

**ANALISIS PENYEBAB MULAI DITINGGALKANNYA PERMAINAN
TRADISIONAL PADA SISWA SMP KELAS VIII USIA 12-15 TAHUN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Ilmu Olahraga



**IMAM ZULYAN PUTRA
NIM 19089051**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
DEPARTEMEN KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Analisis Penyebab Mulai Ditinggalkannya Permainan Tradisional
Pada Siswa SMP Kelas VIII Usia 12-15 Tahun
Nama : Imam Zulyan Putra
Nim/Bp : 19089051
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Departemen : Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Januari 2026

Disetujui Oleh:

Kepala Departemen
Kesehatan dan Rekreasi

Pembimbing



Dr. Ridho Bahtra, S. Si., M. Pd
NIP. 198705022014041001



Dr. Nuridin Widya Pranoto. S.Pd., M.Or
NIP. 198904192015041001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Imam Zulyan Putra

NIM : 19089051

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim
Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Keolahragaan
Departemen Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang

ANALISIS PENYEBAB MULAI DITINGGALKANNYA PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA SMP KELAS VIII USIA 12-15 TAHUN

Padang, Januari 2026

Tim penguji

Nama

Tanda Tangan

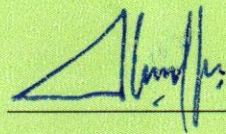
1. Dr. Nuridin-Widya Pranoto, S.Pd., M.Or

1.



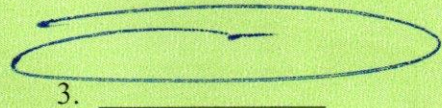
2. Alimuddin, S.Or., M.Or

2.



3. Donal Syafrianto, SSt.FT., M.Fis

3.



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul Analisis Penyebab Mulai Ditinggalkannya Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Kelas VIII Usia 12-15 Tahun adalah asli karya saya sendiri
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepastakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2026
Yang membuat pernyataan,



Imam Zulyan Putra
NIM 19089051

ABSTRAK

Imam Zulyan Putra. 2026. “Analisis Penyebab Mulai Ditinggalkannya Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Kelas VIII Usia 12-15 Tahun” *Skripsi*. Padang: Progam Studi Ilmu Keolahragaan Departemen Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah menurunnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Penelitian ini mengkaji empat faktor utama yang diduga menjadi penyebab mulai ditinggalkannya permainan tradisional, yaitu kemajuan teknologi, prasarana bermain, waktu bermain, dan peran orang tua. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh keempat faktor tersebut terhadap menurunnya minat siswa SMP kelas VIII usia 12–15 tahun dalam memainkan permainan tradisional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian berjumlah 88 siswa SMP Negeri 3 Taluk Kuantan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket tertutup berskala Likert yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa distribusi frekuensi dan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemajuan teknologi menjadi faktor dominan (44% responden kategori sedang, 30% tinggi, 2% sangat tinggi) karena permainan tradisional dianggap kurang menarik dibandingkan gim digital; (2) Ketersediaan prasarana bermain yang terbatas memengaruhi minat (33% responden kategori sedang, 16% tinggi, 3% sangat tinggi); (3) Keterbatasan waktu bermain akibat kesibukan akademik/orang tua (34% kategori sedang dan 34% tinggi 1% sangat tinggi); (4) Peran orang tua yang protektif (43% kategori sedang, 16% tinggi) turut mengurangi interaksi anak dengan permainan tradisional. Temuan ini mengindikasikan perlunya strategi pelestarian yang adaptif, seperti mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan serta meningkatkan kesadaran dan keterlibatan orang tua melalui kampanye budaya.

