

**FAKTOR PENYEBAB TERGERUS BUDAYA PERMAINAN
TRADISIONAL DI DESA TALANG DUKUN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Asmania

NIM :06151282025040

Program Studi Pendidikan Masyarakat



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**FAKTOR PENYEBAB TERGERUS BUDAYA PERMAINAN
TRADISIONAL DI DESA TALANG DUKUN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Asmania

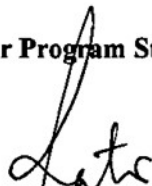
NIM: 06151282025040

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui:

Koordinator Program Studi



Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M. Pd., Ph.D

NIP. 195910171988032001

Pembimbing



Shomedran, S.Pd., M.Pd

NIP. 198805162019031010

**FAKTOR PENYEBAB TERGERUS BUDAYA PERMAINAN
TRADISIONAL DI DESA TALANG DUKUN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Asmania

NIM : 06151282025040

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Mengesahkan:

Koordinator Program Studi



Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M. Pd., Ph.D
NIP. 195910171988032001

Pembimbing



Shomedran, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805162019031010



**FAKTOR PENYEBAB TERGERUS BUDAYA PERMAINAN
TRADISIONAL DI DESA TALANG DUKUN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Asmania

Nim : 06151282025040

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Telah diujikan lulus pada:

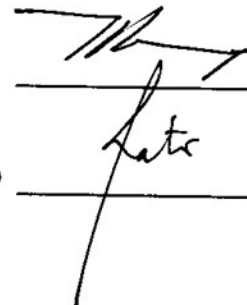
Hari : Rabu

Tanggal : 26 juli 2024

PENGUJI

1. Shomedran, S.Pd., M.Pd

2. Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M. Pd., Ph.D



Two handwritten signatures are present. The first signature is above a horizontal line, and the second signature is below a horizontal line. The second signature appears to be 'Lata'.

Koordinator Program Studi,



A handwritten signature, likely 'Lata', is written over a vertical line.

Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M. Pd., Ph.D

NIP. 195910171988032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini
Nama : Asmania
Nim : 06151282025040
Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan dengan ini telah bersungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Faktor penyebab tergerus budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun Ogan Ilir" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan norma etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan menteri pendidikan nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulang plagiat di perguruan tinggi. Apabila kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang telah diajukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun

Indralaya Juli 2024



Asmania

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Faktor Penyebab Tergerus Budaya Permainan Tradisional Di Desa Talang Dukun Ogan Ilir” di susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi pendidikan masyarakat, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Shomedran, M.Pd sebagai dosen pembimbing terima kasih atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ketua jurusan ilmu pendidikan, ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd, Ph.D selaku koordinator program studi pendidikan masyarakat sekaligus dosen penguji penulis terima kasih karena telah mempermudah dalam administrasi serta juga terima kasih telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut lagi penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh masyarakat desa Talang Dukun yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran dan penelitian selanjutnya pada bidang studi pendidikan masyarakat agar dapat dikembangkan lagi.

Indralaya, 2024

Penulis

Asmania,

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT., karena berkat rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Faktor penyebab tergerus budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun Ogan Ilir” dengan mengucapkan segala rasa syukur kepada Allah dan mengucapkan sholawat kepada Nabi Muhammad SAW yang pada akhirnya skripsi dapat penulis persembakan kepada

- Bapak Akmalludin dan ibu Hajimah kedua orang tua saya yang telah berjuang dan selalu mendoakan. Saya menyadari tanpa dukngan dan doa mereka saya tidak mungkin sampai ketahap ini. Saya mengucapkan terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada saya, kasih sayang yang tiada henti serta rasa sabar selama ini.
- Kakak dan adek saya, yaitu Arman Ariasnyah dan adek saya tercinta Lismayani yang banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Terima kasih kepada bapak Shomedran, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, berkorban tenaga, pikiran . Terima kasih atas segala dukungan motivasi serta saran yang diberikan guna menyelesaikan penulisan skripsi ini.
- Kepada bapak ibu dosen serta admin program studi pendidikan masyarakat, yaitu Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty , M.Pd, Bapak Shomedran, M.Pd, Ibu Yanti Karmila Nengsih, M.Pd,.Ibu Dian Sri Andriani M. Pd, M. Sc,Bapak Ardi Saputra M. Pd, M. Sc, Ibu Mega Nurriزيا S. Pd, M. Pd Ibu Azizah Husin M. Pd Dan Juga Bapak Riayanto, M. Pd. Terima kasih kepada semua dosen atas segala ilmu dan motivasi yang diberikan selama ini.
- Kepada ibu Dra. Evy Ratna kartika Waty M. Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukanya guna membantu menyelesaikan skipsi ini terima kasih yang sebesar-besanya.
- Terima kasih kepada kak Almarigi, kak Sonia, kak Arya, kak Andre, dan juga kak Alvia yang telah membantu saya dengan memberikan dukung dan motivasi kepada saya untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

