dengan menggunakan bambu yang tentunya tidak semua orang mampu terutama anak-anak usia 6-12 tahun karena dalam proses pembuatan permainan ini cukup rumit dan berbahaya bagi anak-anak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Jaya Suryawan pada tahun 2018 dengan judul penelitian yaitu permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa yang menemukan bahwa faktor yang menjadi penyebab terkikisnya permainan tradisional karena lapangan ataupun tempat bermain tidak ada. Begitupun lapangan dan tempat bermain khusus egrang dan engklek juga tidak disediakan secara khusus di desa Talang Dukun sehingga hal ini menjadi penyebab anak-anak jarang melakukan permainan ini namun kalau untuk alat dan bahan yang digunakan pada permainan ini mudah untuk didapatkan tetapi dalam pengolahan permainan ini tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang apalagi anak kecil karena proses pembuatannya cukup berbaya bagi anak.

#### **Adanya Penyempitan Waktu**

Waktu adalah bagian terpenting dalam melakukan sesuatu begitu juga dengan bermain. Jika tidak ada waktu tentunya tidak akan bisa bermain. Waktu bermain itu biasa dilakukan ketika tidak adanya aktivitas lain untuk anak-anak itu biasanya waktu mereka bermain ketika pulang sekolah ataupun di hari libur. Penyempitan waktu dalam bermain sesuai dengan apa yang disampaikan oleh William teddy ialah adanya keterbatasan waktu bagi anak dalam bermain yang disebabkan adanya tuntutan dari orang tua yang membebani anak.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan bahwa di desa Talang Dukun mayoritas orang tua dan juga masyarakat menjadi petani sehingga anak-anak mereka diluar kegiatan sekolah banyak menghabiskan waktu dirumah entah itu digunakan untuk bermain maupun untuk belajar. Pada dasarnya anak-anak tidak melakukan permainan tradisional bukan karena adanya tuntutan dari orang tua tetapi karena minat ataupun ketertarikan anak terhadap permainan tradisional egrang dan engklek tersebut sangatlah rendah sehingga ada atau tidaknya waktu tidak mempengaruhi keinginan mereka dalam bermain.

Seperti yang disampaikan oleh William Teddy (2015), yang menjadi penyebab hilangnya permainan tradisional karena adanya penyempitan waktu yang dilakukan oleh orang tua dengan membebani anak melalui tuntutan-tuntutan yang mereka berikan yang menyebabkan anak tidak memiliki waktu untuk bermain. Adanya penyempitan waktu ini juga menyebabkan tidak terciptanya sosialisasi dan kerja sama antar anak-anak tersebut padahal salah satu manfaat bermain permainan tradisional bisa menciptakan kerja sama dan mempererat hubungan sosial seperti yang disampaikan oleh Khasanah dalam (Hasrudin, dkk, 2020), yang menyatakan bahwa manfaat dari permainan tradisional ialah dapat melatih anak-anak dalam bersosialisasi serta mengajarkan anak-anak untuk dapat menciptakan kerja sama antar anggota pemain. Sikap sosial pada anak sangatlah penting dan harus di latih oleh orang tua sejak dini supaya ketika mereka memasuki usia sekolah dasar itu mampu bersosialisasi kepada teman-temannya dengan baik. Sikap sosial merupakan cara seorang individu bertindak sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang didapatkan dari pengalaman ataupun peniruan (Susanti& somedhran, 2023).

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Heri Yusuf

Muslimin dkk dengan judul penelitian Kajian historis dan identifikasi kepunahan permainan tradisional yang menemukan bahwa faktor penyebab hilangnya permainan tradisional karena keterbatasan waktu bagi anak untuk bermain yang disebabkan adanya aktivitas lain diluar bermain. Dengan adanya aktivitas lain membuat anak tidak memiliki waktu untuk bermain permainan tradisional ini. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di desa Talang Dukun anak-anak tidak melakukan permainan tradisional bukan karena adanya keterbatasan waktu untuk bermain tetapi minat anak-anak terhadap permainan tradisional itu sangatlah rendah. Orang tua memang memiliki kesibukan tetapi pada dasarnya tuntunan yang dilakukan kepada anak seperti mengharuskan anak bermain dirumah bersama adek-adeknya itu bisa bermain permainan tradisional kalau anak tersebut memang tertarik tetapi karena kurangnya minat anak tersebut sehingga mereka walaupun bermain dirumah itu melakukan permainan modern entah itu permainan modern secara langsung maupun modern melalui aplikasi handphone.