Kata kunci: permainan tradisional, kemajuan teknologi, peran orang tua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Penyebab Mulai Ditinggalkannya Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Kelas VIII Usia 12-15 Tahun”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Olahraga Strata Satu (S1) di Program Studi Ilmu Keolahragaan, Departemen Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, motivasi, dan bimbingan ini dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada (1) Dr. Nugroho Susanto, S.Pd., M.Or. selaku Penasihat Akademik, (2) Dr. Nuridin Widya Pranoto, S.Pd., M.Or. selaku Pembimbing (3) Alimuddin, S.Or., M.Or. dan Donal Syafrianto, SSt.FT., M.Fis. selaku penguji I dan selaku penguji II, (3) Kepala Departemen Kesehatan dan Rekreasi, (4) Kepala dan wali kelas seluruh kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Kuantan, dan (5) Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Kuantan.

Semoga semua bantuan yang diberikan menjadi amal kebaikan dari Allah SWT. dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis memohon maaf dan mengharapkan kritikan serta saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2026
Penulis,

Imam Zulyan Putra
NIM 19089051

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	12
A. Konsep Dasar Permainan	12
1. Pengertian Bermain.....	12
2. Pengertian Permainan Tradisional	13
3. Konsep Permainan Tradisional	15
4. Permainan Tradisional di Masyarakat.....	16
5. Bentuk-bentuk Jenis Permainan Tradisional.....	18
B. Penyebab Ditinggalkannya Permainan Tradisional	24
C. Dampak Ditinggalkannya Permainan Tradisional	27
D. Penelitian Relevan.....	30
E. Kerangka Konseptual	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel	35
D. Definisi Operasional Variabel.....	36
E. Jenis Data dan Sumber Data	39

F. Validitas dan Reliabilitas	39
G. Teknik pengumpulan data	43
H. Instrumen Penelitian.....	43
I. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Deskripsi Data.....	49
B. Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan CONGKAK.....	19
Gambar 2.2 Permainan LAYANG-LAYANG.....	20
Gambar 2.3 Permainan SEPAK TEKONG.....	22
Gambar 2.4 Permainan TALI.....	23
Kerangka Konseptual	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Relevan Berdasarkan Jurnal Nasional.....	30
Tabel 2.2	Penelitian Relevan Berdasarkan Jurnal Internasional	31
Tabel 3. 1	Klasifikasi Koefisien Validitas.....	40
Table 3.2.	Uji Validitas Kemajuan Teknologi	40
Table 3.3.	Uji Validitas Prasarana Bermain	41
Table 3.4.	Uji Validitas Waktu Bermain	41
Table 3.5.	Uji Validitas Peran Orang Tua	42
Tabel 3. 6	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	43
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket Penelitian	44
Tabel 3.8	Skor Jawaban Pada Angket	45
Tabel 3.9	Kategori Minat	46
Tabel 3.10	Pernyataan Kuesioner Penelitian	47
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Kemajuan Teknologi	49
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Prasarana Bermain	51
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Waktu Bermain	52
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Peran Orang Tua	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Angket Kemajuan Teknologi	72
Lampiran 2	Hasil Angket Prasarana Bermain.....	75
Lampiran 3	Hasil Angket Waktu Bermain	78
Lampiran 4	Hasil Angket Peran Orang Tua.....	81
Lampiran 5	Uji Validitas dan Reliabilitas Kemajuan Teknologi.....	84
Lampiran 6	Uji Validitas dan Reliabilitas Prasarana Bermain	86
Lampiran 7	Uji Validitas dan Reliabilitas Waktu Bermain	89
Lampiran 8	Uji Validitas dan Reliabilitas Peran Orang Tua	92
Lampiran 9	Dokumentasi.....	94
Lampiran 10	Pengambilan Angket	96
Lampiran 11	Surat Permohonan Validator	99
Lampiran 12	Surat Keterangan Validasi.....	100
Lampiran 13	Izin Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.....	101
Lampiran 14	Surat Izin Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga.....	102
Lampiran 15	Surat Keterangan Riset dari Sekolah.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang diperoleh secara turun temurun dari orang tua terdahulu dan penyebarannya dilakukan dari mulut kemulut. Pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang harus dilestarikan keberadaannya, permainan tradisional bukan hanya tertuju pada permainan saja tetapi ada terkandung nilai-nilai dan unsur budaya yang melekat didalamnya. Di seluruh penjuru Nusantara Indonesia, setiap daerahnya memiliki permainan tradisional yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut.

