

KAJIAN HISTORIS DAN IDENTIFIKASI KEPUNAHAN PERMAINAN TRADISIONAL

Heri Yusuf Muslihin¹, Resa Respati², Iqhli Shobihi³, Siti Alifya Shafira⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

heriyusuf@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta-fakta di lapangan mengenai permainan tradisional banyak yang meneliti tetapi yang diteliti lebih pada permainan tradisional yang masih eksis. Sedangkan pada permainan tradisional yang jarang dimainkan atau bahkan sudah tidak dilakukan penelitian sangat jarang dilakukan. Sehingga penelitian ini ingin menggali atau menumbuhkan kembali permainan tradisional yang hampir punah/sudah punah untuk didokumentasikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan melibatkan partisipan dari semua kalangan usia. Partisipan berumur mulai dari <20 tahun sampai usia > 80 tahun, dan 2 orang partisipan dari unsur pemerintah yang menangani kebudayaan dan olahraga. Instrumen yang dipergunakan adalah peneliti dengan menggunakan pedoman wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah terpetakanya berapa lama suatu permainan tradisional yang hampir/sudah punah ini mengalami degradasi serta terdokumentasikannya permainan-permainan tradisional. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat 11 permainan tradisional yang paling sering dimainkan oleh masyarakat pada rentang tahun 1960-2020 dan mendapatkan data terkait kemunculan serta menghilangnya permainan tradisional pada setiap tahun.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Punah, Pelestarian, Budaya Lokal.

Abstract

This research is motivated by the facts in the field about traditional games, many of which are examined, but more on traditional games that still exist. While in traditional games that are rarely played or even no research is very rarely done. So this research wants to explore or regrow traditional games that are almost extinct / already extinct to be documented. This study uses a descriptive approach by involving participants from all ages. Participants aged from <20 years to > 80 years, and 2 participants from government elements that handle culture and sports. The instruments used were researchers using interview guidelines, observation and documentation studies. The result of this study is the mapping of how long a traditional game that is almost / has become extinct has experienced degradation and the documentation of traditional games. The result of this study also show that there are 11 traditional games that are most often played by the public in the 1960-2020 period and get data relate to the emergence and the disappearance of traditional games every year

Keywords: Traditional Games, Extinction, Preservation, Local Wisdom.

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sangat dinamis. Aktivitas yang dilakukan manusia tidak akan terlepas dari sebuah budaya. Budaya yang terus-menerus dilakukan akan menjadi sebuah kebudayaan. Kebudayaan juga bersifat dinamis (Rosana, 2017). Itu disebabkan oleh kehidupan manusia yang bersifat dinamis. Dinamis dalam hal ini adalah mengikuti perubahan jaman yang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini. Menurut Nugroho (1996) terjadinya gerak atau perubahan ini berasal dari dalam diri masyarakat sendiri misalnya perubahan jumlah dan komposisi penduduk, kemudian disebabkan juga karena perubahan lingkungan alam dan fisik tempat mereka hidup (Rosana, 2017).

Salah satu bentuk kebudayaan yang ada di setiap wilayah adalah permainan tradisional/permainan rakyat. Permainan rakyat sekarang ini sulit untuk menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi (S. Y. Saputra, 2017). Oleh karena itu, seiring dengan perubahan yang cepat dari sisi teknologi mengakibatkan banyak permainan tradisional yang sudah ditinggalkan. Banyak permainan tradisional yang sudah tidak lagi dimainkan bahkan mendengar nama saja sudah tidak pernah. Hal ini mengakibatkan permainan tradisional tersebut terancam punah bahkan mungkin sudah punah. Tidak hanya di Indonesia, disebutkan hasil penelitian oleh B. Sutton Smith (2012), bahwa permainan tradisional di New

Zaeland telah punah seiring berkembangnya zaman dan digantikan oleh permainan baru.

Permasalahan yang ditemui dilapangan, banyak permainan tradisional yang tidak lagi dimainkan oleh anak-anak (S. Y. Saputra, 2017). Sebagai upaya dalam memperkenalkan permainan tradisional ini perlu kiranya untuk mengidentifikasi berbagai bentuk permainan ini yang pernah dilakukan oleh masyarakat, khususnya di kabupaten Tasikmalaya. Terlebih identifikasi permainan tradisional ini telah lama dilakukan. Namun buku-buku maupun tulisan mengenai hal ini belum pernah diketahui. Hal ini diharapkan akan menjadi dukungan bagi pemerintah Indonesia untuk dapat memajukan masyarakat serta pendidikan nasional, yang berakar pada kebudayaan Nasional (Pasal I ayat 2 Undang-Undang No II tahun 1989), yang mengandung pengertian bahwa penyelenggaraan pendidikan nasional anak selalu berpijak pada bumi dan budaya Indonesia serta kearifan lokal. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengidentifikasi permainan tradisional dari berbagai sisi, antara lain waktu menuju kepunahan, identifikasi jenis permainan, dan mendokumentasikan SOP pelaksanaan permainan tradisional yang hampir/sudah punah.

