

PERMAINAN TRADISIONAL DAN DAMPAKNYA PADA PESERTA DIDIK DI KOTA SAMARINDA

Andi Alif Tunru¹ Rahmat Ilahi²

¹Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia, ²Universitas Muhammadiyah Bone, andialif3333@gmail.com¹, mrrahmatilahi31@gmail.com²

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu konsep belajar dari beberapa konsep belajar yang pernah ada. Konsep tersebut di terapkan pada sebahagian pendidikan formal yang ada di Kota Samarinda. Lahirnya sebuah konsep ini tentunya didasari pada sebuah persoalan yang dialami oleh sebahagian peserta didik dalam proses belajar di Kota Samarinda. Persoalan tersebut yang ada seperti peserta didik kurang berkomunikasi, interaksi dan kerja sama dengan teman-temannya di lingkungan sekolahnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional yang ada di kota samarinda, Permainan tradisional yang di terapkan sang pendidik disekolah dan dampak permainan terhadap peserta didik di sekolah dasar yang ada di Kota Samarinda. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif, menarasikan data dalam bentuk uraian kata-kata atau kalimat.

Berdasarkan dari hasil penelitian, permainan tradisional yang ada di kota samarinda yaitu Lompat Tali, Petak Umpet, Layang-layang, Meriam Bambu, Congklak dan Kelereng, Permainan Tradisional yang diterapkan di sekolah di samrinda yaitu permaian lompat tali. Dampak dari permainan taradisioanl yaitu, mempermudah anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya dan juga mengajarkan anak lebih sportif di dalam bermain, dan juga melatih kreativitas anak.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Dampak, Peserta Didik.

Abstract

Traditional games are one of the learning concepts from several existing learning concepts. This concept is applied to some formal education in Samarinda City. The birth of this concept is of course based on a problem experienced by some students in the learning process in Samarinda City. The problem that exists is that students lack communication, interaction, and cooperation with their friends in their school environment. This study aims to determine traditional games in Samarinda City, traditional games that are applied by educators at school, and the impact of games on students in elementary schools in Samarinda City. This study used observation data collection techniques, interviews, and documentation. Researchers use descriptive qualitative methods and narrate data in the form of descriptions of words or sentences.

Based on the results of the study, traditional games in the city of Samarinda are Jump Rope, Hide and Seek, Kites, Bamboo Cannons, Congklak, and Marbles. Traditional games that are implemented in schools in Samarinda are games of jumping rope. The impact of traditional games is that it makes it easier for children to socialize with their friends and also teach children to be more sporty in playing, and also train children's creativity.

Keywords: Traditional Games, Impact, Learners.

PENDAHULUAN

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Belajar anak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menjadi kebutuhan setiap anak, terutama anak yang sedang menempuh pendidikan di sekolah dasar. Kegiatan bermain menjadi kegiatan untuk menyalurkan energi anak, menggali kemampuan dan potensi anak, menumbuhkan rasa ingin tahu anak, dan sebagai wahana untuk merangsang perkembangan anak. Sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian

dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif di dalam pembangunan nasional (Ningrum, 2012)

Banyak fasilitas yang telah tersedia dalam menempuh pendidikan bagi anak sekarang ini mulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga ke perguruan tinggi, baik yang di sediakan oleh pemerintah maupun swasta. Salah satu tujuannya adalah untuk memudahkan masyarakat dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat dibimbing oleh seorang pendidik yang telah di percayakan.

Dengan berbagai karakter anak-anak di persekolahan, pendidik tentunya sulitan untuk

mengatur masing-masing anak karena mereka memiliki karakteristik sendiri. Hal-hal negatif ini dapat diatasi dan diminimalisir dengan pendekatan kegiatan permainan tradisional. Situasi dapat berubah setelah anak-anak bermain permainan bersama.

Permainan tradisional yang membutuhkan pemain lebih dari 2 orang menjadikan anak membuat kelompok bermain. Dari kelompok bermain ini mengajarkan anak bagaimana membentuk hubungan sosial dengan teman sebaya dan menghadapinya dengan standar moral yang tidak dipaksakan. Terjadi komunikasi di dalam tim untuk menentukan strategi bagaimana cara mengalahkan lawan. Komunikasi inilah yang dapat membuat anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Sehingga membentuk hubungan yang hangat dan dekat dengan orang lain, dan dapat menyesuaikan diri. Dengan stimulasi ini lebih cepat membentuk perilaku anak yang lebih baik dari pada anak yang tidak mendapat stimulasi (Andriani, 2012).

Dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan permainan. Permainan dan anak-anak adalah dua hal yang berbeda tetapi tidak dapat dipisahkan. Bisa dikatakan sepanjang masa kanak-kanak tidak lepas dari permainan. Melalui bermain anak menemukan kelemahan dan kekuatannya, keterampilan, minat pemikiran, dan perasaannya. Dalam bermain anak juga mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan nilai-nilai hidup seperti: cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportifitas, disiplin diri, dan menghargai orang lain (Sujarno & dkk, 2011)

Permainan tradisional merupakan bentuk permainan tanpa teknologi modern dan merupakan salah satu jenis *folklore*. *Folklore* adalah kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi secara lisan kepada kelompok masyarakat tertentu dan tidak lagi diketahui siapa penciptanya (Danandjaja, 1994:1)

Permainan tradisional cukup menggunakan peralatan sederhana dan bisa dilakukan oleh dua orang atau lebih. Peralatan yang diperlukan pun tidak diperoleh dari membeli, tetapi dengan memanfaatkan benda yang ada di sekitar dan dibuat sendiri. Permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan di halaman atau di lapangan. Kadang anak-anak bermain dibawah teriknya sinar matahari, berlari-larian atau melompat-

lompat. Tidak heran jika baju sering basah karena berkeringat (Nur, 2013)

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa, Peranan Guru di sekolah menjadi salah satu penentu perkembangan anak menjadi lebih baik dengan melalui berbagai proses kegiatan mengajar yang dilakukan oleh seorang guru, salah satunya adalah permainan tradisional. Sehingga penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul "*Permainan Tradisional Dan Dampaknya Pada Peserta Didik Di Kota Samarinda*". Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah padapenelitian ini adalah; 1). Apa saja permainan tradisional yang diterapkan di sekolah dasar yang ada di kota samarinda, 2). Bagaimana dampak permainan tradisional yang telah diterapkan pada peserta didik di kota samarinda. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penulisan ini yaitu: Untuk mengetahui permainan tradisional, penerapan permainan tradisional dan dampak permainan tradisional terhadap peserta didik yang ada di Kota Samarinda.

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat yang bisa diambil, yaitu: Manfaat teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan teoritis atau keilmuan dan pengetahuan kepada semua pembaca mengenai kegiatan permainan tradisional dan dampaknya pada peserta didik. Manfaat praktis, secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengajar untuk menjadi bahan evaluasi demi kebaikan dan kemajuan perkembangan peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan hasil karya secara empiris, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu bahan acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu data-data yang bersumber dari hasil penelitian di lapangan. Penelitian ini menggunakan data analisis kualitatif, guna menghasilkan data deskriptif kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Mulyana, 2004). Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara untuk mencari data dengan tujuan memperoleh data primer dan berhubungan dengan obyek yang diteliti.

Penelitian bersifat deskriptif kualitatif, yaitu berusaha melukiskan suatu masalah yang terjadi, kemudian dianalisa. Data berupa naskah, wawancara, dan dokumentasi resmi lain.

Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam penelitian, yaitu subyek dan obyek penelitian. Obyek penelitian adalah hal yang menjadi titik perhatian peneliti (Arikunto, 1993). Obyek dari penelitian ini adalah di sekolah dasar yang ada di kota samarinda yang menerapkan konsep pembelajaran melalui permainan tradisional. Untuk mengungkap objek penelitian ini maka perlu ditentukan subjek penelitian.

Subyek penelitian (informan penelitian) adalah orang yang menjadi sumber informasi dan memahami obyek penelitian (Bungin, 2008) Sumber utama yang paling mengetahui mengenai penelitian ini adalah guru sekolah yang menerapkan konsep pembelajaran permainan tradisional dasar yang ada di Sota Samarinda.