- Terimakasih kepada orang baik yang pernah kutemui. Orang yang tidak ada hubungan darah denganku namun selalu mengusahakan terus membantuku dan membuatku bangkit disaat keadaan tidak baik-baik saja teimah kasih kepada Mr. Yuriasnyah atas segala dukungan dan doa yang diberikan selama ini dari dari awal hingga akhir penyelesaian skripsi ini
- Terman-teman seperjuangan masa SMA yaitu sumiati, riski, dan fani terima kasih atas motivasi dan dukungan yang telah diberikan. Dan untuk kalian semangat juga dalam menyelesaikan masa studinya.
- Terima kasih juga untuk Putri Rahayu, Peni, Putri Wulandari, Tari Wardani, Maulana, Vilya, Nurhayati, Ainun Dan Eba teman seperjuangan magang dan juga seperjuangan PLP
- Terima kasih kepada seluruh perangkat desa serta masyarakat desa Talang Dukun yang telah membantu dengan mempermudah peneliti melakukan penelitian.
- Terima kasih seluruh teman-teman seperjuangan pendidikan masyarakat angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih atas segala motivasi dan terima kasih sudah berjuang selama ini
- Universitas sriwijaya terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup ini.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. .Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Masalah.....	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2. Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. konsep teori pendidikan masyarakat.....	6
2.2. Konsep budaya.....	6
2.2.1. Pengertian Budaya	6
2.2.2. Unsur-unsur Budaya	7
2.2.3. Faktor Penyebab Perubahan Budaya	8
2.2.4. Cara Melestarikan Budaya.....	8
2.3. Konsep Bermain dan Permainan Tradisional	10
2.3.1. Makna Bermain	10
2.2.2..Pengertian Permainanna Tradisional	11
2.2.3..Karakteristik Permainan Tradisional	12
2.2.4. Klasifikasi Permainan Tardisional.....	13
2.2.5. Jenis Jenis Permainan Tradisional	14
2.4. Permainan Tradisional Egrang Dan Engklek.....	15
2.4.1. Permainan Tradisional Egrang	15

2.4.2. Permainan Tradisional Engklek.....	16
2.5. Faktor hilangnya permainan tradisional	17
2.6. Penelitian Relevan	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Jenis Penelitian	20
3.2 .Lokasi Penelitian	20
3.3. Subjek Penelitian.....	20
3.4. Fokus Penelitian	21
3.5. Sumber Data	21
3.6. Teknik Pengumpulan Data	22
3.7. Teknik Analisis Data	22
3.8. Keabsahan Data	24
3.9. Instrumen Penelitian.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1. Gambaran Umum Kondisi Desa Talang Dukun.....	27
4.1.1. Kondisi Desa	27
4.1.2. Demografi.....	27
4.1.3. Keadaan Sosial	27
4.1.4. Sarana dan prasarana	28
4.2. Hasil Dan Pembahasan.....	28
4.2.1. Deskripsi subjek penelitian	28
4.2.2. Hasil Penelitian	28
4.2.2.1. Sarana dan prasarana.....	29
4.2.2.2. Penyempitan waktu	35
4.2.2.3. Terputusnya Budaya	39
4.2.2.4. Pengaruh Permainan Modern.....	45
4.3. Pembahasan	50
4.3.1. Sarana dan Tempat Bermain.....	50
4.3.2. Adanya penyempitan Waktu.....	52
4.3.3. Terputusnya Budaya	53
4.3.4. Pengaruh Permainan modern	54
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	57
5.1. Simpulan	57
5.2. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi instrumen wawancara	25
Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen observasi	26
Tabel 4.1. Perbatasan desa Talang Dukun	28
Tabel 4.2. Sarana dan prasarana	29
Tabel 4.5. Daftar subjek penelitian.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Pembuatan Media Permaianan Egrang	32
Gambar 4.2. Bermain Egrang Dan Engklek	33
Gambar 4.3. Tidak Tersedia Sarana Di Kantor Desa	35
Gambar 4.4. Permainan Modern Melalui Handphone.....	48
Gambar 4.5. Permainan Modern Secara Langsung	48

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui faktor penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun Ogan Ilir. Jenis Penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian berjumlah enam orang yang terdiri dari anak-anak, orang tua, tetua desa dan juga perangkat desa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan juga wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan juga penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga faktor penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional yaitu (1). Sarana dan prasarana yang tidak didukung dari desa karena kurang tersedianya lapangan umum terbuka untuk bisa dimanfaatkan menjadi tempat bermain bagi anak-anak (2). Terputusnya budaya permainan tradisional, orang tua dan jua masyarakat dilingkungan sekitar tidak memperkenalkan budaya permainan tradisional sehingga permainan ini tidak banyak diketahui oleh anak-anak. Hal ini disebabkan oleh kesibukan serta juga adanya kesengajaan untuk tidak memperkenalkan permainan *Egrang* dan *Engklek* dan menganggap permainan tersebut berbahaya jika dimainkan tanpa pengawasan orang tua atau pun lingkungan sekitar dan (3). Adanya pengaruh permainan modern, bervariasinya jenis permainan modern saat ini menyebabkan anak mengalihkan pandangannya dari permainan tradisional menjadi permainan modern baik itu permainan modern melalui aplikasi handphone maupun melalui media lainnya. Ketiga faktor tersebut yang menjadi penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun kabupaten Ogan Ilir.