(UU No 11 Tahun 2022)“ Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya.” Yang mengandung pengertian bahwa olahraga tradisional memiliki fungsi dan tujuan yang sama dengan yang diharapkan oleh pemerintah Indonesia yaitu untuk dapat mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun oleh Masyarakat. Permainan tradisional menjadi salah satu wujud kebudayaan yang perlu dijaga dan dilestarikan (Subri et al., 2023) . Melengkapi hal itu juga menyatakan “permainan tradisional merupakan salah satu asset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa”. Permainan

tradisional biasanya menjadi sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati sekaligus menjalin silaturahmi bagi sesama masyarakat.

(Kadir et al., 2021) mengungkapkan permainan tradisional dapat dikatakan sebagai produk lokal yang tersebar, terutama di masyarakat lokal. Sebenarnya permainan tradisional di Indonesia begitu banyak, inovatif, kreatif dan variatif. Jenis-jenis permainan tradisional ditampilkan sesuai dengan kategorisasi menurut permainannya, yaitu: bermain dan bernyanyi dan atau dialog, bermain dan olah pikir, bermain dengan adu ketangkasan.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa (Nugroho et al., 2022).

Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (*culture*), dan bahkan saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Permainan tradisional saat ini telah menjadi barang yang sangat langka. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, motorik halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya. Permainan tradisional yang ada saat ini sebagian permainan mirip dengan olahraga yakni memiliki aturan main, permainan ini juga

mampu memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah aktifitas fisik yang merupakan produk lokal berupa kebudayaan daerah dan dimainkan secara turun temurun dimana pada permainan ini hanya bertujuan untuk mengisi waktu senggang dan hiburan semata.

Aktivitas bermain dapat memberikan kesegaran pada fisik dan kesenangan pada psikis melalui aktifitas fisik. Anak-anak menghasilkan tenaga besar tetapi tidak habis untuk digunakan. Konsekuensinya tenaga tenaga yang tidak habis digunakan akan menumpuk dan akhirnya sampai pada titik yang mengharuskan tenaga ini dilepaskan. Untuk itu, bermain merupakan media yang ampuh untuk melepaskan kelebihan tenaga yang dimiliki oleh anak-anak (Amelia, 2024).

Dari pernyataan diatas dapat dilihat bahwa bermain mempunyai peran penting dalam perkembangan anak. Bermain menuntut anak untuk lebih aktif bergerak dan bersosialisasi dengan teman-teman disekitarnya. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada perkembangan fisik, motorik, kognitif dan sosialisasi anak. Pada saat bermain otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Sehingga akan berpengaruh khususnya pada perkembangan fisik dan motoriknya. Sosialisasinya juga akan baik, karena anak menjadi lebih sering berhubungan dengan orang lain. Selain itu permainan tidak hanya dilakukan oleh anak-anak saja tetapi terkadang juga bisa dilakukan oleh orang dewasa dengan tujuan untuk menghibur diri mereka.

Faktanya jika ditelusuri lebih mendalam, aktifitas permainan tradisional memang mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai jenis kecerdasan anak seperti kecerdasan kognitif, kecerdasan sosial, kecerdasan musical, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis dan lain-lain, sehingga Khasanah, dkk, 2011 mengemukakan bahwa permainan tradisional memiliki empat karakteristik, yakni sebagai berikut:

1. Cenderung Menggunakan Alat

Permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan permainan dakon yang menggunakan batu, biji sawo, biji salak, kulit kerang, kerikil, dll.

2. Dominan Melibatkan Pemain yang Relatif Banyak

Permainan anak tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan tradisional begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi anatar pemain (potensi interpersonal) seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.

3. Memiliki Nilai-nilai Luhur dan Pesan-pesan Moral Tertentu

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap

lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan jika si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

4. Sosialisasi

Dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan anggota tim.