Banyak penelitian yang mengangkat topik mengenai permainan tradisional. Tapi penelitian mengenai kepunahan permainan tradisional yang mengaitkan dengan kondisi dan kebudayaan daerah itu sendiri masih sangat jarang. Peneliti berharap, penelitian ini dapat menjadi referensi dan kontribusi dalam bidang keilmuan khususnya terkait kajian kepunahan permainan tradisional. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat mengisi kekosongan dan melengkapi penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya terkait permainan tradisional yang berkembang dalam masyarakat.

Permainan tradisional berkembang dari kebiasaan masyarakat tertentu yang kemudian menjadi bentuk kegiatan permainan dan olahraga. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli yang disesuaikan dengan budaya daerah setempat. Permainan tradisional ini yang sering dimainkan anak-anak mulai dari lingkungan sekitar rumah sampai lingkungan sekolah. Namun, saat ini permainan tradisional sudah jarang sekali dimainkan dan mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Hal itu disebabkan karena munculnya permainan baru yang lebih

modern. Perlu dikaji dan diidentifikasi kembali terkait faktor kepunahan dari permainan itu sendiri. Dengan demikian, melalui tulisan ini peneliti akan mendeskripsikan terkait kepunahan permainan tradisional sangat penting dijaga dan dilestarikan keberadaannya mengingat pentingnya manfaat dari permainan tradisional itu sendiri dan nilai-nilai budaya yang terdapat di dalamnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus, sehingga teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni wawancara dan dokumentasi. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya peneliti sendiri sebagai observer, 21 orang partisipan dari masing-masing kecamatan, satu orang dari dinas yang membidangi kebudayaan dan satu orang yang membidangi olahraga. Penelitian ini menjadikan peneliti sebagai instrumennya dengan mengikuti panduan yang sudah ditetapkan. Adapun instrumen yang dipergunakan terdiri dari tiga buah panduan yaitu panduan untuk kelompok usia > 60 tahun, panduan untuk kelompok < 60 tahun dan panduan untuk dinas baik untuk yang membidangi kebudayaan maupun yang membidangi keolahragaan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menganalisis data yang penting dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami. Teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga datanya sudah jenuh. Adapun langkah interaktif yang dimaksud sebagai berikut: 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang ada di wilayah Kabupaten Tasikmalaya sangat banyak dan beragam. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa narasumber. Data permainan tradisional yang didapatkan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 1. Permainan Tradisional di Kabupaten Tasikmalaya

No	Kode	Rentang Usia (Tahun)	Permainan	
			Eksis	Insidentil
1	1	Usia >70-90	• Baren	• Ayun-ayunan
	2		• Gobag	• Babang-kongan
	3		• Jungkung	• Balap Karung
	4		• Kasti	• Bandring
	5		• Pecele	• Kelom Batok
	6		• Rencod	• Panko
	7		• Sapin-trong	• Paparaan
	8	Hidup Tahun	• Sosoro-dotan	• Rorodaan
	9	<1960	• Ucing Sumput	• Silat
2	1	Usia > 60-70	• Baren	• Babanca-kan
	2		• Gobag	• Boy-boyan
	3		• Jungkung	• Gampar
	4		• Kasti	• Gatrik
	5		• Pecele	• Hihileu-dan
	6		• Rencod	• Jongbal
	7		• Sapin-trong	• Locat Tinggi
	8		• Sosoro-dotan	• Sumput Beling
	9		• Ucing Sumput	• Ucing Babet
	10	Hidup Tahun	• Bekles	• Ucing Gabrug
	11	1960-1970	• Congklak	• Ucing Kupu-kupu
3	1	Usia >50-60	• Baren	• Bola Bakar
	4		• Kasti	• Gatrik
	5		• Pecele	• Main Karet
	6		• Rencod	• Ngadu batu
	8	Hidup Tahun	• Sosoro-dotan	• Ngadu Kaleci
	11	1970-1980	• Congklak	• Pingpong
4	1	Usia >40-50	• Baren	• Lang-layangan
	4		• Kasti	• Loncat Tinggi
	6		• Rencod	• Main Bola
	7		• Sapin-trong	• Pangal
	8		• Sosoro-dotan	• Rorodaan
	9	Hidup Tahun	• Ucing Sumput	• Sasaru-ngan
	10	1980-1990	• Bekles	
	5	1	Usia >30-40	• Baren
3		• Jungkung		• Bancak
5		• Pecele		• Bp-bpan
8		• Sosoro-dotan		• Lang-layangan
10		• Bekles		• Simar
11		Hidup Tahun	• Congklak	• Ucing Jongkok
		1990-2000		• Ucing Kuru-dung