### **Terputusnya Budaya**

Budaya merupakan semua pengetahuan manusia yang dimanfaatkan untuk mengetahui dan memahami pengalaman serta lingkungan yang dialaminya. Menurut Koejiningrat dalam (Indrastuti, 2018), budaya merupakan keseluruhan sistem pemikiran, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kerangka kehidupan bermasyarakat, yang menjadi milik manusia melalui pembelajaran. Budaya dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang karena budaya merupakan kebiasaan yang ada terus menerus jika suatu kebudayaan itu tidak dijaga maka tentunya masyarakat akan melupakan kebudayaan itu sendiri.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara langsung kepada para informan diketahui bahwa saat ini desa Talang Dukun mengalami terputusnya budaya permainan tradisional hal ini dibuktikan dari para orang tua serta juga masyarakat yang tidak memperkenalkan lagi permainan ini kepada anak-anak di desa Talang Dukun. Dimana diketahui bahwa permainan egrang dan engklek merupakan permainan tradisional zaman dahulu dan berdasarkan informasi permainan ini populer sekitar tahun 70 an di desa Talang Dukun yang saat ini mengalami kemunduran peminat anak-anak dalam bermain. Orang tua dan masyarakat tidak memperkenalkan permainan ini kepada anak-anak juga disebabkan oleh kesibukan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga masyarakat menganggap tidak perlu untuk memperkenalkan ataupun mewariskan jenis permainan ini karena adanya perubahan zaman yang dialami oleh anak-anak sehingga kebiasaan zaman dahulu dengan sekarang tidak bisa disamakan.

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan Indonesia sesuai dengan yang disampaikan oleh Kurniati (2016), yang mengatakan bahwa saat ini keberadaan permainan tradisional berangsur-angsur menghilang padahal seharusnya permainan ini harus dilestarikan keberadaannya. Hal yang sama juga disampaikan oleh Dharmamulja dalam (Puput Widodo: 2016) mengatakan bahwa permainan tradisional ini produk ataupun hasil dari budaya yang memiliki banyak manfaat bagi anak yang melakukan permainannya. Anak-anak di desa Talang Dukun saat ini hampir melupakan bahkan produk budaya Indonesia hal ini dikarenakan banyak faktor yang menjadi penyebab anak tersebut tidak mengenali permainan tradisional salah satunya ialah orang tua dan masyarakat yang tidak memperkenalkan permainan ini.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh M.Husin M.R pada tahun 2021 dengan judul penelitian Lunturnya permainan tradisional yang menemukan bahwa penyebab lunturnya permainan tradisional disebabkan oleh adanya pergeseran budaya dan nilai-nilai terhadap suatu permainan. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa budaya memiliki pengaruh besar terhadap tingkah laku masyarakat terutama anak-

anak dalam melakukan permainan. Jika budaya tentang permainan itu tidak dilestarikan keberadaannya maka akan berpengaruh kepada anak yang menyebabkan anak-anak tidak mengenali permainan tersebut. Oleh karena itu penting sekali orang tua dan juga masyarakat untuk dapat terus melestarikan permainan tradisional ini dengan cara memperkanlkan permainan tradisional ini.

### **Pengaruh Permainan modern**

Permainan moderen ialah permainan yang berasal dari industry yang pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainanya ( Hasrudin, dkk, 2018). Permainan modern ini juga merupakan permainan yang simple dan mudah untuk dimainkan anak-anak dan permainan modern ini merupakan bentuk kegiatan permaiann hasil dari perkembangan permainan tradisional yang pada umumnya memanfaatkan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Adanya permainan modern menyebabkan anak-anak mengalihkan pandanganya dan meninggalkan permainan tradisional. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh William Teddy (2015), modern tidak memerlukan tempat khusus, tidak terkendala waktu baik itu siang hari,malam ataupun sore hari sehingga membuat anak-anak lebih tertarik karena permainan in simple dan mudah untuk dimainkan.

Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa mayoritas anak-anak di desa Talang Dukun lebih tertarik bermain permainan modern seperti permianan slem, mobil-mobilan, dokter-dokteran maupun sejenis robot-robotan dan juga segala jenis permainan modern lainnya. Selain permainan modern yang dilakukan secara langsung, anak-anak di desa Talang Dukun diberikan izin untuk bermain dan memilki handphone pribadi oleh orang tua ini merupakan dampak dari adanya covid 19 serta jug amerupakan dampak dari kemajuan teknologi. Dengan adanya handphone dapat mempermudah anak dalam belajar namun di sisi lain adanya handhone ini menyebabkan anak-anak melupakan permainan tradisional karena rata-rata anak-anak bermain permainan modern dari handphone. Permainan modern yang dilakukan seperti permaiann ular-ularan, perang-perangan dan masih banyak lagi jenis permainan modern yang dilakukan melalui handphone. Ketertarikan anak-anak terhadap permainan mdern sangat besar terutama permainan modern yang dilakukan melalui handphone hal ini dapat dilihat dari hampir semua anak memiliki hanpdhone pribadi dan menyimpan jenis permainan di handphone tersebut. Dengan adanya permaiann modern ini memberikan pengaruh yang cukup besar kepada anak tidak hanya membuat anak melupakan permaiann tradisional tetapi juga hampir membuat anak terlena dengan belajar, waktu yang digunakan untuk belajar jusru diisi dengan bermain handphone. Jika orang tua tidak membatasi anak dalam bermain handphone tentu saja akan merugikan anak itu sendiri.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur, H, dkk pada tahun 2020 dengan judul penelitian pergeseran permainan tradisional di Makasar menemukan bahwa faktor penyebab pergeseran permaian tradisiional karena adanya permaiann nmodern. Adanya permainan modern yang sifatnya lebih kepada individualis yang menyebabkan berkurangnya waktu bermain dan berinteraksi antar sesama anak-anak lainnya. Hal ini sangat jauh berbeda dengan permainan tradisional yang justru menawarkan nilai positif bagi perkembangan anak. Selain itu, permainan tradisional juga salah satu warisa budaya yang seharusnya terus dilestarikan keberadaanya. Permainan modern membawa anak-anak kepada kehidupan yang bertolak belakang dengan nilai-nilai sosial dan budaya.