Dari beragam manfaat permainan tradisional terhadap tumbuh kembang anak yang memainkannya, faktanya permainan tradisional masih kalah pamor dengan permainan modern yang ada sekarang ini. Penyebabnya diantara lain adalah karena kurangnya sosialisasi kepada anak-anak dan masyarakat serta pengaruh era digital saat ini yang sudah sangat canggih membuat orang memilih untuk menghabiskan waktunya dirumah berjam- jam bahkan seharian demi bermain *gadget* dan tidak dapat disangkal anak- anak jaman sekarang lebih menyukai bermain *game online* daripada beraktivitas di luar seperti bermain permainan tradisional.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah mengakibatkan pergeseran signifikan dalam pilihan hiburan masyarakat, khususnya generasi muda, dari permainan tradisional ke permainan digital. Transformasi ini dicatat dalam studi di Surabaya (2023) yang menyebut bahwa kemajuan teknologi informasi dan internet mendorong anak-anak lebih memilih game online ketimbang permainan tradisional seperti petak umpet dan gobak sodor. Studi dari Medan (2022) juga menunjukkan bahwa dominasi perangkat pintar (*smartphone*, *VR*, *PlayStation*) menggeser eksistensi permainan tradisional,

karena generasi muda lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game digital (Fitriyah et al., 2023).

Alih fungsi ruang terbuka publik menjadi tempat usaha komersial atau lokasi nongkrong remaja menyebabkan berkurangnya sarana yang mendukung permainan tradisional. Penelitian di beberapa wilayah menunjukkan bahwa minimnya fasilitas bermain yang layak karena alih fungsi ruang terbuka menjadi sarana komersial atau lokasi nongkrong menjadi penghambat utama kelestarian permainan tradisional. Kondisi ini menimbulkan “tergerusnya budaya permainan tradisional” karena anak-anak kehilangan tempat dan prasarana yang mendukung kegiatan bermain fisik tersebut (Kusumo, 2010).

Ketergantungan pada rutinitas padat dan kesibukan modern menyebabkan masyarakat terutama orang tua dan anak terbatas waktu luang untuk aktivitas permainan tradisional. Penyempitan waktu (*time squeeze*) merupakan salah satu faktor utama penggerus tradisi permainan lokal. Hal ini diperburuk oleh banyaknya pilihan hiburan berbasis digital yang dapat diakses kapan saja. Kesibukan modern, baik akademik, pekerjaan sampingan, maupun aktivitas digital membatasi waktu luang masyarakat untuk permainan tradisional.

Sebagian orang tua saat ini cenderung melarang anak bermain di luar rumah karena khawatir terhadap keamanan seperti kriminalitas dan penyakit serta menjadikan rumah sebagai zona aman anak. Sikap protektif ini, diperburuk oleh kurangnya sosialisasi dan edukasi tentang manfaat permainan tradisional, mendorong anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah dan dekat gawai. Kecenderungan orang tua yang protektif karena khawatir terhadap

keamanan dan kesehatan anak mendorong perilaku membatasi aktivitas luar rumah.

Modernisasi menyebabkan minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap permainan tradisional menurun drastis. Mereka melihatnya sebagai kegiatan ‘kolot’ dan tidak menarik jika dibandingkan dengan permainan digital modern. Pergeseran budaya ini mengakibatkan rendahnya apresiasi terhadap nilai sosial dan budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Modernisasi telah mereduksi minat generasi Z terhadap permainan tradisional yang dianggap kuno dan tidak relevan (Rahman et al., 2023).

Peran pemerintah dalam menjaga kelestarian permainan tradisional selama ini selektif dan terbatas. Meski ada program pengenalan dan event, cakupan dan dukungan fasilitasnya belum merata, bahkan fokus hanya pada beberapa jenis permainan saja. Akibatnya, berbagai variasi permainan tradisional di daerah kurang mendapat perhatian, serta program regulasi dan infrastruktur masih bersifat lokal dan tidak terstruktur. Pemerintah cenderung memberikan dukungan terbatas pada permainan tradisional populer, tanpa merata ke semua jenis permainan lokal (Imron, 2017).