1. Observasi

Data observasi yang dilakukan berupa deskripsi yang faktual, cermat dan terperinci mengenai keadaan lapangan, kagiatan manusia dan situasi sosial, serta mengenai keadaan kegiatan itu sendiri. Data diperoleh dengan pengamatan secara langsung (Nasution, 2003). Observasi yang dilakukan penulis di sini bersifat partisipan, artinya bahwa penulis merupakan bagian dari kelompok yang diteliti. Penulis mengobservasi dengan mengamati dan mengikuti secara langsung kegiatan permainan tradisional yang diterapkan pada oleh guru sekolah dasar di Samarinda.

2. Wawancara

Metode wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara (pengumpulan data) kepada narasumber, dan jawaban-jawaban narasumber dicatat atau direkam dengan alat perekam (Soeharto, 2008). Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dan terbuka. Wawancara ini tidak menggunakan pedoman wawancara

yang tersusun sistematis dan lengkap, hanya secara garis besar permasalahan yang ditanyakan (Sugiono, 2009). Maka penting untuk memperoleh informasi yang lebih dalam dengan menentukan informan atau partisipan yang berkaitan dengan pertanyaan. Tujuan penulis menggunakan metode ini jelas untuk memperoleh data yang konkrit.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumen ini dapat berupa dokumen pemerintah, hasil penelitian, foto atau gambar, buku harian, laporan keuangan, undang-undang, hasil karya seseorang, dan sebagainya (Martono, 2016). Dokumen dari hasil penelitian ini berupa foto-foto atau gambar. Dokumen tersebut menjadi data penunjang dalam mengeksplorasi masalah penelitian. Foto-foto didapat dari dokumentasi pribadi penulis dan guru sekolah dasar.

Untuk menguji keabsahan data digunakan Teknik triangulasi. Yaitu pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik ini dikenal dengan 4 macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik. Penulis melakukan pengecekan ulang atau membandingkan kembali data hasil observasi, hasil dokumentasi dan hasil wawancara dengan sumber data.

Analisis berarti menguraikan atau memisah-misahkan. Menganalisis data berarti menguraikan data atau menjelaskan data, sehingga berdasarkan data itu dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan (Abdurahman, 2003). Data yang sudah dikumpulkan dan diklarifikasi secara sistematis nantinya akan dilakukan analisis dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu menggambaran secara sistematis data

yang tersimpan sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan (Surakhmad, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Permainan Tradisional di Kota Samarinda

a. Lompat Tali

Permainan lompat tali termasuk permainan yang tidak perlu banyak mengeluarkan uang untuk peralatannya, biasanya anak-anak hanya mencari di sekitar rumah karet-karet bekas lalu mereka satukan, karet yang digunakan pun harus kuat dan juga lentur. Kalaupun karet yang baru, mereka hanya mengeluarkan uang 5000 rupiah secara iuran bersama-sama.

Dalam permainan lompat tali ini anak-anak diharuskan memiliki kesehatan yang cukup, karena permainan ini mengutamakan kekuatan fisik seperti kaki untuk melompat melewati tali tersebut. Jika fisik tidak memungkinkan untuk bermain, bisa saja nantinya di tengah permainan akan jatuh karena tidak kuat menahan beban badan ketika melompat. Nilai yang terkandung di dalam permainan ini ialah kerjasama kelompok, kekompakan, kerja keras serta ketangkasan dalam memainkan permainan tersebut.

Faktor yang menyebabkan permainan ini bertahan sampai sekarang ialah alat yang digunakan dalam permainan ini bisa ditemukan di lingkungan sekitar, yaitu karet yang sangat mudah ditemukan di dapur maupun di manapun. Permainan ini sendiri membuat anak lebih gampang bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya, karena pada saat bermain anak-anak lebih sering berbicara dengan teman-temannya.

b. Petak Umpet

Permainan petak umpet adalah salah satu permainan yang sangat terkenal di Samarinda. Permainan ini dalam bahasa masyarakat Samarinda terkenal dengan istilah permainan sesembunyian. Permainan ini tidak memerlukan biaya atau peralatan dalam memainkan, yang dibutuhkan ketika bermain ialah tempat persembunyian dan juga halaman yang

cukup luas. Dalam permainan ini, beranggotakan lebih dari dua orang, karena semakin banyak yang main, maka semakin asyik permainan tersebut.

