

Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Aktivitas Fisik Anak Usia Dini Pada Generasi Alfa

Cahniyo Wijaya Kuswanto¹, Dona Dinda Pratiwi², Galuh Yuliar Denata³

^{1,2}Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ³Thailand National Sports University Yala Campus.
e-mail corresponden: cahniyo.wijaya@radenintan.ac.id

ABSTRAK. Saat ini, di era alpha anak usia dini yang lahir pada tahun 2010 dengan adanya kemajuan jaman dan perkembangan teknologi, permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik nyaris tidak dilakukan di rumah atau di sekolah dan permainan tradisional mulai terkikis dan diabaikan semenjak generasi alpha mengenal gadget dan internet, karena lebih menyenangkan untuk dimainkan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui eksistensi permainan tradisional sebagai aktivitas jasmani anak usia dini di era alpha. Penelitian ini menggunakan metode campuran (Mixed Methods) sebagai metode penelitian ini dengan Desain penelitian meliputi: (1) Exploratory Design Source (2) Explanatory Design Source (3) Triangulation Design Source, serta analisis data menggunakan skala likert dan berbantu spss versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi permainan tradisional mendapat dukungan dari masyarakat maupun sekolah untuk mengeksistensikan permainan tradisional kapanpun dan dimanapun, ada beberapa wilayah permainan tradisional perlu dukungan dari semua pihak baik lingkup keluarga maupun sekolah agar permainan tradisional ini terus eksis di era alpha. Temuan dilapangan menunjukkan bahwa perlu adanya kelonggaran dari seluruh pihak (guru, orang tua, masyarakat) untuk memberi kesempatan waktu, lahan, perhatian pada anak usia dini untuk melakukan permainan tradisional di lingkungan sekitar baik disekolah maupun di rumah.

Kata Kunci: Eksistensi Permainan Tradisional; Aktivitas Jasmani; Era Alpha

ABSTRACT. Currently, in the alpha era of early childhood born in the 2010 with the advancement of the era and technological developments, traditional games that involve physical activity are barely carried out at home or at school and traditional games have begun to be eroded and neglected since the alpha generation got to know gadgets and the internet, because it is more fun to play. The purpose of this study was to determine the existence of traditional games as a physical activity for early childhood in the alpha era. This study uses mixed methods (Mixed Methods) as the research method with research designs including: (1) Exploratory Design Source (2) Explanatory Design Source (3) Triangulation Design Source, as well as data analysis using a Likert scale and assisted by SPSS version 23. The results show that the existence of traditional games has the support of the community and schools to make traditional games exist whenever and wherever, there are some areas of traditional games that need support from all parties, both family and school so that these traditional games continue to exist in the alpha era. Findings in the field indicate that there needs to be leeway from all parties (teachers, parents, community) to give time, land, and attention to early childhood children to play traditional games in the surrounding environment, both at school and at home.

Keyword: The Existence Of Traditional Games; Physical Activity; Alpha Era

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh pada kegiatan bermain anak. Kecanggihannya dalam menyajikan berbagai aplikasi hiburan seperti sosial media, video permainan, bahkan game online dengan gampang didapat, salah satunya lewat gadget. Penggunaan gadget ini semakin mudah didapat, sebab akses internet yang mudah didapat dari mana saja, baik dari rumah ataupun sekolah. Berdasarkan data, Indonesia pernah menduduki peringkat 5 dunia dalam jumlah pengguna internet (Jayani 2019). Bahkan tahun 2020 berdasarkan laporan dari Bagus Ramadhan, Indonesia merupakan salah satu negara pengakses internet tertinggi dunia (Ramadhan 2020). Laporan berita tersebut menerangkan bahwa, pemakaian internet di negara Indonesia merupakan bagian dari rutinitas masyarakat untuk mengkonsumsinya setiap hari, termasuk anak-anak (Kusnandar 2021). Anak-anak saat ini banyak yang memiliki gadget bahkan lebih dari satu. Kepemilikan gadget tidak hanya orang dewasa saja, bahkan anak usia dini pun tidak kalah saing untuk kepemilikan gadget ini. Semakin banyak anak usia dini yang memiliki gadget, semakin sempit pula ruang lingkup mereka melakukan aktivitas di luar ruangan bersama teman melakukan aktivitas fisik bermain. Bahkan banyak juga anak yang lebih memilih gadget dari pada bermain bersama teman.

Aktivitas fisik merupakan hal yang sangat penting bagi pertumbuhan anak (Dugdill, Crone, and Murphy 2009). Anak dapat mengembangkan pola pikir, berani memutuskan, berinteraksi dengan sesama melalui aktivitas jasmani. Anak akan sehat dan kuat jika orang tua melibatkan anak dalam bermain (Sutapa and Suharjana 2019). Orang tua pun akan cemas jika kesempatan untuk anak melakukan aktivitas berkurang (McCormack et al. 2020). Aktivitas yang dilakukan anak pastinya tidak lepas dari bermain. Aktivitas Jasmani memiliki beberapa istilah yang sering digunakan, yaitu *wellness*, *newness*, dan *opportunity* (Shoesmith et al. 2020). Berbagai istilah yang sering digunakan, mereka pada dasarnya memiliki arti yang sama, yang menggabungkan kesehatan fisik dan dunia lain. Kesehatan yang sebenarnya diidentifikasi dengan kesehatan yang sebenarnya sementara kesehatan dunia lain diidentifikasi dengan kesehatan mental, kesehatan sosial, dan kesehatan yang antusias (McCrae et al. 2004). Menurut Rusli Lutan, kesehatan sebenarnya terbagi menjadi dua, yaitu: Kesehatan aktual (*wellbeing*) terdiri dari ketekunan yang kuat, kekuatan otot, ketekunan otot, dan kemampuan beradaptasi dan Kesehatan aktual (*eksekusi*) terdiri dari kekuatan/daya sentuh, waktu respons, koordinasi, keseimbangan, kecepatan, dan ketangkasan/kegesitan. Ada beberapa manfaat ketika anak-anak memiliki tingkat kesehatan yang layak, termasuk; (1) meningkatkan batas belajar anak-anak; (2) meningkatkan perlindungan dari penyakit; (3) mengurangi jumlah ketidakhadiran dari sekolah. Mengenai sebagian dari manfaat ini, kesehatan yang sebenarnya sangat penting. Keuntungan lebih lanjut untuk anak-anak yang memiliki kesehatan yang baik sebagai orang dewasa adalah; (1) memiliki eksekusi yang lebih baik; (2) memiliki kualitas kesejahteraan yang luar biasa; (3) akan lebih siap menghadapi segala kesulitan hidup (Lawson 2005).