Perubahan sosial modern menimbulkan stigma bahwa aktivitas tradisional dianggap kuno dan tidak relevan. Budaya pergeseran nilai menyebabkan kegiatan turun-temurun seperti permainan tradisional dianggap kolot, sehingga secara sistematis dikesampingkan dari praktik keseharian masyarakat. Transformasi sosial ini berdampak pada melemahnya pewarisan budaya ke generasi muda. Transformasi sosial di era modern menghasilkan stigma terhadap kegiatan budaya

yang dianggap kolot, termasuk permainan tradisional. Globalisasi dan modernisasi menyebabkan permainan tradisional dianggap usang dan tidak relevan, sehingga secara tidak langsung modernisasi ini menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberlangsungan permainan tradisional (Sonjaya & Pratiwi, 2020).

Analisis penyebab ditinggalkannya permainan tradisional sangat penting untuk memahami dinamika perubahan dalam masyarakat. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penyebab, seperti perubahan sosial, kurangnya dukungan pemerintah, dan ketersediaan fasilitas, kita dapat merancang langkah-langkah pelestarian yang lebih tepat. Sementara itu, analisis dampak membantu kita menilai konsekuensi dari pergeseran ini terhadap kesehatan masyarakat dan keterlibatan sosial. Dengan informasi ini, strategi pelestarian dan promosi permainan tradisional dapat disusun untuk memperkuat warisan budaya, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan mengatasi dampak negatif yang mungkin timbul dari permainan modern (*game online*).

Dari paparan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang penyebab ditinggalkannya permainan tradisional. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Analisis Penyebab Mulai Ditinggalkannya Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Kelas VIII Usia 12-15 Tahun*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas , maka dapat di identifikasikan masalah yang berhubungan dengan Analisis Penyebab Mulai

Ditinggalkannya Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Kelas VIII Usia 12-15

Tahun :

1. Kemajuan teknologi yang sudah tidak terkendali, sehingga masyarakat sudah tidak tertarik untuk bermain dengan permainan tradisional.
2. Sarana dan lingkungan tempat bermain yang kurang memadai karena sudah banyak di alih-fungsikan menjadi tempat umum seperti contohnya dijadikan tempat berjualan atau dijadikan tempat nongkrong oleh remaja di wilayah tersebut.
3. Waktu yang sudah banyak digunakan masyarakat untuk kegiatan lain sehingga tidak memiliki waktu untuk bermain permainan tradisional.
4. Peran orang tua, seperti contohnya melarang anak untuk bermain keluar rumah.
5. Minat masyarakat yang sudah berkurang akibat adanya perubahan ke zaman modern sehingga menganggap permainan tradisional kurang menarik.
6. Peran pemerintah yang hanya mendukung kegiatan masyarakat dengan kegiatan permainan tradisional kepada hanya beberapa permainan saja.
7. Perubahan sosial yang salah satunya ialah membatasi kegiatan yang dianggap kolot seperti bermain beberapa permainan tradisional.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah peneliti uraikan diatas, dapat disimpulkan batasan masalah yang peneliti dapat ialah :

1. Membahas mengenai kemajuan teknologi yang ada di masyarakat sehingga sudah meninggalkan permainan tradisional.

2. Membahas mengenai sarana dan lingkungan tempat bermain yang ada di masyarakat.
3. Membahas mengenai kurangnya waktu atau keterbatasan waktu masyarakat untuk bermain permainan tradisional.
4. Membahas mengenai peran orang tua yang juga memengaruhi kegiatan masyarakat yang bermain dengan permainan tradisional.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah yang diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana kemajuan teknologi memengaruhi masyarakat sehingga meninggalkan permainan tradisional?
2. Bagaimana sarana dan prasarana yang ada di lingkungan masyarakat sehingga permainan tradisional mulai ditinggalkan?
3. Bagaimana waktu memengaruhi kegiatan sehingga masyarakat mulai meninggalkan permainan tradisional?
4. Bagaimana peran orang tua terhadap kegiatan masyarakat sehingga meninggalkan permainan tradisional?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas, maka penelitian peneliti lakukan dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui kemajuan teknologi apa saja yang memengaruhi masyarakat sehingga meninggalkan permainan tradisional.

