



## Traditional Games as Educational and Cultural Practices in the Socialization Process of Children in Society

### Permainan Tradisional sebagai Praktik Pendidikan dan Kebudayaan dalam Proses Sosialisasi Anak di Masyarakat Pedesaan

<sup>1</sup>Aulia Himmawati, <sup>2</sup>Tutuk Ningsih

Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto

e-mail: <sup>1</sup>[244120300002@mhs.uinsaizu.ac.id](mailto:244120300002@mhs.uinsaizu.ac.id)

#### Abstract

*Traditional games are a cultural practice closely associated with children in rural communities. They are not only entertainment but also possess cultural values such as mutual cooperation, cooperation, discipline, togetherness, sportsmanship, tolerance, empathy, and educational values, as seen from the cognitive, psychomotor, and affective aspects. The purpose of this study is to analyze the role of traditional games as cultural and educational values as a socialization practice for children in rural communities. The research approach used descriptive qualitative, with documentation techniques and analyzed through data reduction, data display, and triangulation. The findings indicate that traditional games can be a learning space for children's socialization with a joyful feeling and without being patronizing. Children engage in social interaction, communication, and internalization of cultural and educational values. Despite the challenges of modernization and technology, revitalization efforts are needed from education stakeholders, the government, and the community so that traditional games can continue to contribute to children's social skills and the cultural values of tolerance, mutual cooperation, discipline, empathy, honesty, and respect can still be inherited as the character of the Indonesian nation.*

**Keywords:** *traditional games, educational practices, culture, child socialization, rural communities*

#### Abstrak

Permainan tradisional merupakan praktik budaya yang dekat dengan anak-anak di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tidak hanya sebagai hiburan namun juga memiliki nilai budaya seperti nilai gotong royong, kerjasama, disiplin, kebersamaan, sportivitas, toleransi, empati, dan nilai pendidikan dilihat dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis peran permainan tradisional sebagai nilai budaya dan pendidikan sebagai praktik sosialisasi anak di masyarakat pedesaan. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif deskriptif, dengan teknik dokumentasi dan dianalisis melalui reduksi, data display, dan triangulasi data. Hasil temuan menunjukkan jika permainan tradisional dapat menjadi ruang belajar sosialisasi anak dengan perasaan gembira dan tanpa menggurui. Anak-anak melakukan interaksi sosial, komunikasi, internalisasi nilai budaya dan pendidikan. Meskipun tantangan modernisasi dan teknologi hadir sehingga dibutuhkan upaya revitalisasi dari *stake holder* pendidikan, pemerintah, dan



masyarakat agar permainan tradisional tetap dapat berkontribusi terhadap kemampuan sosial anak dan nilai budaya toleransi, gotong royong, disiplin, empati, jujur, dan menghargai tetap dapat diwariskan sebagai karakter bangsa Indonesia.

**Kata kunci:** permainan tradisional, praktik pendidikan, kebudayaan, sosialisasi anak, masyarakat pedesaan



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

\*Copyright (c) 2025 Aulia Himmawati, Tutuk Ningsih

## Pendahuluan

Praktik permainan tradisional sebagai warisan budaya tak benda sering dimainkan oleh anak-anak desa. Permainan tradisional merepresentasikan identitas budaya lokal sekaligus media pengembangan sikap sosial anak (Wijayanti, 2014; Yulita, 2017b). Dalam website (<https://unesco.or.id/informasi-umum/permainan-tradisional-indonesia/>, 2025) beberapa permainan tradisional seperti congklak, gobak sodor, egrang, gasing dan lainnya masih populer di Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat membentuk karakter anak yang dijadikan sebagai modal sosialisasi saat terjun di masyarakat (Ira et al., 2024). Menurut (Dewey, 1916), pendidikan dapat berlangsung melalui proses belajar dari pengalaman dan interaksi sosial yang dialami anak. Dalam praktik permainan tradisional, anak belajar mengatur emosi, strategi permainan, hingga saling toleransi. Sementara itu, teori kognitif dari (Vygotsky, 1978a) tentang konsep *Zona Proximal Development* (ZPD) bahwa anak-anak yang berinteraksi secara langsung pada permainan tradisional dapat menemukan tutor sebayanya sebagai bantuan seseorang yang lebih ahli untuk membantu belajar sosialisasi. Selain itu, seseorang yang berkarakter dapat berkontribusi di Masyarakat melalui aksi positifnya (Ningsih, 2020). Hal ini menunjukkan permainan tradisional bukan hanya dinilai sebagai aktivitas hiburan melainkan praktik kebudayaan dan pendidikan.

Dampak modernisasi dan perkembangan teknologi membuat *gadget* dan *game online* lebih populer sehingga menurunkan eksistensi permainan tradisional di masyarakat pedesaan (Rizqi, 2023). Fenomena di Dusun Lengkong, Desa Wonosari, Kabupaten Jember menunjukkan banyak anak usia 11-15 tahun mulai beralih dari permainan tradisional engklek, kelereng, gobak sodor, dan petak umpet menjadi bermain *game online* atau sering disebut *mabar* dengan alasan tampilan yang menarik, bervariasi, dan dapat terhubung dengan teman luar daerah bahkan luar pulau



(Wismawati et al., 2023). Laporan dari website (<https://pesisirselatankab.go.id/rberita/detail/hilangnya-permainan-tradisional-oleh-era-digital->, 2025) juga mendukung fakta bahwa permainan tradisional mulai hilang ditandai dengan banyak anak yang tidak mengetahui macam-macam permainan tradisional. Disisi lain, banyak orang tua yang melarang anaknya bermain di luar rumah dengan alasan takut anaknya sakit atau diculik. Dampak *game online* secara nyata dirasakan anak-anak Desa Bonde Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali dengan menurunnya aktivitas luar ruangan dan berkurangnya interaksi sosial (Alim, 2023).