Perlu kita melihat beberapa tahun kebelakang di era 1990an sebelum atau internet ini sedang berkembang. Permainan tradisional cenderung populer dilakukan anak-anak untuk bersosialisasi, mengasah ketangkasan, dan hubungan komunikasi ketika selesai pulang sekolah. Permainan tradisional yang anak lakukan berpegang teguh pada kebiasaan adat masing-masing yang memiliki norma dan makna yang dalam dari permainan tersebut. Permainan tradisional juga merupakan hasil warisan yang di turunkan dari nenek moyang yang masih kental memegang budaya dan filosofi adat masing-masing yang saat ini sedikit demi sedikit di era alpha anak usia dini

mulai tidak tahu apa itu permainan tradisional dan mulai terkikis eksistensinya, hal demikian ini peneliti lihat dari pengamatan sekilas di lapangan. Dengan adanya permainan rakyat anak dengan mudah bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Berinteraksi dengan teman sebaya mempermudah berinteraksi dengan teman sebaya bahkan lingkungan, selain itu jiwa sportivitas, kreativitas, kemampuan motorik, mengeratkan persahabatan muncul dengan sendirinya karena interaksi itu (Setiawan 2016). Pesan dan fungsi di balik permainan tradisional di wariskan secara turun temurun yang berfungsi sebagai simbol dan pengetahuan. Keterampilan, kesopanan, ketangkasan, hidup bermasyarakat juga tidak sadar terbentuk dalam diri anak selain anak berkresi, berekreasi, dan berolahraga ketika bermain (Andriani 2012). Macam-macam permainan tradisional yang ada di nusantara ini sangat beragam seperti egrang, congklak, engklek, petak umpet, lompat tali, gobak sodor, bentengan, sepak sekong dan masing banyak lagi permainan rakyat yang menarik untuk dipertunjukkan (Fad 2014).

Penelitian yang dilakukan Pahlita Ratri Ramadhani, Puji Yanti Fauziah tahun 2020 menemukan bahwa perkembangan sosial emosional anak akan terbentuk dengan hubungan teman sebaya dapat dikembangkan melalui permainan tradisional yang tentunya melibatkan aktivitas fisik. Hubungan teman sebaya memberikan berbagai hal untuk anak belajar terutama berhubungan dengan orang lain. Mampu mengendalikan emosi bahkan dapat diterima di lingkungan mereka. Manfaat permainan tradisional ini dengan mudah dapat sekaligus menyenangkan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial (Ramadhani and Fauziah 2020). Artinya dengan permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik memberikan dampak bersosial dan manajemen emosi anak dengan baik. Penelitian juga dilakukan oleh Hapidin dan Yenina pada tahun 2016, bahwa Permainan tradisional edukatif yang melibatkan aktivitas fisik terbukti secara efektif dapat membantu meningkatkan pemerolehan karakter anak usia dini (Hapidin and Yenina 2016). Pernyataan terkait permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik juga disampaikan Diana bahwa perkembangan perilaku sosial berkembang sangat pesat pada anak pra sekolah di taman kanak-kanak. Hal demikian muncul karena anak saat sekolah berinteraksi dengan temannya. Maka dengan kesempatan itu, perkembangan sosial anak terus di stimulasi agar mampu beradaptasi dengan masyarakat (Fakhriyani 2018). Beberapa penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, penelitian ini akan mengkaji bagaimana eksistensi dan persepsi sekolah paud dan masyarakat terkait permainan tradisional, sehingga saat ini permainan tradisional cenderung diabaikan, dan bagaimana tanggapan beberapa masyarakat untuk melestarikan budaya permainan tradisional ini mengingat manfaatnya yang cukup banyak. Beberapa penelitian di atas juga menjadi dasar peneliti ternyata permainan tradisional memiliki kekayaan manfaat bagi anak usia dini dan perlu dilestarikan.

Pada generasi tahun 1990an sebelum tahun 2010, generasi yang lahir tahun tersebut masih menikmati permainan tradisional yang dimainkan bersama teman sebaya. Saat ini di Era Alpha, anak usia dini yang lahir pada tahun 2010an dengan adanya kemajuan jaman dan perkembangan teknologi, permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik nyaris tidak dilakukan di rumah atau di sekolah. Data ini merupakan hasil observasi awal di lingkungan masyarakat dan sekolah dalam lingkup kecil di Provinsi Lampung. Untuk mengetahui lebih jelas permasalahan apa yang timbul di lapangan terkait berkurangnya bahkan terkikisnya permainan tradisional yang sangat bermanfaat ini, peneliti akan menelusuri sejauhmana permainan tradisional saat ini berada di lingkungan lembaga pendidikan dan di lingkungan masyarakat serta bagaimana eksistensi dan persepsi masyarakat dan sekolah terhadap permainan aktivitas fisik sebagai aktivitas jasmani.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian metode campuran (Mixed Methods) dengan desain penelitian meliputi: (1) *Desain Eksplorasi Sumber* (2) *Desain Eksplanatori Sumber* (3) *Triangulasi Sumber Desain*. Dalam penelitian ini digunakan desain Sumber Desain Eksplorasi, seperti terlihat pada gambar berikut.