No	Kode	Rentang Usia (Tahun)	Permainan	
			Eksis	Insidentil
6	1	Usia >20-30	• Baren	• Ayun-ayunan
	3		• Jungkung	• Bp-bpan
	5		• Pecele	• Loncat Tinggi
	8		• Sosoro-dotan	• Ucing Bancak
	9		• Ucing Sumput	
	10		Hidup Tahun	• Bekles
	11	2000-2010	• Congklak	
7	1	Usia >10-20	• Baren	• Bakiak
	3		• Jungkung	• Boy-boyan
	4		• Kasti	• Kelom Batok
	5		• Pecele	• Lang-layangan
	9		• Ucing Sumput	• Main Bola
	10			• Bekles
	11	Hidup Tahun	• Congklak	• Simar
		2010-2020		• Ucing Bancak

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah permainan tradisional yang ada di kabupaten Tasikmalaya sangatlah banyak. Tetapi seiring berjalannya waktu, beberapa permainan tradisional tersebut mengalami kepunahan. Pada tahun <1960, jumlah permainan tradisional yang dimainkan ada 9 permainan diantaranya baren, gobag, jungkung, kasti, pecele, rencod, sapintrong, sosorodotan dan ucing sumput. Pada tahun 1960-1970, jumlah permainan tradisional yang dimainkan mengalami penambahan 2 permainan dari tahun-tahun sebelumnya. Permainan tersebut adalah bekles dan congklak. Jadi pada tahun 1960-1970 terdapat 11 permainan tradisional. Pada tahun 1970-1980, terdapat beberapa permainan tradisional yang menghilang. Permainan tersebut adalah gobag, jungkung, sapintrong, ucing sumput dan bekles. Jadi dari 11 permainan yang dimainkan pada tahun sebelumnya, hanya 6 permainan saja yang masih dimainkan pada tahun 1970-1980. Pada tahun 1980-1990, terdapat kehilangan dan kemunculan kembali permainan yang pernah dimainkan sebelumnya. Permainan yang menghilang dari tahun sebelumnya adalah pecele dan congklak, sedangkan permainan yang muncul kembali adalah sapintrong, ucing sumput dan bekles yang mana ketiga permainan tersebut pernah dimainkan pada tahun <1960 dan tahun 1960-1970. Selanjutnya pada tahun 1990-2000, terdapat beberapa permainan tradisional yang

menghilang dan muncul kembali. Permainan yang hilang dari tahun sebelumnya adalah kasti, rencod, sosorodotan, dan ucing sumput. Sementara permainan yang muncul adalah jungkung, pecele dan congklak yang mana ketiga permainan tersebut pernah dimainkan pada tahun <1960, tahun 1960-1970 dan tahun 1970-1980. Pada tahun 2000-2010, tidak ada permainan yang menghilang dari tahun sebelumnya. Malah ada penambahan satu permainan yaitu ucing sumput yang mana pernah dimainkan pada tahun <1960, tahun 1960-1970 dan tahun 1980-1990. Kemudian pada tahun 2010-2020, terdapat permainan tradisional yang menghilang dan muncul kembali dari tahun sebelumnya. Permainan yang menghilang dari tahun sebelumnya adalah sosorodotan, sedangkan permainan yang muncul kembali adalah kasti yang mana pernah dimainkan pada tahun <1960, tahun 1960-1970, tahun 1970-1980 dan tahun 1980-1990.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang

mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Danandjaja (dalam Misbach, 2006) mengatakan jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Sedangkan menurut Soepandi (dalam Misbach, 2006) yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Aktivitas jasmani/fisik dibutuhkan oleh anak-anak untuk tumbuh dan berkembang karena permainan yang dilakukan akan membantu proses fisiologis anak supaya lebih meningkatkan fungsi organ-organ tubuhnya. Sejalan dengan itu, Saputra (N. E. Saputra & Ekawati, 2017) mengatakan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang salah satunya adalah meningkatkan fungsi anggota tubuh dan keterampilan dasar pada anak. Dengan adanya hal tersebut, Nurhayati (Nurhayati, 2012) mengatakan bahwa keterampilan dasar yang dimiliki anak akan mengakibatkan derajat kesehatan dan pertumbuhan anak berkembang sesuai dengan usia dan kematangannya. Aktivitas fisik yang sering dilakukan oleh anak-anak adalah permainan. Dharmamulya (dalam Nurhayati, 2012) mengatakan bahwa dengan memanfaatkan permainan untuk aktivitas fisiknya maka anak akan memperoleh manfaat dalam bentuk: anak menjadi senang, dapat menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak dan dapat belajar keterampilan baru. Menurut Tedjasaputra (2007: 4) permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak yang akan memperkuat instink yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung

jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak (Anggita dkk, 2019).

Selain itu, Permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan mengontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar (Akbari et al., 2009). Sedangkan bagi anak yang kurang melakukan aktivitas fisik dengan memanfaatkan permainan tradisional kemampuan mengontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan motoriknya rendah. Permainan tradisional dilakukan dengan terstruktur dan dilakukan dengan baik akan mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak. Permainan tradisional akan membantu perkembangan anak secara universal serta memberikan kesenangan terhadap anak-anak.. Permainan tradisional dan olahraga umumnya merupakan ekspresi budaya asli yang berkontribusi terhadap identitas kemanusiaan telah banyak yang hilang, dan walaupun masih ada juga terancam punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Jogen Boro dkk, 2015: 88).

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: (1) sarana dan tempat bermain tidak ada; (2) adanya penyempitan waktu; (3) terdesak oleh permainan modern dari luar negeri yang bisa dilakukan kapan saja; dan (4) terputusnya pewarisan budaya karena tidak sempat mencatat, mendata dan mengsosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi dibawahnya. Dari data yang didapatkan, kasus menghilangnya permainan tradisional di kabupaten Tasikmalaya terjadi pada tahun 1970-1980, tahun 1980-1990, tahun 1990-2000 dan tahun 2010-2020. Pada tahun 1970-1980, permainan yang menghilang dari tahun sebelumnya adalah gobag, jungkung, sapinrong, ucing sumput dan bekles. Salah satu penyebab hilangnya permainan tersebut dari tahun sebelumnya adalah keterbatasan lahan yang ada dilingkungan setempat karena adanya pembangunan yang dilakukan. Lindawati (2019: 19) mengatakan bahwa kondisi lingkungan yang memadai akan mendorong masyarakat untuk memainkan permainan tradisional. Pada tahun 1980-1990, permainan yang menghilang adalah

pele dan congklak. Penyebab hilangnya permainan tersebut adalah keterbatasan lahan untuk bermain dan keterbatasan waktu yang dimiliki karena ada aktivitas lain yang harus dilakukan. Tatjana Kovačević and Siniša Opić (Kovačević & Opić, 2014) menyatakan bahwa permainan tradisional sangat jarang dimainkan saat istirahat di sekolah dan *class meeting* karena terbatasnya waktu karena harus belajar kembali. Sedangkan pada tahun 1990-2000, permainan yang menghoilang dari tahun sebelumnya adalah kasti, rencod, sosorodotan, dan ucing sumpit. Penyebab hilangnya permainan tersebut juga karena keterbatasan lahan untuk bermain dan karena mulai berkembangnya teknologi yang memanjakan masyarakat untuk berdiam diri di rumah. Febriyana (2017) mengatakan bahwa semakin majunya teknologi, mengakibatkan permainan tradisional kurang menyenangkan. Kemudian pada tahun 2010-2020, permainan yang menghilang dari tahun sebelumnya adalah sosorodotan. Subrahmayan (Ukasyah dan Irfansyah, 2015: 125) menyatakan bahwa penyebab hilangnya permainan tersebut dari tahun sebelumnya adalah semakin berkembangnya teknologi seperti gawai yang membuat masyarakat lebih memilih untuk bermain gawai dibandingkan bermain dengan teman diluar untuk memainkan permainan tradisional. Selain itu, anggapan dari masyarakat yang menyebutkan kuno terhadap permainan tradisional sehingga masyarakat merasa gengsi dan enggan untuk memainkan permainan tradisional. Febriyana (2017) mengatakan bahwa karena teknologi saat ini yang semakin maju menimbulkan anggapan bahwa bermain gawai di rumah lebih asyik daripada harus panas-panasan dan melelahkan bermain diluar rumah.