Dalam permainan petak umpet, langkah pertama yang dilakukan si pemain yakni dengan pengundian, dan siapa yang kalah nantinya akan berjaga sambil menghitung. Biasanya hitungan hanya dari 1-10, nantinya yang berjaga akan mencari teman yang lain ditempat persembunyian. Dengan menutup mata dan menghadap ke dinding, ketika hitungan sudah selesai, maka yang berjaga bersiap untuk mencari temannya yang sedang bersembunyi. Nantinya jika yang berjaga tadi menemukan teman yang bersembunyi, maka dia berlari ke tempat awal dia menghitung dan yang berjaga akan berteriak dengan nama dan di akhiri dengan mengucapkan pol. Nilai yang terkandung di dalam permainan petak umpet ini ialah anak-anak dituntut untuk menaati peraturan yang ada di dalam permainan tersebut, serta anak-anak ketika memainkan permainan tersebut berusaha keras ketika bersembunyi dari kejaran pemain yang sedang berjaga.

c. Layang-layang

Permainan layang-layang ialah permainan musiman yang cukup digemari oleh masyarakat Samarinda, baik itu anak-anak maupun orang dewasa. Masyarakat Samarinda menyebutkan bahwa permainan layang-layang merupakan permainan musiman karena hanya akan ditemui di bulan-bulan tertentu saja, biasanya bulan-bulan tersebut ketika sudah masuk musim panen besar karena nantinya bisa main di sawah dengan tanah lapang yang cukup besar untuk nantinya menerbangkan layang-layang.

Permainan layang-layang banyak mengajarkan efek positif kepada masyarakat terkhusus anak-anak untuk selalu kompak dalam berbagai hal, sama halnya dengan permainan layang-layang, ketika layangan satu orang pemain putus, maka orang yang berada disekitaran lokasi permainan akan sama-sama untuk mengejar layangan yang putus tadi, juga ketika

menaikkan layangan yang berukuran lumayan besar, masyarakat akan bersama-sama untuk memegang layangan tersebut. Nilai yang terkandung di dalam permainan layang-layang ialah kekompakan pemain ketika sama-sama ingin menerbangkan layangan.

Meriam Bambu

Permainan meriam bambu merupakan permainan musiman yang ada di Samarinda, tak jauh berbeda dengan permainan layang-layang, permainan meriam bambu biasanya dimainkan pada musim bulan ramadhan tiba. Permainan meriam bambu merupakan permainan yang menggunakan bambu sebagai objek dalam bermain.

Sebenarnya permainan Meriam bambu ini juga memiliki resiko, karena pada saat memainkan Meriam bambu tersebut pemain melihat ke dalam lubang sekat apa ada yang menghalangi untuk bunyi ledakan, tak jarang alis atau pun bulu mata pemain menjadi rontok karena terbakar oleh api. Dan juga efek ledakan pada Meriam bambu juga terbilang cukup keras yang akan membuat telinga akan menjadi sakit jika terlalu sering mendengar ledakannya. Permainan ini biasanya dimainkan secara bersama-sama oleh anak-anak, jarang sekali ada yang memainkan sendiri-sendiri, karena nantinya jika butuh sesuatu, teman yang lain bisa ikut membantu apa yang dibutuhkan temannya yang membutuhkan bantuan.

Nilai yang terkandung didalam permainan meriam bambu ialah kreativitas ketika membuat alat untuk meriam bambu tersebut, tidak semua orang bisa membuat alat untuk permainan ini. Dan juga kebersamaan ketika memulai permainan, jarang ada anak-anak yang memainkan permainan ini dengan cara individu. Faktor yang menyebabkan permainan ini masih bertahan ialah karena antusias anak-anak dengan bunyi ledakan yang dihasilkan oleh meriam bambu tersebut, ada keunikan tersendiri ketika hendak melakukan permainan ini, anak-anak ditantang untuk bisa menghasilkan suara yang keras ketika menghidupkan meriam bambu ini, ketika