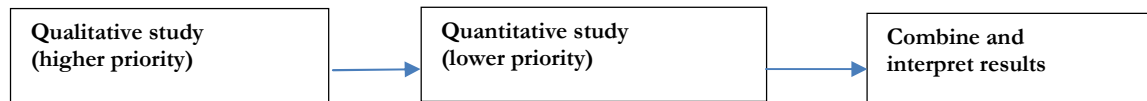


Figure 1. *Desain Eksplorasi Sumber*: Diadaptasi dari Creswell dan Plano Clark (Pont et al., 2008)

Penelitian kualitatif dan kuantitatif ini menggunakan analisis data skala likert dan berbantu *spss versi 23*. Suatu bentuk penelitian yang paling dasar, ditinjau dengan mendeskripsikan atau menggambarkan kejadian-kejadian yang ada adalah pengertian dari penelitian deskriptif (Sugiyono 2017). Dengan jumlah 100 responden yang terdiri dari masyarakat dan guru yang tersebar di Provinsi Lampung, selama satu bulan sejak pertengahan Bulan Agustus tepatnya tanggal 22 hingga 22 September 2021 pengambilan data dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui eksistensi dan persepsi masyarakat terkait permainan tradisional di era alpha dalam aktivitas jasmani. Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah PAUD/TK/Kober dan lingkungan masyarakat perdesaaan dan perkotaan dengan jumlah sampel 100 responden guru PAUD/TK/Kober dan 100 masyarakat perdesaaan dan perkotaan yang ada di provinsi lampung. Peneliti ini mengkaji bagaimana eksistensi guru sekolah dan masyarakat yang berada di daerah dan yang berada diperkotaan untuk mengetahui eksistensi terkait permainan tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Seratus sekolah yang peneliti lakukan wawancara dalam minggu ketiga Bulan Agustus dan observasi dilakukan pada minggu pertama Bulan September juga belum ada peraturan sekolah tentang pelestarian permainan tradisional, akan tetapi sekolah mengerti pentingnya permainan tradisional bagi anak di lembaga pendidikan atau lingkungan sekitarnya diperkenalkan sedini mungkin, dimana zaman ini merupakan zaman teknologi yang mana anak lebih mengenal permainan modern yang lebih praktis namun tidak melibatkan hubungan sosial antara sesama teman sehingga gerak fisik, interaksi dengan teman sebaya tidak begitu dirasakan untuk anak yang hanya mengenal dunia bermainnya misal anak yang hanya bermain dengan gawai dan permainan modern lain seperti permainan yang terbuat dari plastik besi dan aluminium. Semestinya permainan dengan bahan alam atau tradisional diperkenalkan sejak dini dikarenakan akan membantu mengenal alam, fungsi dan teksturnya.

Permainan Tradisional diperkenalkan Anak dilingkungan sekolah pada anak usia dini tempatnya anak PAUD/TK diusia 5 tahun karena permainan tradisional ini mendukung kecerdasan anak selain kecerdasan motorik fisik dan juga kecerdasan kognitif anak, anak bisa meningkatkan kecerdasan lainnya. Dalam permainan tradisional itu, terdapat perkembangan anak. Saat Usia 5 Tahun anak sudah berimajinasi pada permainan tradisional tersebut dimana permainan tradisional itu banyak meningkatkan suatu kemampuan kognitif anak untuk bisa menjelajahi permainan tradisional tersebut, guru menjelaskan kepada anak usia dini tentang permainan

tradisional disitulah anak mulai mengetahui permainan tradisonal itu seperti apa. Ketika anak usia dini sudah mengetahui permainan tradisonal, guru mempraktekan permainan tradisonal kepada anak. Guru memberikan wawasan permainan tradisonal di lingkungan sekolah dan anak-anak melihat dan berimajinasi bagaimana cara memainkan permainan tradisonal disitulah anak mulai paham bagaimana cara memainkan permainan tradisonal tersebut. Hal ini akan membuat terjalinannya kerja sama antar teman kecerdasan natural anak akan tercipta ketika mereka bermain permainan tradisonal yang hampir sebagian besar menggunakan bahasa yang menyatu dengan alam sekitar lingkungan sekolah. Guru berharap agar anak-anak paud/tk selalu mengingat adanya permainan tradisonal ini didalam budaya Indonesia, dan guru memanfaatkan permainan tradisonal sebagai alat pendukung permainan tradisonal tersebut di sekolah.

Selain itu, peneliti juga melihat di lingkungan masyarakat seberapa besar eksistensi permainan tradisonal yang ada di lingkungan masyarakat. Lingkungan masyarakat juga cenderung berkurang permainan tradisonal ini di mainkan, pernyataan ini tidak hanya saat pandemi covid 19 tetapi sebelum covid pun juga sama. Permainan yang biasanya dimainkan anak-anak di halaman rumah, lapangan atau disekitar perkarangan rumah kurang dimainkan dengan alasan tidak boleh kontak langsung dengan sesama teman bahkan masyarakat menilai anak-anak jaman sekarang lebih memilih hp di bandingkan kumpul bermain yang melibatkan aktivitas fisik. Sebelum era globalisasi meningkat seperti adanya gadget (handphone) datang, anak-anak lebih sering keluar rumah berkumpul dengan teman-temannya memainkan permainan tradisonal yang berbeda-beda disetiap harinya. semua anak lebih menyukai permainan tradisonal dibandingkan dengan bermain gadget. permainan tradisonal memiliki nilai lebih seperti membangun rasa percaya diri, melatih konsentrasi dan ketangkasan anggota badan, menyambung persahabatan, mengajari cara bekerja sama dengan orang lain, dan mengubah hal-hal sederhana menjadi hal yang menyenangkan, sangat tepat sebagai aktivitas permainan untuk anak SD. Rata-rata permainan tradisonal menggunakan fisik. Sangat berbeda dengan permainan modern yang lebih banyak berkuat dengan asah otak.