Pergeseran permainan tradisional ke *game online* tidak hanya mengubah pola interaksi sosial anak (Milla et al., 2025). Dampaknya berlanjut pada lemahnya internalisasi nilai-nilai kebudayaan lokal, seperti gotong royong, sportivitas, dan rasa kebersamaan yang selama ini diwariskan melalui permainan tradisional (Muliadi & Asyari, 2024). Alasannya karena proses enkulturasi tidak dapat tercapai. Enkulturasi merupakan proses belajar kebudayaan baik secara sadar maupun tidak sadar pada anak-anak (Maquet, 1964). Hal ini dapat menimbulkan erosi budaya dan melemahkan hubungan sosial yang selama ini dipelihara melalui praktik permainan tradisional (Asih & El-Yunusi, 2024).

Permainan dalam bentuk *game online* tidak memberikan pengalaman sosial yang setara dengan permainan tradisional. Hal ini memberikan dampak pada hilangnya kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung, seperti melakukan kontak mata, memahami bahasa tubuh teman, kerja sama fisik, membangun hubungan sehat atau tidak toxic, hingga membiasakan berempati kepada teman. Pola permainan *game online* tidak memiliki hal tersebut sehingga dapat menurunkan pengalaman kebersamaan, membentuk diri individualis yang jauh dari identitas anak pedesaan yang ramah, suka bersosialisasi, saling membantu, dan khas dengan hubungan pertemanan yang penuh kasih sayang (Sari & Diana, 2024). Menurut (Amelia, 2024), jika hal ini terus berlanjut akan berdampak pada perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak-anak karena mereka kehilangan sarana pemulihan energi dengan cara positif.

Kemampuan sosial yang menurun dapat membentuk karakter negatif pada diri anak. Anak yang jarang berinteraksi dengan teman sebaya atau orang sekitar akan menumbuhkan sikap suka memberontak, suka membantah, dan susah mengontrol emosi yang berdampak pada hubungan kedekatan dengan teman-temannya (Izzah et al., 2024). Selain itu, fungsi sosialisasi yang seharusnya sebagai bentuk kontribusi



menjadi bagian masyarakat menjadi tidak terpenuhi karena kesulitan mengatasi emosi diri (Ningsih, 2020). Hal ini dapat terlihat dari kasus pelajar di blitar yang mengakhiri hidupnya karena kurang sosialisasi dan memilih *game online* (Baihaqi, 2024). Maka, kemampuan sosialisasi yang rendah menjadi berbahaya bukan hanya pada kemampuan sosial namun kehidupan anak.

Proses pendidikan melalui permainan tradisional yang berlangsung di lingkungan masyarakat memberikan gambaran bahwa permainan tradisional bukan hanya bernilai hiburan namun juga pendidikan. Nilai hiburan diperoleh anak-anak melalui rasa senang yang dirasakan ketika bercanda bersama teman, bergerak atau mempraktikkan permainan, atau memenangkan permainan. Sementara itu, proses interaksi saat bermain menjadi ciri khas sosialisasi berlangsung di mana menjadi dasar fundamental anak untuk membentuk identitas sosial dan moral (Afifah, 2022; Rachman et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk memandang permainan tradisional tidak hanya sebagai sarana rekreasi namun juga sebagai medium pendidikan dan kebudayaan yang terintegrasi dalam kehidupan anak.

Penelitian-penelitian terdahulu banyak menjelaskan mengenai nilai-nilai dalam permainan tradisional dan periode kritis sosialisasi anak. Menurut (Agustriani et al., 2022) nilai-nilai kerjasama pada permainan tradisional selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Lebih lanjut, (Chaer & Octofrezi, 2021) mengungkapkan periode kritis perkembangan sosialisasi anak berkisar pada usia 0-14 tahun. Namun, analisis menyeluruh tentang bagaimana praktik sosialisasi melalui permainan tradisional di era digital terancam sehingga perlu upaya revitalisasi, khususnya pada masyarakat pedesaan yang mengalami disrupsi digital masih belum banyak dilakukan dengan pendekatan teoritis sosiologi pendidikan yang komprehensif. Analisis ini berusaha mengisi celah penelitian yang masih terbatas dengan mengintegrasikan teori sosialisasi menurut Berger dan Mead serta usulan revitalisasi berbasis multi-pemangku kepentingan.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kritis peran permainan tradisional sebagai praktik pendidikan dan kebudayaan dalam proses sosialisasi anak di masyarakat pedesaan dengan fokus pada: (1) mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan dan budaya yang terkandung dalam permainan tradisional pilihan, (2) menganalisis tantangan yang dihadapi eksistensinya di tengah modernisasi, dan (3) merumuskan kerangka upaya revitalisasi yang melibatkan peran sinergis