2. Untuk mengetahui sarana dan prasarana yang menjadi kendala ditinggalkannya permainan tradisional oleh masyarakat.
3. Untuk mengetahui waktu yang digunakan masyarakat sehingga memilih untuk tidak melakukan permainan tradisional.
4. Untuk mengetahui apa saja peran yang telah diberikan orang tua sehingga masyarakat mulai meninggalkan permainan tradisional.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang akan dilakukan nantinya, maka manfaaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk pembaca dapat mengetahui apa saja penyebab ditinggalkannya permainan tradisional
2. Untuk pembaca dapat mengetahui apa saja dampak ditinggalkannya permainan tradisional
3. Untuk penulis sebagai penambah wawasan serta guna memenuhi salah satu syarat bagi dalam memperoleh gelar sarjana olahraga jurusan Kesehatan dan Rekreasi di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
4. Sebagai bahan bacaan pada perpustakaan Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Analisis Penyebab Mulai Ditinggalkannya Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Kelas VIII Usia 12-15 Tahun, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Kemajuan Teknologi:** Merupakan faktor yang paling dominan dalam memengaruhi ditinggalkannya permainan tradisional. Perkembangan gawai, permainan daring, dan media sosial telah menggeser pola aktivitas bermain siswa dari aktivitas fisik berbasis interaksi sosial menuju aktivitas digital yang bersifat individual, praktis, dan instan. Pergeseran ini menunjukkan adanya perubahan preferensi hiburan pada remaja awal yang lebih adaptif terhadap teknologi dibandingkan aktivitas tradisional.
2. **Prasarana Bermain:** Berkontribusi secara kondisional terhadap menurunnya permainan tradisional. Keterbatasan ruang terbuka dan fasilitas bermain memang memengaruhi kesempatan anak untuk memainkan permainan tradisional, namun faktor ini tidak menjadi penyebab utama. Temuan ini menunjukkan bahwa ketersediaan sarana saja belum tentu menjamin keberlangsungan permainan tradisional tanpa adanya dorongan minat dan kebiasaan bermain yang kuat.
3. **Waktu Bermain:** Berpengaruh secara moderat terhadap penurunan partisipasi dalam permainan tradisional. Meningkatnya tuntutan akademik dan aktivitas terstruktur menyebabkan berkurangnya waktu luang siswa.

Namun demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa persoalan utama bukan hanya keterbatasan waktu, melainkan perubahan prioritas penggunaan waktu luang yang lebih banyak dialokasikan pada aktivitas digital.

4. Peran Orang Tua: Memiliki pengaruh yang bersifat mendukung (*supporting factor*) dalam fenomena ini. Pola asuh yang protektif, keterbatasan waktu pendampingan, serta kecenderungan memberikan perangkat digital sebagai alternatif hiburan turut mempercepat pergeseran aktivitas bermain anak. Meskipun demikian, faktor ini tidak berdiri sendiri, melainkan berinteraksi dengan kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup keluarga modern.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ditinggalkannya permainan tradisional pada siswa usia 12–15 tahun lebih dipengaruhi oleh transformasi gaya hidup digital dibandingkan faktor lingkungan fisik semata. Keempat faktor yang diteliti saling berinteraksi dan membentuk perubahan pola bermain generasi muda dari aktivitas kolektif berbasis budaya menuju aktivitas individual berbasis teknologi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Peningkatan Kesadaran akan Permainan Tradisional: Pemerintah, sekolah, dan komunitas dapat mengadakan kegiatan atau festival permainan

tradisional untuk meningkatkan minat anak-anak dan masyarakat terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari pelestarian budaya.