Dengan permainan yang didominasi oleh gerakan fisik, maka secara tidak langsung juga olahraga. Inilah mengapa anak-anak zaman dulu lebih gesit dibandingkan anak kecil sekarang. Sebenarnya banyak permainan tradisonal yang sering dimainkan oleh anak-anak diantaranya adalah permainan ingkling atau lompat tali yang biasanya permainan ini dimainkan oleh anak perempuan. permainan ini sangat banyak level nya jadi anak sangat antusias dalam bermain permainan ini. Selain permainan ini anak juga menggemari permainan petak umpet, permainan ini dapat dimainkan lebih dari dua anak setiap anak bebas ingin berlindung dimana saja agar tidak terlihat oleh penjaga nya permainan ini juga sangat digemari oleh anak-anak karena waktu bermain yang lama dan seperti tantangan dalam mencari temannya.

Secara garis besar pemahaman pendidik dan masyarakat terkait permainan tradisonal ini mengerti betapa pentingnya permainan tradisonal diberikan kepada anak di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Strategi yang perlu di lakukan oleh guru dan masyarakat yaitu kembali memperkenalkan permainan tradisonal kepada anak-anak generasai alpha jaman sekarang terutama di perkampungan tempat kita tinggal maupun sekolah kemudian membuat permainan tradisonal tersebut menjadi lebih menarik dan modern, sehingga permainan tradisonal tersebut masih bisa di kenal dan dimainkan oleh anak-anak generasi alpha jaman sekarang. Kemudian sering di mainkan setidaknya seminggu 2x mengajak anak-anak tersebut bermain bersama dan membentuk komunitas kelompok yang menyukai permainan tradisonal tersebut. Di zaman era sekarang masyarakat, guru, dan anak-anak mayoritas meskipun tidak semua telah meninggalkan permainan tradisonal. Mereka lebih cenderung beralih ke dunia teknologi yang semakin canggih.

Sehingga sangat disayangkan jika sejak dini permainan tradisonal tidak diperkenalkan pada anak-anak dalam proses perkembangannya. Cara para guru dalam mengatasi kurangnya tempat belajar/bermain bagi anak usia dini, dalam hal ini guru harus mempunyai strategi, bagaimana bisa mengatur tempat tersebut agar nyaman bagi anak untuk melakukan aktivitas bermain. misalnya dalam kegiatan bermain bola guru harus mengatur tempat tersebut cukup untuk anak bermain bola atau bermain lainnya dan juga.

Ketercukupan lahan disekolah sebenarnya cukup, dari hasil wawancara dapat di katakan bahwa problematika terkait lahan bermain anak usia dini mengenai tempat bermain tidak hanya luas, tetapi tempat nyaman, aman untuk bermain perlu diperhatikan. Misalkan guru dapat mencari lapangan yang luas yang ada di sekitar masyarakat yang berada tidak jauh dari sekolah atau guru juga dapat membagi halaman sekolah yang kurang memadai dengan cara melakukan sebuah game di mana siswa di bagi menjadi beberapa kelompok lalu mereka bergantian.

Untuk lahan di masyarakat juga sangat cukup dikarenakan lahan di masyarakat lebih luas untuk anak bermain serta membuat anak lebih leluasa dalam bermain. Ada pendapat dari orang tua mengenai cara mengatasi hambatan lahan bermain, orang tua yang sudah menyiapkan area/tempat bermain untuk anak-anaknya, yang berada di samping rumahnya berupa lapangan kecil (outdoor) dan disediakan satu ruangan untuk anaknya bermain (indoor) dan menurutnya anak yang berusia 6-10 tahun sudah bisa menentukan permainan yang memungkinkan atau tidak untuk di mainkan. Masyarakat juga memanfaatkan halaman rumah masing-masing sebagai tempat bermain. Sangat sering dijumpai banyak permainan tradisonal yang bisa dilakukan di halaman rumah sendiri, seperti Lompat Tali, Petak Umpet, Klereng, Inkling, Gobak Sodor, Lempas Sendal, Lompat Tali, dan sebagainya. Salah satu narasumber memberi tahu bahwa permainan tradisonal itu sangat mengasikkan dan menyehatkan, sampai-sampai narasumber tersebut menyiapkan area/tempat bermain yang berada di samping rumahnya berupa lapangan kecil (outdoor) dan di sediakan satu ruangan untuk anak dan teman-temannya bermain (indoor). Untuk masalah lahan dan alat yang digunakan tidak ada masalah dalam penggunaan permainan tradisonal. Hanya saja individu yang melakukan cenderung berkurang.

Permainan tradisonal sangatlah penting bagi anak-anak. Anak akan bermain dengan sangat menyenangkan sehingga aktivitas fisik dapat dilakukan secara optimal. Bentuk dukungan pihak sekolah terhadap pelestarian permainan tradisonal, yaitu (1) Guru mengenalkan dan mengajarkan tentang permainan tradisonal kepada peserta didik; (2) Pihak sekolah menyediakan tempat untuk anak bermain permainan tradisonal; (3) mengadakan perlombaan hari-hari besar nasional sebagai bentuk penghormatan kepada para pahlawan; (4) Memperkenalkan beberapa macam permainan tradisonal kepada anak. Dukungan tersebut telah dilakukan pihak sekolah dalam mengembangkan permainan tradisonal namun belum terprogramnya hari dimana anak diberi kesempatan secara full untuk melakukannya lebih sering setiap waktu perayaan 17 Agustus.