suara ledakan yang dihasilkan terbilang kecil bahkan tidak bersuara, maka anak yang lain akan mengejek anak yang tadi, makanya anak-anak berlomba-lomba agar bunyi yang dihasilkan oleh meriam bambu mereka menghasilkan suara yang besar

d. Congklak

Permainan congklak adalah permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan sebuah papan dengan tiap-tiap lubangnya berisi 7 buah batu untuk memainkannya. Permainan congklak hanya dimainkan oleh 2 orang, karena papan yang digunakan hanya berukuran pas 2 orang yang memainkan. Biasanya anak-anak memainkan congklak dengan menggunakan kayu, akan tetapi dengan semakin berkembangnya zaman, sudah ada yang memainkan dengan menggunakan papan congklak dengan bahan plastik dan lebih ringan.

Menurut Umayah (2015) dia mengatakan bahwa permainan congklak menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang memainkannya dengan mengenal konsep bilangan yang ada dalam permainan congklak tersebut, disamping itu anak juga terlatih dengan kemandirian, percaya kepada keputusan yang diambil sendiri, dan juga bisa belajar memecahkan masalahnya sendiri. Nilai yang terkandung di dalam permainan congklak ialah nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan nya, anak dibiasakan jujur ketika pemain menyimpan batu ke dalam lobang congklak yang berisi batu, pemain lawan tidak akan tau berapa jumlah batu yang disimpan oleh pemain lawan. Faktor yang menyebabkan permainan ini masih tetap eksis sampai sekarang ialah permainan ini dinilai mampu mengasah otak untuk lebih cepat tanggap berpikir, dan juga permainan ini pun terbilang permainan yang cukup mudah dimainkan karena anak-anak tidak perlu keluar rumah, hanya di dalam rumah saja sudah bisa bermain congklak

e. Kelereng

Permainan kelereng merupakan permainan yang sangat populer di kalangan

masyarakat. kelereng memiliki bentuk yang bulat dan juga berukuran kecil, yang terbuat dari semen dan juga kapur. Dalam memainkan permainan kelereng, tidak banyak dibutuhkan kemampuan khusus, karena dalam permainannya, pemain hanya perlu menyentil kelereng ke dalam lingkaran maupun lubang yang dibuat sebelum bermain. Pemain dalam permainan kelereng ini bisa 2 orang atau lebih tergantung kesepakatan bersama.

Di Samarinda, anak-anak memainkan kelereng ketika ada waktu luang dan juga ketika sudah masuk sore hari, biasanya anak-anak berkumpul di suatu lokasi dan selanjutnya baru mereka mencari tempat yang pas untuk bermain sampai matahari terbenam, jika sudah merasa bosan dengan permainan kelereng, mereka akan melanjutkan dengan permainan tradisional lain yang juga tak kalah seru nya dengan permainan kelereng. Nilai yang terkandung didalam permainan kelereng ini ialah melatih anak untuk mengatur emosi ketika memainkan, dan juga dibutuhkan kecermatan serta ketelitian untuk memainkannya. Faktor yang menyebabkan permainan ini masih bertahan sampai sekarang ialah permainan ini dimainkan secara bersama-sama oleh anak-anak, permainan ini melatih anak-anak untuk teliti didalam bermain. Karena di dalam permainan kelereng ada menang dan juga kalah, di kesempatan inilah ketika pemain yang menang bisa membawa pulang kelereng yang mereka mainkan, itulah terkadang permainan ini sangat dinanti oleh anak-anak

2. Dampak permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu hiburan utama bagi anak-anak pada masanya, terutama bagi anak-anak 90'an. Dalam sejarahnya, permainan tradisional sebenarnya tidak diketahui asal usulnya atau siapa penciptanya, hanya saja permainan tradisional disebarkan melalui lisan ke lisan oleh masyarakat yang memainkannya. Permainan tradisional pada saat sekarang sudah mulai tergeser keberadaannya karena banyaknya

permainan modern yang sudah mulai masuk karena perkembangan teknologi yang cukup pesat pada saat sekarang, bukan hanya di perkotaan, masyarakat di perdesaan pun sudah mulai terbawa pengaruh dari perkembangan teknologi tersebut.