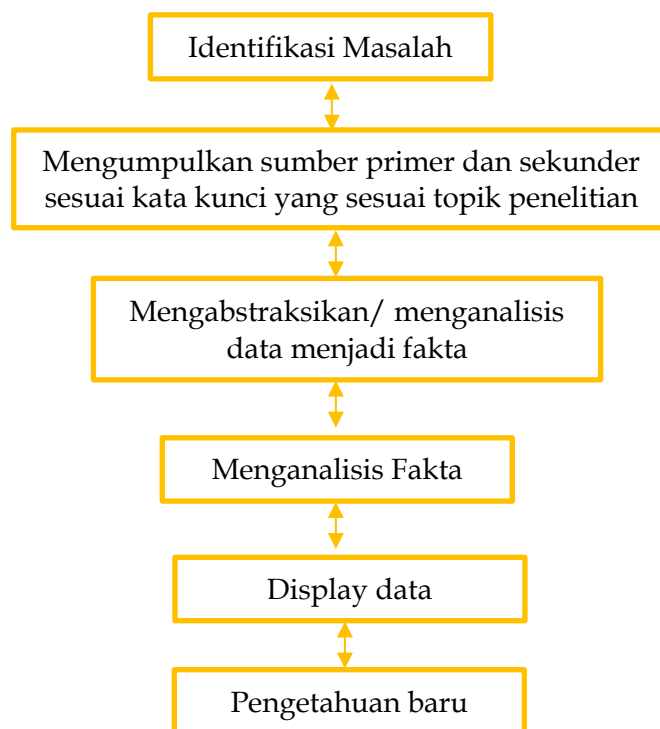


pendidikan, keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Harapannya, analisis dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai praktik permainan tradisional sebagai proses pendidikan sosialisasi anak di masyarakat pedesaan di era digital.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode *library research*. *Library research* dipilih untuk menganalisis secara komprehensif berbagai temuan dan teori yang sudah dikaji sebelumnya sehingga menghasilkan kesimpulan konseptual yang lebih kuat mengenai permainan tradisional di era digital (Yusuf, 2017). Tujuan penelitian dicapai melalui analisis dan telaah literatur dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian diperoleh dari buku berjudul “Serunya permainan Tradisional Anak Zaman Dulu” karya (Supiyono, 2018) dan buku berjudul “Permainan Tradisional Anak Nusantara” karya (Yulita, 2017a) serta buku Sosiologi Pendidikan karya (Ningsih, 2020). Sementara itu, sumber sekunder meliputi artikel dengan kata kunci permainan tradisional, sosialisasi, pendidikan anak dan budaya yang terbit tahun 2014-2025. Selain itu, laporan kebijakan daerah dan UNESCO tentang topik penelitian juga memperkaya data penelitian. Teknik pengumpulan data-data tersebut dilakukan dengan teknik dokumentasi, Analisis data dilakukan dengan tiga langkah yaitu reduksi data, data display, dan kesimpulan (Sugiyono, 2016). Setelah analisis data dilakukan, peneliti melakukan triangulasi sumber data untuk menjaga keabsahan data penelitian. Desain penelitian dapat dilihat melalui gambar 1.





**Gambar 1** Desain Penelitian Studi Pustaka

## Hasil dan Pembahasan

### *Permainan Tradisional sebagai Ruang Sosialisasi Anak: Analisis Teoritis*

Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai hiburan, nilai budaya, dan praktik aturan permainan yang ditetapkan. Dalam teori permainan milik Huizinga, permainan merupakan aktivitas sukarela tanpa imbalan ekstrinsik yang memiliki prinsip kebebasan, aturan, dan kesenangan (Suhendro, 2024). Teori Huizinga menjelaskan hal lain jika permainan merupakan sesuatu yang bernilai budaya dan sosial yang terpisah dari kehidupan sehari-hari sehingga menjadi aktivitas untuk melepaskan diri dari pekerjaan (Suhendro, 2024). Pandangan tersebut menitikberatkan jika permainan yang dalam hal ini permainan tradisional memberikan kesempatan anak-anak untuk berinteraksi kemudian mengenal lebih dalam aturan dan perannya di masyarakat.

Permainan tradisional dapat membuat anak-anak memahami aturan dan konsekuensi yang timbul saat mempraktikannya sehingga menyiapkan mereka sebagai masyarakat. Ketika anak-anak bermain ular naga panjangnya bukan kepalang, gobak sodor, tarik tambang panjat pinang, atau lempar boy-boyan, mereka sesungguhnya sedang mengekspresikan nilai-nilai sosial seperti kerjasama, kejujuran, dan gotong royong yang hidup di lingkungan mereka. Nilai-nilai tersebut kemudian melekat dan



dihidupi melalui interaksi sosial yang terus berulang di dalam permainan. Proses tersebut menurut Teori Peter Berger merupakan sosialisasi yang diartikan sebagai proses seseorang menghayati dan memahami norma-norma yang berlaku di masyarakat sehingga membentuk kepribadian (Agustin et al., 2023).

Teori milik Berger mengenai konstruksi sosial menjelaskan mengenai proses kehidupan sebagai hasil dari interaksi yang berkelanjutan dan diperoleh melalui tahap eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi (Hariwiyanti & Ruja, 2022). Saat berinteraksi secara terus menerus, masyarakat membentuk norma dan budaya sehingga terciptalah permainan tradisional. Tahap ini disebut sebagai eksternalisasi. Saat permainan tradisional berwujud sebagai objek permainan maka tahap objektivasi telah terpenuhi. Kemudian, saat anak-anak bermain dan mereka saling berinteraksi, memahami aturan, menjaga kekompakan, meredam emosi, menjaga skor tetap unggul, hingga memutuskan sesuatu terjadilah tahap internalisasi. Tahap internalisasi adalah ketika seseorang dengan sadar memahami nilai-nilai budaya yang terkandung sesuai permainan yang dimainkan. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi salah satu cara anak belajar sosialisasi.