Adapun dilingkup masyarakat sangat mendukung permainan tradisonal, terutama masyarakat yang ada di desa. Masyarakat beranggapan lebih baik anak-anak bermain permainan tradisonal daripada bermain gadget. Bentuk dukungan pihak masyarakat di pedesaan terhadap permainan tradisonal di lakukan dengan cara: (1) Selalu menyelenggarakan perlombaan permainan tradisonal saat 17 Agustus; (2) Membatasi anak-anak untuk bermain gadget, dan mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisonal bersama-sama; (3) beberapa warga menyediakan tempat atau lahan untuk bermain; (4) memberikan pendampingan dan pengawasan saat bermain. Jika dukungan yang diberikan dikota cenderung sedikit karena terbatasnya lahan yang ada dikota cenderung sulit untuk bermain, tetapi ada permainan tradisonal juga yang bisa dilakukan di

perkotaan seperti engklek, dakon, lompat tali, tetapi untuk gobak sodor, bentengan, *cendak dodok* sulit dilakukan karena lahan tidak luas. Bentuk-bentuk dukungan tersebut sebenarnya diberikan masyarakat agar anak selalu sehat dan bugar dengan aktivitas jasmani.

Hasil angket penelusuran terkait eksistensi permainan tradisional sebagai aktivitas jasmani juga perlu disajikan, adapun hasil analisis angket sebagai berikut:

1. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji validasi ini ialah digunakan untuk menguji dua variabel yang diuji validasinya tentang Eksistensi Permainan Tradisional variable X dan tentang Aktivitas jasmani anak usia dini di era alpha variable Y guna untuk melihat valid atau tidaknya instrument maka diuji validasi instrument.

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrument ini dilakukan untuk syarat sebagai terpenuhinya data yang didapat melalui kuesioner. Pengujian validitas penelitian ini menggunakan *keorelasi Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson). Analisis pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *program SPSS versi 23 for windows* dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan sig (0,05) maka instrument pertanyaan berkolerasi signifikan terhadap skor total berkolerasi dinyatakan valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan sig (0,05) maka instrument pernyataan tidak berkolerasi signifikan terhadap skor total berkolerasi dinyatakan tidak valid.

R_{tabel} dicari pada signifikansi 5% dengan jumlah data responden (N) = 17 responden atau jumlah sampel yang akan dihitung, maka didapat r_{tabel} sebesar 0,482. Berdasarkan uji validitas aktivitas jasmani di sekolah melalui permainan tradisional yang dilakukan dengan bantuan *program excel*, dari 30 item pernyataan terdapat 29 item pertanyaan yang valid. Item tidak valid terdapat pada no 8. Setelah dihitung ternyata ada 1 item pertanyaan yang gugur.

R_{tabel} dicari pada signifikansi 5% dengan jumlah data responden (N) = 19 responden atau jumlah sampel yang akan dihitung, maka didapat r_{tabel} sebesar 0,46. Berdasarkan uji validitas aktivitas jasmani di masyarakat melalui permainan tradisional yang dilakukan dengan bantuan *program excel*, dari 30 item pernyataan terdapat 29 item pertanyaan yang valid. Item tidak valid terdapat pada no 8. Setelah dihitung ternyata ada 1 item pertanyaan yang gugur.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Pengujian reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *SPSS versi 23 for windows*. Instrument dinyatakan reliable jika nilai *Alpha* lebih besar dari r_{table} (0,482). Adapun hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

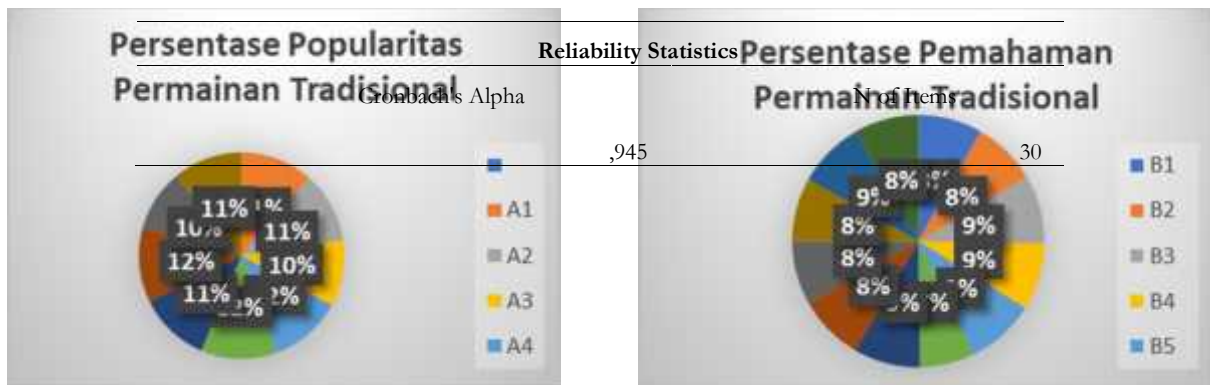
Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Uji Reliabilitas Angket Sekolah

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,939	30

Berdasarkan data hasil pengujian reliabilitas pada table diatas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari r_{tabel} (0,482) maka dapat dinyatakan alat ukur pada penelitian dikatan konsisten atau reliable.

2. Perhitungan skala likert

Adapun perhitungan skala likert permainan tradisional sebagai aktivitas jasmani di tinjau dari pandangan sekolah adalah



Gambar 1. Persentasi popolaritas permainan tradisional

Gambar 2. Persentasi pemahaman permainan tradisional



Gambar 3. hambatan popolaritas permainan tradisional

Gambar 4. Persentasi dukungan permainan tradisional

Adapun perhitungan skala likert permainan tradisional sebagai aktivitas jasmani di tinjau dari pandangan masyarakat adalah



Gambar 1. Persentasi popolaritas permainan tradisional

Gambar 2. Persentasi pemahaman permainan tradisional



Gambar 3. hambatan popolaritas permainan tradisional

Gambar 4. Persentasi dukungan permainan tradisional

Pembahasan

Manusia dikelompokkan kedalam beberapa tahapan generasi berdasarkan waktu kelahirannya. Menurut Nurhasanah & Richardus Generasi yang lahir pada tahun 1946 – 1964 disebut dengan Baby Boomers (Putra 2017). Sementara itu, generasi yang lahir pada tahun 1965-1979 disebut generasi X (Slacker atau Xers) (Nur Ika Fatmawati 2019). Generasi Y adalah generasi yang lahir tahun 1980 – 2000. Generasi yang lahir setelah era milenial disebut generasi Z. Generasi Z dimulai dari kelahiran tahun di atas 2000 sampai akhirnya tiba lahirnya generasi Alpha yang lahir pada tahun 2010. Lie dkk menyatakan bahwa bayi Alpha lahir dari orang tua Y dan menjadi adik generasi Z. Generasi pertama Alpha lahir ketika korporasi Apple

meluncurkan produk Ipad, Instagram tercipta, dan App menjadi kata tahun 2010. Generasi terakhir Alpha akan lahir pada 2024. Sementara itu menurut Shahreza, generasi Alpha adalah anak dari generasi milenial. Maka dari itu generasi Alpha juga akan dikenal dengan sebutan “anak-anak millennium” (Shahreza 2017).