Permainan tradisional banyak digemari oleh anak-anak dan menjadi primadona tersendiri pada masanya. Meskipun pada masa sekarang di zaman milenial yang mana segalanya sudah serba canggih dan juga modern, permainan tradisional lama kelamaan mulai tergeser oleh hadirnya permainan yang modern. Banyak anak-anak di zaman sekarang atau yang biasa disebut "anak-anak zaman now" khususnya yang tinggal di perkotaan tidak lagi memainkan permainan tradisional, mereka sejak kecil sudah diperkenalkan dengan permainan modern yang ada di *gadget*.

Hal tersebut juga terjadi di perdesaan atau daerah-daerah, anak-anak kebanyakan lebih tertarik memainkan *games* di *gadget* dibandingkan bermain permainan tradisional, padahal permainan tradisional sebenarnya sangat menyenangkan dan memang tujuannya untuk menyenangkan para pemain, bukan hanya semata-mata menentukan siapa yang menang dan kalah. Seperti *games* modern, biasanya pemain akan merasa bahagia saat mereka menang dalam *games* tersebut. Hal tersebut sangat berbeda dengan permainan tradisional, yang mana menang atau kalah seseorang dalam bermain, mereka tetap bahagia atau gembira, karena dalam permainan tradisional memang itulah keunikannya.

Pada dasarnya setiap orang memiliki pandangan atau pendapat yang berbeda-beda dalam menilai sesuatu, termasuk pandangan terhadap permainan tradisional. Sebagian anak beranggapan bahwa permainan tradisional sangatlah menyenangkan, akan tetapi sebagian lain mengatakan hal yang berbeda. Pendapat serupa juga dituturkan oleh beberapa orang informan dalam penelitian ini yang terdapat

di beberapa Jorong yang sudah ditemui di beberapa lokasi penelitian.

Dari pernyataan Fahmi tersebut, sudah jelas bahwa permainan tradisional memang sangat menyenangkan bagi anak-anak, seperti kegiatan sembunyi dari teman lawan, bukan tidak mungkin mereka hanya diam-diam saja ketika bersembunyi, pasti ada ketawa-ketawa ketika bersembunyi tersebut.

“Kalau main game di hp tu kadang cepat bosan Fahmi kak, main nya itu itu mulu, lebih bagus main petak umpet, walaupun cape tapi bisa ketawa-tawa, kalau bosan palingan mincing”

Permainan tradisional memang bagi anak-anak hanya untuk tertawa bersama dengan teman-temannya, disamping berkumpul dengan teman-temannya dalam bermain, permainan tradisional bagi anak-anak juga sebagai ajang siapa yang paling hebat dalam bermain. Permainan tradisional menurutnya tidak pernah membosankan selagi masih dimainkan secara bersama-sama. Jika pun bosan main permainan tradisional, bisa dialihkan dengan kegiatan memancing dengan teman-teman yang lain

Senada dengan pernyataan Fahmi tadi, menurut Fuji (9 tahun) permainan tradisional juga merupakan permainan yang sangat menyenangkan. Karena Fuji sendiri tidak diizinkan oleh pengasuh di panti bermain HP, karena takut dia akan terpengaruh dengan games yang ada di HP, nantinya akan berpengaruh kepada sekolahnya atau dengan kegiatan dia mengaji.

“Kalo main permainan tradisional tu seru kak, Fuji biasanya main lompat tali di tempat ngaji, rame sih itu ada rombongan cwe ama cwo juga, biasanya maen ampe 10 orang, ga ada yang dimainin sih di tempat ngaji, makanya main lompat tali doang”

Saat ditanya, apa yang membuat permainan tradisional lebih menarik untuk dimainkan, begini jawaban Fuji

“Asik-asik aja si, karna kan Fujii ga dibolehin main HP, makanya main permainan tradisional, ya lagian mainnya

seru rame-rame, ya udah makanya udh biasa aja main permainan tradisional”

Dari pernyataan Fuji tersebut bisa ditarik kesimpulan jika sudah biasa dimainkan permainan tradisional maka lama kelamaan jadi punya keseruan tersendiri apalagi dimainkan bersama-sama. Tidak masalah jika tidak dibolehkan bermain games yang ada di HP, permainan tradisional bisa lebih menarik jika sering dimainkan.