Ketika anak-anak membiasakan bermain permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan bagaimana proses enkulturasi berlangsung secara alami. Menurut (Maquet, 1964) enkulturasi adalah proses membiasakan tindakan dan perilaku sesuai dengan norma yang ada di masyarakat. Melalui permainan tradisional, banyak nilai yang dapat anak peroleh, seperti anak dapat memahami nilai religius melalui berdoa sebelum permainan, nilai gotong royong ketika bermain tarik tambang, nilai memaafkan ketika teman sekelompok terkena serangan lawan, menghargai usaha teman, dan banyak nilai lainnya (Sayuti et al., 2023). Maka, permainan tradisional sangat relevan dengan sosialisasi anak melalui berbagai interaksi antar anak, aktivitas bermain, dan nilai-nilai budaya yang terkandung. Pemahaman mengenai permainan tradisional sebagai ruang sosialisasi anak menjadi landasan untuk menelaah nilai-nilai pendidikan dan budaya yang termuat dalam praktik permainan tradisional.

#### ***Nilai-Nilai Pendidikan dan Budaya dalam Praktik Permainan***

Salah satu fungsi permainan tradisional adalah sebagai media pendidikan informal yang bertempat di Masyarakat. Pendidikan diperoleh melalui nilai-nilai pendidikan yang terkandung disetiap permainan tradisional sehingga anak-anak



sebagai pelaku permainan akan mendapatkannya secara langsung. Nilai pendidikan secara holistik terkandung di dalamnya mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada aspek kognitif, ketika anak-anak berhitung, membagi kelompok dengan cara *hompimpa*, menentukan strategi permainan, atau menghitung skor (Yulita, 2017a). Pada aspek Psikomotor dapat dilihat ketika anak-anak melakukan aktivitas dan gerakan tubuh seperti pada permainan egrang, anak terlatih untuk menjaga keseimbangan tubuh, kesesuaian koordinasi tangan dan kaki, dan kekuatan kaki (Yulita, 2017a). Pada aspek afektif, berkaitan dengan nilai kejujuran, tanggung jawab, religious, kerja sama, gotong royong, pantang menyerah, menghargai, dan memaafkan yang terkandung dip permainan tradisional (Yulita, 2017a).

Permainan tradisional selain memiliki nilai pendidikan juga memiliki nilai-nilai budaya. Nilai-nilai budaya dapat diketahui melalui aktivitas sesuai aturan sejak anak-anak memulai permainan hingga permainan selesai. Permainan tradisional mengajak anak berinteraksi, mematuhi aturan, menghargai kerja sama, dan memahami makna kebersamaan sehingga permainan tradisional berperan penting dalam proses sosialisasi dan pembentukan karakter anak (Hutomo & Kurniawan, 2025). Peran tersebut menunjukkan permainan tradisional terintegrasi dengan nilai budaya.

Nilai-nilai budaya yang terintegrasi di dalam suatu permainan tradisional menjadi ciri khas daerah pemiliknya. Selo Soemardjan menjelaskan bahwa masyarakat merupakan sekumpulan orang yang hidup bersama dan menghasilkan kebudayaan (Valencia Ozelin et al., 2022). Sehingga ini selaras dengan teori menurut Huizinga, permainan bukan sekadar aktivitas fisik dan refleksi psikologis namun juga memiliki makna, struktur sosial, dan budaya (Suhendro, 2024). Tidak heran setiap permainan memiliki nilai-nilai yang mirip satu sama lain namun dibungkus dalam aturan permainan yang berbeda. Permainan tradisional menjadi hasil karya masyarakat sebagai warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai budaya. Sebagai contoh, nilai pendidikan dan budaya yang terdapat di permainan tradisional dapat dilihat pada tabel 1 (Supiyono, 2018; Yulita, 2017b).



**Tabel 1** Nilai pendidikan dan nilai budaya yang terkandung di permainan tradisional

Permainan Tradisional	Nilai Pendidikan	Nilai Budaya
Ular Naga Panjangnya Bukan Kepalang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kognitif: berhitung menentukan tim yang seimbang</li> <li>• Psikomotor: gerak tubuh anak saat berjalan, menangkap teman saat lagunya selesai sesuai aturan</li> <li>• Afektif: kerjasama, sportivitas saat menentukan tim, toleransi dan menghargai ritme jalan teman</li> </ul>	nilai gotong royong, nilai kebersamaan, nilai saling menjaga atau solidaritas
Tarik Tambang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kognitif: kemampuan mengatur strategi</li> <li>• Psikomotor: ketangkasan otot dan kekuatan fisik</li> <li>• Afektif: kemampuan bekerja dalam tim, melatih kekuatan fisik</li> </ul>	Sportivitas, kekompakan, kebersamaan, tanggung jawab, kerjasama
Gobak Sodor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kognitif: kemampuan mengatur strategi, memahami aturan, <i>problem solving</i></li> <li>• Psikomotor: kelincahan saat berlari, berjalan, kekuatan fisik</li> <li>• Afektif: kemampuan bekerja dalam tim, mengontrol emosi, toleransi, memaafkan</li> </ul>	Disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kebersamaan, dan kejujuran
Lempar Boy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kognitif: kemampuan mengatur strategi, memahami aturan, <i>problem solving</i></li> <li>• Psikomotor: kemampuan koordinasi tangan dan menjaga keseimbangan tubuh saat menyusun batu ke atas dan ketepatan melempar batu serta melatih kekuatan fisik</li> <li>• Afektif: kemampuan kontrol emosi, toleransi, empati, disiplin aturan</li> </ul>	Sportivitas, kerja sama, kebersamaan, dan rasa tanggung jawab
Congklak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kognitif: kemampuan mengatur strategi, berhitung, <i>problem solving</i>, memahami aturan</li> <li>• Psikomotor: kemampuan motorik halus mengambil dan memindahkan biji, kemampuan koordinasi tangan dan mata</li> <li>• Afektif: jujur, sabar, toleransi, sportivitas</li> </ul>	Kejujuran, sportivitas, kebersamaan, kesabaran, kecermatan