Seluruh Generasi Alpha adalah generasi pertama yang memegang orang-orang yang lahir di abad ke-21. Sebuah studi tahun 2015 tentang generasi Post-Z, McCrindle menemukan bahwa para peserta menyebut generasi ini sebagai “Generasi Alpha” (Fawa'id 2019). Generasi ini dianggap lahir pada periode 2010-2025. Generasi alpha meliputi bayi, bayi dan yang belum lahir. Generasi alpha yang mulai belajar sejak dini menjadi generasi yang berpendidikan lebih tinggi dibandingkan generasi lainnya. Kegembiraan dan pendidikan generasi ini sangat bergantung pada layar. Selain itu, seiring waktu, akan menjadi jelas jenis kode apa yang dapat dihasilkan untuk pembuat keputusan global terkait dengan paparan layar. Ipad diluncurkan pada 2010 ketika generasi tertua lahir, dan Instagram menggantikannya di media sosial dan "Aplikasi" menjadi Word of the Year. Oleh karena itu, pengalaman layar tetap dari generasi sebelumnya tidak dapat mengatasi pengalaman seluler yang mulus dan sepenuhnya. Screenager adalah ciri khas dari generasi ini (Gartshore 2018).

Generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya. Meskipun demikian, mereka dinilai memiliki kekurangan, seperti: bossy, dominan, dan suka mengatur; tak suka berbagi; tidak mau mengikuti aturan; teknologi menjadi bagian dari hidup mereka, dan tidak akan mengetahui dunia tanpa jejaring sosial; dan kemampuan berkomunikasi langsung jauh berkurang (Maas 2019). Pada sisi lain, media digital menawarkan kesempatan yang luas dan memberikan manfaat yang positif, di samping risiko-risiko digital. Beberapa variabel terkait penggunaan internet di Indonesia juga menarik perhatian. Pertama, dari sisi perangkat (device) yang digunakan untuk mengakses internet. Dari 132 juta penduduk Indonesia pengguna internet, 60% menggunakan ponsel cerdas (smartphone) untuk mengakses internet (Kusnandar 2021). Fakta ini dikonfirmasi dengan fakta di masyarakat. Saat ini begitu mudah dan murah masyarakat memiliki smartphone. Teknologi menjadi bagian dari hidup mereka, dan tidak akan mengetahui dunia tanpa jejaring sosial (Jansson et al. 2019). Anak Alpha sudah berkenalan dengan smartphone sejak bayi, dan tidak memandangnya sebagai sebuah alat. Teknologi akan terintegrasi begitu saja dalam hidup mereka. Mereka begitu mudah mengoperasikan smartphone yang bagi Mama terlihat rumit, dan lebih menyukainya ketimbang laptop atau komputer desktop. Mereka juga tertarik pada aplikasi yang menarik secara visual dan mudah digunakan, dan berharap semuanya dibuat sesuai kebutuhan mereka (Ramadhan 2020).

Penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa generasi Alpha lahir setelah generasi Z dimasa teknologi informasi semakin maju yang ditandai dengan lahirnya korporasi Apple dan anak-anak tersebut sudah dapat menikmati kecanggihan layar pintar dalam kehidupannya sejak usia sangat dini (Rohimin 2020). Oleh karena itu para orang tua yang memiliki anak generasi Alpha harus juga menguasai dan memiliki keterampilan menggunakan berbagai kecanggihan layar pintar dengan berbagai fitur aplikasi di dalamnya. Dengan kecanggihan teknologi yang ada saat ini tentu pola asuh anak akan berubah sesuai zamannya karena karakter yang dimiliki generasi Alpha berbeda dengan karakter-karakter generasi sebelumnya. Sesuai dengan yang dikatakan Bahwa perkembangan anak (generasi Alpha) di era 4.0, hal ini tentunya merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat yang semula konvensional mejadi inkonvensional. Terlebih pertumbuhan teknologi, mau tidak mau masyarakat dituntut untuk berevolusi.

Hal terpenting tentang generasi ini adalah lingkungan digital di mana ia dilahirkan. Teknologi, orang tua, pendidik, dan interaksi sosial lainnya mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka. Konsep "koneksi" menjadi pusat dari generasi ini, bahkan lebih penting dari Generasi Z sebelumnya (Yuliandari 2020). Secara umum, karakteristik generasi ini dapat diringkas sebagai ketergantungan pada layar dan dunia layar sentuh. Carter mencatat bahwa generasi ini lebih suka berkomunikasi secara visual melalui gambar dan audio daripada mengetik pesan, dan mereka membutuhkan perhatian lebih karena dimanjakan oleh orang tuanya (Setyo Widodo and Sita Rofiqoh 2020). Barkowitz menunjukkan bahwa generasi alpha itu kreatif, Holroyd mencatat bahwa meskipun berinteraksi erat dengan pembelajaran online, generasi alpha belajar dalam jangka waktu yang lebih lama dan tumbuh pesat dengan pengaruh teknologi (Mutiani and Suyadi 2020).