Salah satu teknologi yang meninabobokan manusia termasuk anak-anak adalah penggunaan internet. Internet yang terhubung pada gawai atau computer menyediakan berbagai aktivitas menarik yang membuat manusia malas untuk bergerak. Hasil analisis Internet World Stats and Populations Statistics (2017) mencatat per 30 Juni 2016 bahwa Indonesia termasuk peringkat 5 (lima) pengguna internet terbesar di dunia. Jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 132,700,000 orang dari total penduduk Indonesia saat itu berjumlah 258.316.015 orang atau dengan tingkat penetrasi 51,4 %. Hal ini tentu mengindikasikan bahwa internet telah menjadi bagian aktivitas keseharian

dari masyarakat Indonesia, termasuk anak-anak. Melihat hal ini perlu dikaji apakah pemanfaatan gawai dan internet merupakan salah satu penyebab kepunahan permainan tradisional.

Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat. Ditinjau dari aspek fisik motorik, permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik anak. Sejalan dengan itu bermain merupakan hak setiap anak, tanpa dibatasi oleh usia. Tedjasaputra (2007) menjelaskan mengenai pasal 31 Konvensi Hak-hak anak (1990) yang berisikan yaitu “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni. Perkembangan motorik kasar anak usia dini 5-6 tahun dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun meliputi: 1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. 2) melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3) melakukan permainan fisik dengan aturan 4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5) melakukan kegiatan kebersihan diri.

Yudiwinata dan Handoyo (Yudiwinata & Handoyo, 2014) mengungkap bahwa permainan tradisional lebih mengembangkan kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya. Ekawati, dkk (2010) mengungkapkan bahwa permainan tradisional mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak. Disisi lain, meskipun manfaat permainan tradisional sangat baik bagi aspek fisik motorik anak, banyak orang yang tidak menyadari dan mengetahui pentingnya permainan tradisional.

PENUTUP

Simpulan

Permainan tradisional sudah mulai hilang dari kehidupan masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang berasal dari internal wilayah maupun eksternal wilayah. Contohnya permainan tradisional yang ada di Kabupaten Tasikmalaya. Padahal, permainan tradisional memiliki manfaat yang banyak, mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, permainan tradisional juga mampu

mengembangkan berbagai keterampilan yang dapat menunjang bagi kehidupan. Hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor manusia maupun lingkungan. Kehidupan masyarakat yang mulai modern menjadi salah satu faktor hilangnya permainan tradisional dalam masyarakat. Hal itu dibuktikan dengan semakin sedikitnya permainan tradisional yang dimainkan dari tahun ke tahun. Tidak hanya hilang, ada juga permainan yang muncul kembali setelah beberapa tahun tidak dimainkan oleh masyarakat. Hal itu terjadi karena adanya dorongan dan dukungan dari berbagai aspek yang salah satunya adalah lingkungan.

Saran

Permainan tradisional yang ada di Nusantara sangatlah banyak dan beragam. Dalam tulisan ini, permainan tradisional yang dibahas hanya berasal dari dua kabupaten yang ada di Jawa Barat. Untuk penelitian berikutnya, diharapkan untuk membahas permainan tradisional yang berasal dari daerah lain yang ada di Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajhosseini, S., & Ziaee, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19(2), 123–129.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Febriyana, R. (2017). *Beralihnya Permainan Tradisional ke Permainan Modern*. Jurusan Sastra Jepang, Universitas Airlangga, Surabaya.
- Jogen Boro et al. (2015). IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS) Volume 20 Issue 3 Ver. V1: 87-91.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of Traditional Games To the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Association in Primary Education. *Croatian Journal of Education*, 16(Sp.Ed.No. 1), 95–112.
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*. Volume 5, Nomor 1.
- Muhlisan, A.A. (2013). *Analisis Kesalahan Terjemahan Bahasa Jepang yang Terdapat dalam Karya Ilmiah Mahasiswa S2*. Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Misbach. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Jurusan Psikologi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nugroho, W & Muchji, A. (1996). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta : Gunadarma
- Nurhayati, I. (2012). The role of traditional games in early childhood learning. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2252), 39–48.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.
- Rosana, E. (2017). Dinamisasi Kebudayaan dalam Realitas Sosial. *Al-AdYaN*, 12(1), 16–30.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ESEJ (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 1–7. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>
- Smith, B.S. (2012). Traditional Games of New Zealand Children. *Folklore*, 64:3, 411-423, DOI : 10.1080/0015587X.1953.97717380
- Tedjasaputra, M. (2007). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit Grasind.
- William Tedi. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional menjadi permainan Modern Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu. *Sociologique* Volume 3 N0. 4, 2015: 1-17

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014).
Permainan Tradisional dalam Budaya dan
Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.