Kehadiran permainan modern membuat tergerusnya permainan tradisional terutama egrang dan engklek dan juga yang sangat memneperhatikan permainan modern telah menghilangkan karakter serta dapat menimbulkan masalah masalah pada anak-anak

seperti masalah kesehatan baik fisik maupun non fisik yang merupakan dampak dari permainan modern yang ditimbulkan. Selain itu kehidupan anak –anak di desa juga diatur oleh adanya teknologi sehingga adaptasi untuk terus melestarikan budaya permainan tradisional merupakan tanggung jawab semua pihak baik keluarga, masyarakat, maupun pemerintah.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di desa Talang Dukun kabupaten Ogan Ilir dapat di tarik kesimpulan bahwa ada 3 faktor dari 4 faktor penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional berdasarkan teori William Teddy yaitu

1. Sarana prasarana permainan tradisional egrang dan engklek di desa Talang Dukun belum memadai karena di desa tersebut tidak tersedia lapangan umum terbuka untuk bisa dimanfaatkan sebagai lapangan bermain padahal media permainannya ada.
2. Terputusnya budaya yaitu orang tua dan juga masyarakat tidak memperkenalkan budaya permainan tradisional kepada anak –anak di desa Talang Dukun.
3. Adanya pengaruh permainan modern yang memiliki banyak variasi baik permainan moderen secara langsung maupun permainan modern melalui handphone sehingga anak-anak mengalihkan pandangan dari permainan tradisional menjadi modern.
4. Untuk faktor adanya penyempitan waktu di desa Talang Dukun itu tidak berlaku karena anak-anak memiliki banyak waktu untuk bermain tetapi tidak mereka gunakan untuk bermain permainan tradisional hal ini disebabkan karena minat anak terhadap permainan tradisional tersebut kurang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Sport Science And Education*, 55-59.).
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi Paud*, 1(1).
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 5 (2), Hlm. 2.
- Indrastuti, N. S. K. (2018). Representasi Unsur Budaya Dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial Dan Kebudayaan Masyarakat. *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities (Mjssh)*, 3(3), 189-199.
- Khoiruddin, M. A. (2015). Agama Dan Kebudayaan Tinjauan Studi Islam. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(1), 118-134.
- Kistanto, N. H. (2015). Tentang Konsep Kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2).
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Kencana*.
- Marzoan, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Vol*, 2(1).
- Malik, K. (2019). Perbedaan Nilai (Value) Dan Makna (Meaning) Budaya Permainan Egrang Di Empat Negara. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 197-202.
- Mr, M. H. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan Tradisional. *Salam Insan Mulia*.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis Dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Jurnal Sosial Budaya*, 18(1), 36-43.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29



- Putri,A.,Putri,A.,& Hapsari, D. (2023). Pengaruh Modernisasi Terhadap eksistensi Permainan Tradisional Di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4).
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba Ii Tahun Ajaran 2014/2015. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*,
- Rahim, A. F., Widodo, A., Fis, S., & Pudjianto, M. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini 4–6 Tahun . (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rantina, M., Hasmalena, H., & Nengsih, Y. K. (2020). Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1578-1584.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Cross-Border*, 5(1), 782-791.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya Stahn Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Susanti, V., & Shomedran, S. (2023). Penanaman Sikap Sosial Anak Di Taman Penitipan Anak (Tpa) Robbani Indralaya Utara. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 6(2), 182-187.
- Wibisono, G., Puspita, D., Rayanti, R. E., & Wacana, K. S. (2019). Analisis Gerak Permainan Tradisional Egrang Pada Anak Usia 10–12 Tahun. In *Seminar Nasional Kesehatan “Transformasi Bidang Kesehatan Di Era Industri (Vol. 4, Pp. 36-41)*.
- William Tedi. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu. *Jurnal Sociologique Volume 3 N0. 4, 2015: 1-17*
- Yulita, Rizki. 2017. Permainan Tradisional Anak Nusantara. Jakarta Timur: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa
- Yunus. Rasid, 2014, Nilai-Nilai Kearifan Lokal (Local Genius) Sebagai Penguat Karakter Bangsa, Studi Empiris Tentang Hayula, Yogyakarta: Budi Utama
- Yustina, L. (2017). Permainan Tradisional Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar Penciptaan Motif Batik Tulis Bahan Sandang Untuk Busana Pesta. *Pend. Seni Kerajinan-S1 (E-Craft)*, 6(2), 180-192.