2. Penyediaan Prasarana Bermain: Pemerintah daerah perlu menyediakan lebih banyak ruang terbuka, seperti taman atau lapangan bermain, yang aman dan memadai untuk mendukung aktivitas permainan tradisional.
3. Manajemen Waktu Bermain: Orang tua dan sekolah dapat bekerja sama untuk mengatur jadwal yang memungkinkan anak memiliki waktu bermain di luar ruangan, sehingga mengurangi ketergantungan pada perangkat digital.
4. Peran Aktif Orang Tua: Orang tua dapat lebih aktif mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak mereka, misalnya dengan mengajak mereka bermain bersama atau menceritakan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.
5. Integrasi Teknologi dan Permainan Tradisional: Pengembang teknologi dapat menciptakan aplikasi atau game yang menggabungkan unsur permainan tradisional untuk menarik minat anak-anak dengan cara yang lebih modern.
6. Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini terbatas pada pendekatan deskriptif kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan kualitatif atau metode analisis faktor yang lebih mendalam untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel secara lebih komprehensif.

Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan permainan tradisional dapat kembali diminati dan dilestarikan sebagai bagian dari warisan budaya masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandrovsky, D., Gerling, K., Opp, M. S., Hahn, C. B., Birk, M. V., & Alsheail, M. (2024). Disengagement From Games: Characterizing the Experience and Process of Exiting Play Sessions. *Proceedings of Make Sure to Enter the Correct Conference Title from Your Rights Confirmation Email (Conference Acronym 'XX)*, 1. <https://arxiv.org/abs/2406.00189v1>
- Amelia, E. (2024). *Perbandingan Dampak Antara Permainan Tradisional dan Game Digital Pada Film Upin & Ipin : Analisis Teori Rekreasi : Morizt Lazarus*. 8(November), 145–149.
- Aprilia, B. (2023). *EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ERA THE EXISTENCE OF TRADITIONAL GAMES IN MODERNIZATION ERA IN PARENGAN VILLAGE , MOJOKERTO REGENCY*. 12(1), 86–96.
- Arisman, Suhermon, & Hendriyanto, F. (2024). *Nostalgia yang Terabaikan Permainan Tradisional Mulai Hilang dari Kehidupan Anak-Anak*.
- Ashar, Sitti Mania, Misykat malik Ibrahim, St. Syamsudduha, Sadaruddin, & Anita Candra Dewi. (2024). The Impact of Traditional Games on Social-Emotional Development: A Comprehensive Review of Existing Research. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(2), 39–51. <https://doi.org/10.32996/jlds.2024.4.2.5>
- Asmania, Shomedran, & Waty, E. R. K. (2024). FAKTOR PENYEBAB TERGERUS BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL DI DESA TALANG DUKUN OGAN ILIR. *Jurnall Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>
- Aziza, N. (2023). Metodologi penelitian 1 : deskriptif kuantitatif. *ResearchGate, July*, 166–178.
- Batubara, M. Z. (2023). *Dinamika Permainan Lato-Lato Perspektif Antropologi*. 7(1), 1–23.
- Çalhan, C., & Göksu, İ. (2024). *An effort to understand parents ' media mediation roles and early childhood children ' s digital game addiction tendency : A descriptive correlational survey study*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12544-y>
- Dian Furqoni, P., Zulhaida, Juliawan, L., Rahmatika, I., Ryalita, N., Wayan Oktavia Anjani, N., & Dwi Prayogo, I. (2024). *Edukasi Kesehatan dalam Mencegah Kecanduan Internet pada Remaja dengan Melakukan Aktivitas Fisik*. 2(4), 1–23.