Tabel 1 diatas menguraikan semua permainan tradisional (ular naga panjangnya bukan kepalang, tarik tambang, gobak sodor, lembar boy, congklak) memiliki nilai pendidikan, budaya, dan pendidikan (kognitif, psikomotor, dan afektif) secara holistik. Menurut (Megawati & Ningsih, 2020) proses penanaman karakter dan proses pendidikan dapat berjalan beriringan, menunjukkan setiap bermain anak juga belajar. Oleh karena itu, proses pendidikan disini bersifat tidak memaksa atau menggurui melainkan menciptakan pembelajaran mendalam dan *fun learning* (Yuniawatika et al., 2023).



Pada tabel 1 juga dijelaskan tentang menanamkan nilai-nilai budaya. Nilai kebersamaan menjadi nilai dominan yang terkandung pada 5 dari 5 permainan tradisional yang dipaparkan. Nilai kebersamaan menjadi nilai inti yang terbentuk melalui aktivitas sosial bersama dan selaras dengan proses sosialisasi anak. Sementara itu, nilai gotong royong, kekompakan, dan kecermatan menjadi nilai paling jarang muncul, menunjukkan setiap permainan memuat keunikan nilai dan media pembentuk karakter sosial yang berbeda.

Nilai-nilai dalam permainan tradisional mengandung serangkaian nilai-nilai sosial-moral yang saling melengkapi dan berfungsi sebagai pembentuk karakter anak. Nilai sportivitas muncul pada permainan dengan karakter kalah-menang (tarik tambang, lempar boy, dan congklak) mengajarkan anak untuk taat pada aturan, menghormati keunggulan teman, hingga menerima konsekuensi kalah-menang. Nilai-nilai tersebut melatih emosional anak untuk menerima konsekuensi aturan yang disepakati bersama. Hal ini berkaitan dengan disiplin yang hanya termuat dalam permainan gobak sodor untuk taat dan tertib pada aturan tanpa paksaan. Nilai kejujuran khusus muncul pada permainan dengan sistem pemantauan yang longgar (congklak, gobak sodor), menunjukkan bagaimana struktur permainan menciptakan ruang ujian moral (Safitri et al., 2022). Sementara itu, nilai kerjasama menunjukkan kolaborasi dan partisipasi aktif disetiap kegiatan bermain. Nilai-nilai tersebut, dapat membentuk karakter anak saat nanti bermasyarakat agar tidak hanya hadir namun juga berkontribusi. Meskipun pemaparan diatas menguraikan tentang permainan tradisional mengandung nilai-nilai pendidikan dan budaya yang kaya, namun eksistensinya mulai tergeser oleh hadirnya modernisasi dan tantangan teknologi.

### ***Transformasi dan Tantangan di Era Modernisasi***

Modernisasi membawa perubahan besar terhadap pola interaksi dan cara sosialisasi anak. Anak-anak di masyarakat pedesaan dahulu identik dengan kebersamaan dan aktivitas sosial yang tinggi kini mulai mengalami pergeseran nilai dan perilaku karena dampak modernisasi seperti kehadiran *game online* dan video hiburan di media sosial. Permainan tradisional sebagai ruang interaksi utama anak dengan sesama teman sebayanya seperti di halaman rumah atau lapangan desa mulai terganti dengan interaksi melalui gawai (Milla et al., 2025). Anak-anak semakin nyaman interaksi secara virtual melalui teks dan gambar (Basuni Firdaus Abas & Ningsih Tutuk, 2025).



Transformasi ini menurunkan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan tutor sebaya (Sava & Harianto, 2024).

Konsekuensi yang diperoleh dari perubahan interaksi secara langsung ke virtual adalah anak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Perubahan pola interaksi ini bertentangan dengan fondasi utama sosialisasi anak dalam permainan tradisional yaitu scaffolding. Scaffolding merupakan cara anak belajar dengan bantuan sementara seseorang yang lebih mahir untuk melewati *Zone of Proximal Development* (ZPD) (Vygotsky, 1978b). Scaffolding membantu anak usia SD mengonstruksi pengetahuan dari lingkungannya melalui praktik permainan tradisional sehingga dapat menjadi rangsangan bagi anak lain yang belum pandai bersosialisasi. Hilangnya kesempatan ini berujung pada hilangnya kesempatan anak untuk mendapatkan umpan balik secara langsung yang seharusnya diperoleh dan dikembangkan melalui praktik permainan tradisional.