“Pengen main games di HP kak, tapi ga di bolehin ya gimana main permainan tradisional aja, kan sama-sama seru juga”

Hal senada juga disampaikan oleh Alfian (13 tahun) terkait dengan permainan tradisional, menurutnya masih banyak hal-hal menarik yang didapatkan nya ketika bermain permainan tradisional, walaupun dia sudah siswa SMP yang dimana kebanyakan anak ketika sudah memasuki masa remaja seperti masa-masa Sekolah Menengah Pertama, anak-anak sudah mulai malu untuk memainkan permainan tradisional, berbeda dengan Alfian yang masih setia memainkan permainan tradisional walaupun kadang orang tuanya menertawakan dia masih bermain permainan tradisional.

“Ga ada yang bisa Api mainin kak, kecuali permainan tradisional, kalau Api main HP palingan cuma dibolehin bentar sama mama, palingan juga untuk belajar, ga main games”

Tidak semua anak-anak suka bermain permainan yang ada di HP, contohnya saja Alfi yang lebih memilih permainan tradisional daripada permainan modern. Karena menurutnya permainan modern yang ada di HP tidak seru dan membosankan, makanya dia lebih memilih permainan tradisional untuk dimainkan. Dari pernyataan beberapa pemain di dalam permainan tradisional tersebut, dapat disimpulkan bahwa menurut mereka permainan tradisional lebih menarik dibandingkan dengan permainan yang lebih modern, disamping keseruan tersebut, mereka dapat tertawa lepas bersama-sama ketika memainkan permainan tradisional.

Walaupun beberapa faktor yang membuat mereka tidak bisa memainkan permainan modern, akan tetapi bagi mereka tidak masalah karena menurut mereka memang lebih menyenangkan ketika memainkan permainan tradisional, dan itu pun rutin mereka mainkan bersama-sama

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional masih eksis di Samarinda terbukti dengan masih dimainkan oleh anak-anak hingga saat ini di era modern. Permainan tradisional yang terdapat di Samarinda juga banyak ragam dan jenisnya, dan memiliki penamaan yang berbeda-beda tergantung daerah masing-masing. Di Samarinda terdapat enam jenis permainan tradisional yang sangat populer dimainkan oleh anak-anak, permainan tersebut diantaranya yaitu Lompat Tali, Petak Umpet, Layang-layang, Meriam Bambu, Congklak dan Kelereng

Keenam permainan ini masih tetap dimainkan oleh anak-anak sampai sekarang untuk mengisi waktu kosong. Meskipun banyak anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional tersebut, akan tetapi ada juga anak-anak yang sudah memainkan permainan yang modern yang menggunakan hp sebagai sarana permainannya, seperti mereka memainkan game *Free Fire*, *Mobile Legend* dan game lainnya yang cukup populer.

Pada umumnya, anak-anak di Samarinda banyak yang tertarik kepada permainan tradisional, hanya beberapa yang tertarik dengan permainan modern. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, anak-anak justru cenderung lebih banyak menyukai permainan tradisional, karena menurut mereka permainan tradisional merupakan hal yang sangat menyenangkan, walaupun mereka hanya menggunakan peralatan seadanya, akan tetapi kebersamaan itulah yang mereka utamakan, mereka juga bisa tertawa lepas ketika bermain bersama-sama, beda dengan permainan modern yang hanya mereka individu yang memainkannya. Dalam

permainan tradisional mempermudah anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya dan juga mengajarkan anak lebih sportif di dalam bermain, dan juga melatih kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman & Dudung, (2003). *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Andriani, T. (2012). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Bungin, Burhan. (2008). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta. Kencana.
- Danandjaja, James. (1994). *Folklor Indonesia: Ilmu, Gosip, Dongen dan Lain-lain*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Gusnari Wahab, R. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- Huberman A, (2011). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mulyana, deddy (2014). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung. PT: Remaja Rosdakarya.
- Martono, (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Nasution, (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tersito
- Ningrum, N. A. (2012). *Hubungan Antara Coping Strategy Dengan Kenakalan Pada Remaja Awal*. *Jurnal Psikologi*, 7(1), 481–489.
- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III(1), 87–94.