Seharusnya dari beberapa tanggapan terkait generasi alpha yang cenderung berkembang dan lebih cepat menggunakan teknologi, perlu adanya keseimbangan dalam aktivitas jasmani anak dalam kehidupan. Anak-anak memiliki kebutuhan untuk bergerak sebagai kendaraan untuk pengembangan diri anak mereka. Anak-anak yang memiliki banyak waktu perkembangan memiliki keadaan yang lebih disukai daripada anak-anak yang apatis untuk melakukan tugas-tugas proaktif. Perkembangan dan peningkatan anak akan lebih baik jika anak diberi kesempatan untuk melakukan tugas proaktif di luar ruangan, bekerja sama dengan iklim, bergaul dengan teman-temannya (Bento dan Dias, 2017).

Penjelasan antara generasi alpha dan aktivitas jasmani anak tersebut perlu adanya kajian yang *rill* terkait eksistensi permainan tradisional yang ada di lingkup guru dan masyarakat. Menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di masyarakat dan lingkungan sekolah, bahwa pembelajaran yang diadakan di sekolah Paud sudah memperkenalkan permainan

tradisional kepada anak namun tidak terlalu sering dilakukan di sekolah dan tidak lebih 1 kali dalam seminggu dimainkan itupun sangat jarang dilakukan. Sebagai seorang guru seharusnya memperkenalkan permainan tradisional yang sangat menarik dan tentunya juga sederhana. Alasannya karena anak-anak akan merasa tertarik untuk melakukan permainan yang sangat *simple* dan *ekonomis*. Adapun beberapa permainan tradisional yang diperkenalkan disekolah seperti: bermain petak umpet, bermain kucing dan tikus, bermain gobak sodor, dan bermain lari duduk dan masih banyak lagi permainan tradisional yang lain. memperkenalkan permainan tradisional tersebut, sebenarnya anak-anak mengetahui bahwasanya permainan tradisional ini tidak hanya dapat dilakukan di lingkungan sekolah, tetapi juga dapat dilakukan lingkungan rumah. Jika hanya memperkenalkan nama dari permainan tradisional saja, tentunya anak tersebut tidak paham akan tujuan permainan tersebut. Namun manfaat ketika anak sudah melakukan permainan tersebut dapat dirasakan bebrapa permainan tersebut nantinya anak akan merasa lebih senang, mengajarkan anak untuk bersosialisasi serta anak akan terlihat lebih aktif.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data angket eksistensi permainan tradisional sebagai aktivitas jasmani anak di tinjau dari sekolah dan masyarakat menunjukkan adanya dukungan sekolah dan masyarakat untuk aktivitas jasmani melalui permainan tradisional, namun ada beberapa kendala permainan tradisional tidak dapat optimal dilakukan. Adapun kendala yang terjadi dilapangan sebaga berikut:

Tabel 3. Temuan di lapangan terkait kendala implemantasi permainan tradisional

No	Sekolah	Masyarakat
1.	Permainan tradisional hanya di lakukan sebulan sekali karena belum adanya kurikulum untuk mewajibkan penerapan ini	Perhatian dari masyarakat cenderung berkurang karena kesibukan
2.	Pengenalan permainan tradisional cenderung kurang diberikan	Anak-anak cenderung sibuk dengan gawai dibandingkan dengan aktivitas jasmani
3.	Sebagian guru tidak memahami, namun banyak guru memahami aturan permainan	Beberapa masyarakat ada yang paham ada yang tidak terkait permainan tradisional namun banyak juga yang mengerti.
4.	Lahan menjadikan kendala guru dalam mengajarkan permainan tradisional	Lahan yang digunakan di msyarakat pedesaan masih banyak, namun kendala masyarakat yang ada di daerah pekotaan

Beberapa pendapat yang berbeda-beda dapat disimpulkan bahwa seberapa sulitnya waktu, peralatan, lahan, perlu adanya pengawasan bimbingan, serta ajakan untuk anak melakuka aktivitas jasmani melalui permainan tradisional, dimanapun anak berada, orang tua guru dan masyarakat harus lebih mementingkan aktivitas jasmani dibandingkan memberikan gedged sebagai alat bermain. Masyarakat dan guru sebenarnya mengerti manfaat yang dihasilkan dari permainan tradisional, namun perlu adanya keterlibatan dari semua pihak untuk mendukung melestarikan

permainan tradisional apapun sesuai kebudayaan daerahnya masing-masing mengingat didalam permainan tradisional tidak hanya nilai fisik namun nilai budaya, moral, sosial, bahasa, perilaku akan terwujud melalui permainan tradisional ini (Fad 2014; Hasanah 2016; Ramadhani and Fauziah 2020).

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak positif yang diberikan permainan tradisional lebih banyak dan lebih bermanfaat untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Permainan tradisional memberikan manfaat dalam merangsang kemampuan fisik dan motorik, selain dari itu perkembangan emosional, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial, pun ikut berkembang. Eksistensi permainan tradisional sedikit demi sedikit terkikis karena peradaban teknologi yg terus berkembang, anak lebih cenderung memilih permainan yang simple tanpa harus gerak aktivitas fisik, padahal permainan tradisional juga membantu anak dalam mengurangi penggunaan gadget yang saat ini banyak membuat anak kecanduan. Selain itu, permainan tradisional juga memberikan kesempatan pada anak secara tidak langsung untuk melestarikan budaya Indonesia yang sudah ada turun-temurun dari generasi ke generasi. Dampak negatif dari eksistensinya permainan tradisional lebih banyak mengarah pada teknis, yaitu kesulitan memberi waktu, ruang lapang, dan alat bermain yang memang harus diberikan secara khusus untuk pelaksanaan permainan. Namun, hal ini bisa diatasi dengan meningkatkan kemampuan guru, orang tua, masyarakat sehingga dapat menentukan permainan tradisional yang sesuai dengan keadaan yang ada di sekolah ataupun di rumah. Dengan manfaat yang begitu banyaknya, permainan tradisional diharapkan tetap dilaksanakan oleh anak-anak kedepannya untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan, juga untuk terus melestarikan budaya kita. Terkait eksistensi permainan tradisional di lingkup masyarakat dan sekolah serta persepsi terhadap permainan tradisional akan terus diekskiskan guna mengajak anak terus beraktivitas gerak.