Modernisasi memberikan perubahan pada prinsip dan ritme kehidupan masyarakat pedesaan (Nasution et al., 2023). Prinsip hidup damai dan *slow living* bagi sebagian orang yang hidup di desa mulai ditinggalkan karena tuntutan zaman dan kebutuhan ekonomi yang mahal. Dampaknya terlihat pada aktivitas ekonomi dan pendidikan semakin padat membuat waktu bermain anak semakin terbatas. Anak-anak lebih menyukai berburu jajanan viral pada sore hari dibandingkan berkumpul dengan teman-temannya di taman desa. Orang tua juga lebih mendukung anak-anak untuk belajar di sekolah *full day* dan mengambil jam kursus atau les privat dibandingkan mengizinkan anak untuk bermain bersama teman. Paparan tersebut memang tidak menjadi general namun sudah banyak dijumpai di masyarakat pedesaan. Alasannya adalah beberapa anak yang sudah kecanduan *game online* sering berbicara kotor dan membawa pengaruh perilaku yang tidak seharusnya. Pergeseran sosial ini selaras dengan teori dari Peter L. Berger tentang perubahan konstruksi realitas sosial sebagai akibat modernisasi dan rasionalisasi di kehidupan sosial masyarakat (Dharma, 2018).

Dampak lain dari modernisasi adalah munculnya jarak sosial antar individu di lingkungan pedesaan. Anak-anak menjadi lebih akrab dengan dunia maya daripada dengan lingkungan sekitarnya (Nasution et al., 2023). Gawai membantu mereka berinteraksi namun menghilangkan pengalaman sosial nyata yang membentuk empati dan kebersamaan. Nilai kepraktisan menjadi alasan anak lebih menyukai berkomunikasi melalui media sosial. Hal ini berdampak pada pudarnya nilai-nilai



budaya yang dahulu diwariskan melalui interaksi langsung dan permainan tradisional Dampaknya jelas karena umpan balik yang diperoleh tidak hadir secara nyata dan kurang dapat dirasakan secara emosional. Tantangan terbesar bagi masyarakat pedesaan saat ini bukan hanya melestarikan permainan tradisional, tetapi juga menanamkan kembali kesadaran bahwa kebersamaan dan interaksi sosial adalah bagian penting dari pendidikan karakter. Upaya menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian nilai budaya menjadi kunci agar proses sosialisasi anak di pedesaan tetap hidup dan relevan di tengah arus modernisasi yang sulit dihindari.

Tantangan selanjutnya adalah kesulitan mencari teman yang dapat diajak bermain bersama. Karakter sebagian besar permainan tradisional adalah aturan bermain secara berkelompok atau harus dimainkan dengan anggota yang banyak. Hal ini menjadi tantangan eksternal bagi anak untuk mempraktikkan permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor, ular naga, kuda loncat, kereta api, tarik tambang, atau panjat pinang (Haryadi & Aripin, 2015) di era modernisasi.

**Tabel 2** Analisis Tantangan Modernisasi terhadap Praktik Permainan Tradisional

No.	Tantangan Praktik Permainan Tradisional ditengah Modernisasi
1.	Perubahan pola interaksi dan cara sosialisasi anak
2.	Perubahan prinsip dan ritme kehidupan masyarakat pedesaan
3.	Munculnya jarak sosial dan kecenderungan pada dunia maya
4.	Kesulitan mencari teman bermain karena kebanyakan aturan permainan berkelompok

Uraian mengenai tantangan permainan tradisional di era modernisasi tersebut mengarah pada kebutuhan untuk merumuskan kerangka revitalisasi sebagai respon yang strategis dan tanggung jawab sebagai warga negara terhadap budaya masyarakat.

#### ***Kerangka Revitalisasi sebagai Respons Transformasi***

Tantangan modernisasi terkait eksistensi permainan tradisional sebagai media pendidikan perlu dilakukan upaya revitalisasi agar nilai-nilai budaya tetap tertanam dalam pribadi anak-anak. Revitalisasi permainan tradisional bertujuan untuk menjaga perspektif bahwa jiwa Indonesia merupakan pribadi yang menyukai sosialisasi, ramah, bertanggung jawab, dan peduli kesehatan fisik. Artinya, upaya ini bukan hanya berfokus pada bentuk fisik permainan, melainkan juga makna filosofis yang terkandung di dalamnya sebagai bagian dari proses pendidikan dan sosialisasi anak. Berikut upaya revitalisasi yang dapat direalisasikan sebagai bentuk tanggung jawab sebagai masyarakat.



**Tabel 3** Hasil Pendidikan dan Nilai Budaya yang Terkandung di Permainan Tradisional

Upaya Revitalisasi	Agen Sosialisasi/ Pelaksana	Bentuk Kegiatan	Dampak yang diharapkan
Integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan	Guru dan sekolah (pemerintah desa)	Pembelajaran berbasis budaya dalam mata pelajaran muatan lokal	Penanaman nilai budaya pada anak
Ruang bermain di desa	Masyarakat (pemerintah desa)	Bermain bersama saat weekend	Terbiasa bersosialisasi
Kesadaran orang tua dan masyarakat	Orang tua dan masyarakat	Orang tua dan masyarakat memberikan dukungan melalui nasihat	Kemauan anak meningkat karena dukungan orang sekitar
Festival permainan tradisional	Masyarakat (pemerintah desa)	Perayaan hari kemerdekaan	Meningkatkan partisipasi sosial anak
Dokumentasi permainan tradisional	Masyarakat (komunitas budaya)	Pembuatan buku dan video	Pelestarian budaya lokal dan bentuk warisan secara fisik

*Pertama*, mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam mata pelajaran muatan lokal. Proses pendidikan dapat memberikan pengaruh terhadap pola pikir anak (Izza Afkarina & Sugeng Pradikto, 2025). Sebagai contoh: di daerah Banyumas, Jawa Tengah terdapat mata pelajaran budaya Banyumasan di mana salah satu materinya adalah permainan tradisional egrang bathok (Ratnasari & Mareza, 2025). *Kedua*, dukungan pemerintah berupa ruang bermain menjadi penting di desa-desa karena semakin sedikit lahan yang tersedia untuk bermain akibat peralihan fungsi lahan menjadi rumah dan toko-toko. Selain itu, ruang khusus bermain menjadi daya tarik anak karena desain khusus dan nilai bernilai estetik sesuai dengan karakteristik anak-anak zaman sekarang (Sellyna, 2025).