- Dzarna, D., Usman, A., & Oktarini, W. (2023). Capacity Building Masyarakat Pandhalungan melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 28410–28415. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/11421%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/11421/8918>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Fernanda, V.-T. M., Oswaldo, S.-G. D., Alexandra, F.-S. D., & Ernesto, C.-A. W. (2024). *The Gamification of Children's Games to Revitalize the Cultural Heritage: Case Study Fiestas de las Flores y Frutas Ambato BT - Management, Tourism and Smart Technologies* (C. Montenegro, Á. Rocha, & J. M. Cueva Lovelle (eds.); pp. 384–393). Springer Nature Switzerland.
- Fitriyah, P. N., Salsabilla, D. P., & Maulida, S. N. (2023). Transformasi Permainan Tradisional Menjadi Game Online Di Era Kemajuan Teknologi Modern Dan Dampaknya Pada Kehidupan. *Triwikrama: Jurnal Ilmu ...*, 2(6), 31–40. <http://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/1148%0Ahttp://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/download/1148/1086>
- Gavrilova, M., Sukhikh, V., & Veresov, N. (2023). Do executive function and family factors predict children's preference for trendy over classic toys? An experimental investigation. *Frontiers in Psychology*, 14(June). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1190876>
- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 5(2), 11–20. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).10460](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10460)
- Imron. (2017). *peran pemerintah daerah dalam pelestarian permainan tradisional*.
- Kadir, S. S., Haryanto, A. I., Ramadan, G., Fataha, I., Samin, G., & Gani, A. A. (2021). Peran Permainan Tradisional untuk Melestarikan Kearifan Lokal. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(3), 560–569. <https://doi.org/10.37905/sibermas.v10i3.11412>
- Khoiriyah, S. (2024). *Digitalisasi Permainan : Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital*. 4.
- Kusumo, W. S. (2010). *DI PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI SALATIGA*

Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan.

- Marlina, S., Qolbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturrida Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Imiah Potensia*, 5(2), 83–90.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Nugroho, T. A., Yuwono, C., T, G. B., & Astuti, R. N. (2022). *Jurnal Bina Desa Permainan Tradisional sebagai Media Perkembangan Sosial dan Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Pendahuluan Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling mendasar menempati posisi Metode Penelitian ini adalah penelitian yang menggab*. 4(1), 83–88.
- Numanovich, A. I., & Abbosxonovich, M. A. (2024). FACTORS AFFECTING THE DECREASING INTEREST OF FILIPINO PEOPLE UNDER GENERATION Z IN PLAYING TRADITIONAL GAMES. *EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR)-Peer Reviewed Journal*, 2, 198–210. <https://doi.org/10.36713/epra2013>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). *Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman*. 1(2), 77–84.
- Rahman, F. I., Adjie, F., Lumiu, I., Siahaya, S. B., & ... (2023). Melestarikan Permainan Tradisional Engklek Kepada Generasi Z. ... (*Dedikasi Olahraga ...*, 01, 14–18. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/dorkes/article/view/9632%0Ahttps://journal.unsika.ac.id/index.php/dorkes/article/download/9632/4103>
- Rahmania, K., Muliana, N. P., Afina, F. M., & Munawaroh, H. (2024). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak yang Terpengaruh oleh Gadget. *Almurtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23–29.
- Rukajat, A., & Makbul, M. (2022). *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini The Role of Parents in Improving the Creativity of Early Childhood Through Traditional West Java Games (Case Study in RA Al-Khoeriyah , Banyuresmi , Garut)*. 13(2), 121–128.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sonjaya, A. R., & Pratiwi, R. A. (2020). *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*.

Pandangan Islam Tentang Faktor Pembawaan Dan Lingkungan Dalam Pembentukan Manusia, 5(2), 1–8.

Subri, S., Bing, M., Fanghai, G., & Qihong, Z. (2023). *Multiculturalism and Digital Heritage: The VR Transformation of Ethnic Folk Games in Malaysia and China*. VII(2454), 1175–1189. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>

Sudjino, A. (2012). Instrumen Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. In *Metodologi Penelitian* (Issue November).

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.

Suhendro, P., Rahman, T., & Nurizakiyah. (2022). *Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Psikososial Anak Usia Pra Sekolah di TK Tarbiyatus Shiblyan Desa Pakong Pamekasan*. 12(2), 7–12.

UU No 11 Tahun 2022. (2022). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan. *UU No 11 Pasal 6*, 1–89. Undang-undang (UU) Nomor 11 Tahun 2022