REFERENSI

- Andriani, Tuti. 2012. "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Sosial Budaya* 9(1):121–36. doi: <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>.
- Dugdill, L., D. Crone, and R. Murphy. 2009. *Physical Activity and Health Promotion: Evidence-Based Approaches to Practice*. Wiley.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2018. "Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5(1):39. doi: 10.21107/jpgpaud.v5i1.3685.
- Fawa'id, Muhamad Wildan. 2019. "Millennials' Thought in Minimizing Radicalism." *Proceeding: The 1st Faqih Asy'ari Islamic Institute International Conference* 1(1).
- Gartshore, Laura. 2018. "Understanding Generation Alpha." *BDJ Team* 5(1):18198. doi: 10.1038/bdjteam.2018.198.
- Hapidin, and Yenina. 2016. "Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini." *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 10(2):201–12. doi: 10.21009/JPUD.102.01.
- Hasanah, Uswatun. 2016. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan

- Tradisional Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5(1). doi: 10.21831/jpa.v5i1.12368.
- Jansson, Anna K., David R. Lubans, Jordan J. Smith, Mitch J. Duncan, Adrian Bauman, John Attia, Sara L. Robards, and Ronald C. Plotnikoff. 2019. “Integrating Smartphone Technology, Social Support and the Outdoor Built Environment to Promote Community-Based Aerobic and Resistance-Based Physical Activity: Rationale and Study Protocol for the ‘Ecofit’ Randomized Controlled Trial.” *Contemporary Clinical Trials Communications* 16:100457. doi: 10.1016/j.conctc.2019.100457.
- Jayani, Dwi Hadya. 2019. “Indonesia Peringkat Kelima Dunia Dalam Jumlah Pengguna Internet.” *Databoks 9 Katadata*, September 11.
- Kusnandar, Viva Budy. 2021. *Pengguna Internet Indonesia Peringkat Ke-3 Terbanyak Di Asia*. Jakarta.
- Lawson, Hal A. 2005. “Empowering People, Facilitating Community Development, and Contributing to Sustainable Development: The Social Work of Sport, Exercise, and Physical Education Programs.” *Sport, Education and Society* 10(1):135–60. doi: 10.1080/1357332052000308800.
- Maas, Rüdiger. 2019. “Ein Blick in Die Zukunft: Die Folgegeneration Generation Alpha.” Pp. 99–103 in *Generation Z für Personaler und Führungskräfte*. München: Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG.
- McCormack, Gavin R., Patricia K. Doyle-Baker, Jennie A. Petersen, and Dalia Ghoneim. 2020. “Parent Anxiety and Perceptions of Their Child’s Physical Activity and Sedentary Behaviour during the COVID-19 Pandemic in Canada.” *Preventive Medicine Reports* 20:101275. doi: 10.1016/j.pmedr.2020.101275.
- McCrae, Niall, Joanna Murray, Peter Huxley, and Sherrill Evans. 2004. “Prospects for Mental Health Social Work: A Qualitative Study of Attitudes of Service Managers and Academic Staff.” *Journal of Mental Health* 13(3):305–17. doi: 10.1080/09638230410001700934.
- Mutiani, Ria, and Suyadi Suyadi. 2020. “Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah Dan Perkembangannya.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4(1):104–12. doi: 10.33487/edumaspul.v4i1.278.
- Nur Ika Fatmawati. 2019. “Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial.” *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan* 11(2):119–38. doi: <https://doi.org/10.52166/madani.v11i2.1602>.
- Putra, Yanuar Surya. 2017. “Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi.” *Among Makarti* 9(2). doi: 10.52353/ama.v9i2.142.
- Ramadhan, Bagus. 2020. “Data Internet Di Indonesia Dan Perilakunya Tahun 2020.” *Teknoia.Com*.
- Ramadhani, Pahlita Ratri, and Puji Yanti Fauziah. 2020. “Hubungan Sebaya Dan Permainan Tradisional Pada Keterampilan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):1011. doi: 10.31004/obsesi.v4i2.502.
- Rohimin, Rohimin. 2020. “Reposisi Pendidikan Keluarga Bagi Anak Generasi Alfa.” *Nuansa* 12(2). doi: 10.29300/nuansa.v12i2.2765.
- Setiawan, M. Hery Yuli. 2016. “Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(1):1–8. doi: 10.24269/dpp.v4i1.52.
- Setyo Widodo, Ganjar, and Kharisma Sita Rofiqoh. 2020. “Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7(1):13–22. doi: 10.38048/jipcb.v7i1.67.
- Shahreza, Mirza. 2017. “Komunikator Politik Berdasarkan Teori Generasi.” *Nyimak (Journal of Communication)* 1(1):33–48. doi: 10.31000/nyimak.v1i1.273.
- Shoesmith, Adam, Alix Hall, Kirsty Hope, Rachel Sutherland, Rebecca K. Hodder, Stewart G. Trost, Christophe Lecathelinais, Cassandra Lane, Nicole McCarthy, and Nicole Nathan. 2020. “Associations between In-School-Hours Physical Activity and Child Health-Related Quality of Life: A Cross-Sectional Study in a Sample of Australian Primary School Children.” *Preventive Medicine Reports* 20(January):101179. doi: 10.1016/j.pmedr.2020.101179.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sutapa, Panggung, and Suharjana Suharjana. 2019. "Improving Gross Motor Skills By Gross Kinesthetic-And Contemporary-Based Physical Activity In Early Childhood." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 38(3):540–51. doi: 10.21831/cp.v38i3.25324.
- Yuliandari, Ria norfika. 2020. "Pola Pendidikan Dan Pengasuhan Generasi Alpha." *INVENTA* 4(2):108–16. doi: 10.36456/inventa.4.2.a2438.