*Ketiga*, dukungan orang tua dan masyarakat menjadi komponen penting sebagai anggota Masyarakat. Orang tua dapat berperan dalam mengenalkan permainan tradisional sebagai warisan leluhur dengan menceritakan keseruan permainan, memainkan bersama, dan membelikan alat jika dibutuhkan seperti bola bekel, kelereng, dan congklak. *Keempat*, festival permainan tradisional ketika hari besar seperti lomba 17 Agustus dalam rangka merayakan hari kemerdekaan. Kegiatan tersebut biasanya diisi oleh tarik tambang, panjat pinang, lomba egrang dan lainnya. Festival permainan tradisional bukan hanya memberikan kesempatan anak-anak bermain namun acara pelestarian budaya yang harus diadakan sebagai bentuk menanamkan cinta tanah air. *Kelima*, dokumentasi permainan tradisional dalam bentuk buku dan video sebagai bukti



fisik yang dapat dijadikan media sosialisasi mengenai permainan tradisional dan mencegah hilangnya tokoh masyarakat yang mengetahui suatu permainan tradisional tertentu.

Dengan demikian, segala bentuk revitalisasi ini dapat direalisasikan apabila anak-anak, orang tua, masyarakat, dan pemerintah dapat berkolaborasi untuk menjaga permainan tradisional tetap menjadi media pendidikan sosialisasi anak. Namun, hasil penelitian ini belum menyentuh pada survei mengenai eksistensi permainan tradisional di suatu desa. Oleh karena itu, peneliti berharap kajian selanjutnya dapat membahas mengenai eksistensi praktik permainan tradisional sehingga dapat dijadikan dasar sesuai data untuk kebijakan pemerintah agar permainan tradisional tetap lestari.

### **Kesimpulan**

Permainan tradisional sebagai media pendidikan sosialisasi dan praktik pendidikan anak usia SD (6-12 tahun) mulai menurun eksistensinya karena media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bahwa fungsi permainan tradisional bukan hanya sebagai hiburan namun mengandung nilai-nilai budaya yang berfungsi sebagai ruang sosialisasi anak dan sarana pendidikan informal. Permainan tradisional ular naga panjangnya bukan kepalang, tarik tambang, gobak sodor, lempar boy, congklak mengandung nilai pendidikan kognitif, afektif, dan psikomotor serta nilai budaya gotong royong, kerjasama, sportivitas, kebersamaan, kejujuran, dan lainnya. Namun tantangan modernisasi dan teknologi mengharuskan adanya revitalisasi agar permainan tradisional tetap lestari, misalnya dengan menerapkan pendidikan terintegrasi budaya, ruang bermain desa, pendidikan dan kesadaran orang tua, festival, dan dokumentasi permainan tradisional. Penelitian ini masih sebatas analisis berdasarkan literatur sehingga belum menyentuh pada hasil survei mengenai eksistensi permainan tradisional secara pasti di suatu desa atau daerah. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode kuantitatif untuk menghasilkan data pasti tentang eksistensi permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai pijakan pemerintah menentukan revitalisasi permainan tradisional.

### **Referensi**

Afifah, F. (2022). Air Menurut Konsep Al-Qur'an dan Sains Medika. *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 4(1), 163-169. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kiis/article/view/3212>



- Agustin, D. N., Nurharini, F., & Hasan, L. M. U. (2023). Pernikahan Anak Usia Dini dan Konstruksi Identitas Gender: Analisis Teori Peter L. Berger (Studi di Desa Pandansari Poncokusumo Kabupaten Malang). *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual*, 5(2), 139–146. <https://doi.org/10.29303/resiprokal.v5i2.404>
- Agustriani, L., Verdha, L., Fajar, M., Inshi, M., Farihin, M., Salman, M., Rama, M., Shofia, N., Silvia, N., Fathurrahman, N., & Herdiana, D. (2022). Sosialisasi Nilai-nilai Pancasila Melalui Permainan Kerjasama Tim kepada Anak-anak. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 150–158. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/article/view/4765>
- Alim, M. S. (2023). *Efek Game Online terhadap Perilaku Remaja di Desa Bonde Kecamatan Campalagian*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
- Amelia, E. (2024). *Perbandingan Dampak Antara Permainan Tradisional dan Game Digital Pada Film Upin & Ipin : Analisis Teori Rekreasi : Morizt Lazarus*. 8(November), 145–149.
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150–160. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Baihaqi, A. (2024). Akhir Hidup Pelajar di Blitar gegara Kecanduan Game Online. In *detikjatim*. <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7393246/akhir-hidup-pelajar-di-blitar-gegara-kecanduan-game-online>
- Basuni Firdaus Abas, & Ningsih Tutuk. (2025). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Peran Media Sosial dalam Transformasi Proses Pembelajaran dan Interaksi Sosial pada Generasi Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 176–187. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index>
- Chaer, M. T., & Octofrezi, P. (2021). Perkembangan Sosial dan Kemampuan Sosialisasi Anak Pada Lingkungan Sekitar. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.52185/kariman.v9i1.160>
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. Macmillan.
- Dharma, F. A. (2018). Konstruksi Realitas Sosial: Pemikiran Peter L. Berger Tentang Kenyataan Sosial. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.21070/kanal.v6i2.101>
- Hariwiyanti, N., & Ruja, I. N. (2022). Analisis Proses Eksternalisasi, Objektivasi, Internalisasi Dan Makna Simbolik Upacara Adat Karo Suku Tengger. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 11(2), 181–192. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v11i2.1435>
- Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi “Warungku.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 122–133.



<https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.963>

Hilangnya Permainan Tradisional oleh Era Digital. (2025, September). Pesisirselatankab.Go.Id. Retrieved from: [https://pesisirselatankab.go.id/rberita/detail/hilangnya-permainan-tradisional-oleh-era-digital-tanggal 11 Desember 2025](https://pesisirselatankab.go.id/rberita/detail/hilangnya-permainan-tradisional-oleh-era-digital-tanggal-11-Desember-2025)

Hutomo, L., & Kurniawan, W. R. (2025). Peran Permainan Tradisional Sebagai Media Belajar Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 228–239. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23723>

Ira, I., Hendriana, E. C., & Mertika, M. (2024). Analisis Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Congklak Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 7(1), 30–39. <https://doi.org/10.24256/pjies.v7i1.4813>

Izza Afkarina, & Sugeng Pradikto. (2025). Pengaruh Pendidikan Terhadap Pola Pikir Anak di Desa Kalirejo Kecamatan Kraton Kabupaten Pasuruan. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 140–148. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i1.1377>

Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2024). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 2(2), 171–179. <https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.771>

Maquet, J. J. (1964). Objectivity in Anthropology. *Current Anthropology*, 5(1), 47–55. <https://doi.org/10.1086/200442>

Megawati, R., & Ningsih, T. (2020). Pembentukan Karakter melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 249–263. <https://doi.org/10.24090/jk.v8i2.5580>

Milla, N. S., Palupi, Y. S., & Fitriana, A. Q. Z. (2025). Pencarian Identitas Sosial: Studi Kasus Anak Individualis yang Gaya Hidupnya Berubah Negatif demi Penerimaan Sosial di Lingkup Kampus. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(04), 631–638. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/363>

Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali Kearifan Lokal: Pendidikan Nilai Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1922>

Nasution, S. H., Sitorus, F. A., & Siregar, H. W. (2023). Perkembangan Masyarakat Indonesia Tradisional,transisi, Modern Pedesaan Dan Perkotaan. *AMI: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 1(1), 47–53. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/2874>

Ningsih, T. (2020). *Sosiologi Pendidikan* (1st ed.). CV Rizquna.

*Permainan Tradisional Indonesia: Sejarah, Daftar, dan Nilai-Nilainya.* (2025, September)



UNESCO.OR.ID. Retrieved form: [https://unesco.or.id/informasi-umum/permainan-tradisional-indonesia/tannggal 06 Desember 2025](https://unesco.or.id/informasi-umum/permainan-tradisional-indonesia/tannggal%2006%20Desember%202025)

- Rachman, F., Ramadhan, Z. F., Armanjaya, S., Gumantan, A., Yuliandra, R., & Rifqi, M. (2023). Pelestarian Olahraga Tradisional Melalui Festival Permainan Tradisional Se-Kota Bandar Lampung. *PROFICIO*, 4(2), 157–163. <https://doi.org/10.36728/jpf.v4i2.2687>
- Ratnasari, D., & Mareza, L. (2025). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Literasi Budaya Siswa melalui Pembelajaran Budaya Banyumasan SD N 1 Karanganyar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 515–528. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107269/51001>
- Rizqi, M. (2023). Perubahan Sosial Budaya Dalam Modernisasi Dan Teknologi Dipandang Dari Proses Belajar. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(2), 233–239. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i4.7304>
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Suku Sasak di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 63–76.
- Sari, J. A., & Diana, B. A. (2024). Dampak Transformasi Digitalisasi terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 9(2), 88–96. <https://doi.org/10.36982/jpg.v9i2.3896>
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765–772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030>
- Sayuti, U., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penguatan Budaya Religius Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik (Studi Multi Situs di SMAN 1 Padang Panjang). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11133–11145. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1712>
- Sellyna, D. (2025). *Kualitas Fungsi Estetika Taman Indonesia Kaya sebagai Ruang Terbuka Publik di Pusat Kota Semarang*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhendro, E. (Universitas I. N. S. K. (2024). Analisis Komparatif Teori Permainan : Johan Huizinga . *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 8(November), 231–241. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/1696>
- Supiyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Valencia Ozelin, A., Femmy, T., & Nicolaas, K. (2022). Budaya Palose Masyarakat Petani di Kelurahan Angges, Kecamatan Tahuna Barat Kabupaten Kepulauan Sangihe. *Journal Ilmiah Society*, 2(1), 1–11.



- Vygotsky, L. S. (1978a). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978b). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Wismawati, A. F., Kamila, A. D., Febrianti, P. A., & Fitriyah, R. (2023). *Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke Game Online Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember*. 1(1).
- Yulita, R. (2017a). Permainan tradisional anak Nusantara. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Yulita, R. (2017b). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Yuniawatika, Atoillah, M., & Febrianti, W. A. N. (2023). Inovasi Media English Fun Learning Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2). <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242>
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Penelitian Gabungan* (4th ed.). PT Fajar Interpratama Mandiri.