Kata kunci: Budaya, Permainan Tradisional, Permainan *Egrang* Dan *Engklek*

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M. Pd., Ph.D

NIP. 195910171988032001

Pembimbing



Shomedran, S.Pd., M.Pd

NIP. 198805162019031010

ABSTRACT

The aim of this research is to find out the factors causing the erosion of traditional gaming culture in Talang Dukun Ogan Ilir village. This type of research uses qualitative research with a descriptive approach. The research subjects were six people consisting of children, parents, village elders and village officials. Data collection techniques were carried out through observation and interviews. Data analysis techniques are carried out by collecting data, reducing data, presenting data and also drawing conclusions. The research results show that there are three factors causing the erosion of traditional gaming culture, namely (1). Facilities and infrastructure are not supported by the village due to the lack of open public fields that can be used as play areas for children (2). The culture of traditional games has been cut off, parents and also the local community do not introduce traditional game culture so that this game is not known to many children. This is caused by busyness and also a deliberate intention not to introduce the game of Stilts and Engklek and considering this game to be dangerous if played without supervision from parents or the surrounding environment and (3). The influence of modern games, the variety of types of modern games today, causes children to shift their views from traditional games to modern games, whether modern games via cellphone applications or through other media. These three factors are the causes of the decline of traditional game culture in Talang Dukun village, Ogan Ilir district.

Keywords: Culture, Traditional Games, Stilts and Engklek Games

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M. Pd., Ph.D
NIP. 195910171988032001

Pembimbing



Shomedran, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805162019031010

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berbentuk kepulauan dengan banyak suku dan budaya. Namun sekarang banyak budaya Indonesia yang tersingkir oleh budaya asing. Terdapat unsur budaya dalam budaya tradisional, salah satunya adalah permainan tradisional anak-anak yang saat ini lambat laun terlupakan oleh zaman. Dunia anak-anak sangat erat kaitannya dengan bermain. Mereka bermain sampai lupa waktu untuk memenuhi kesenangan dan kegemaran terhadap permainan dengan tidak melihat hasil akhir dari permainan tersebut. Permainan yang dimainkan tanpa paksaan dan intimidasi dari dunia luar sehingga membuat dunia bermain anak-anak tidak terganggu. Bermain dapat memberi anak kebebasan berekspresi, sehingga menghadirkan keseruan aktivitas dan menambah teman baru. Permainan yang pertama kali bersentuhan dengan anak adalah permainan tradisional.

Menurut Soepandi dalam (Mulyana, 2019), permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak yang beredar secara lisan antar anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun menurun serta memiliki variasi, biasanya menyebar dari mulut ke mulut dan terkadang berganti nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Permainan tradisional hanyalah kegiatan yang diatur oleh aturan main yang diwarisi dari generasi sebelumnya, yang dilakukan oleh masyarakat (anak-anak) untuk kesenangan. Sedangkan menurut Oblinger dalam (Mulyana, 2019), permainan tradisional adalah kegiatan yang menghibur hati, baik menggunakan alat maupun tidak. Permainan tradisional ini secara otomatis ada karena diwarisi dari orang tua dahulu yang disebarkan dari mulut ke mulut. Permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini mengajak anak untuk berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi sosial yang berbentuk melalui kegiatan bermain dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan anak dalam pergaulan. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kegiatan permainan yang berkembang melalui suatu kebiasaan dalam masyarakat tertentu. Permainan tradisional berkembang sebagai *genre* permainan dengan ciri khas daerah asli, terkadang mengalami perubahan nama atau bentuk sesuai dengan tradisi budaya lokal untuk kesenangan dan hiburan.

Masa anak-anak (usia 6-12 tahun) adalah periode ketika anak dianggap mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya sendiri, dalam hubungannya dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang-orang lain. Periode ini sangat penting dalam mendorong pembentukan harga diri yang tinggi pada anak. Harga diri tinggi yang terbentuk pada periode ini akan menjadi modal anak untuk memasuki masa remaja dan tumbuh menjadi remaja yang lebih percaya diri. Usia 6-12 tahun juga sering disebut usia sekolah artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak-anak usia ini, yang menjadi titik pusat perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada usia sekolah ini anak-anak membutuhkan interaksi sosial antar sesama yang bisa dilakukan dengan cara bermain dengan teman sebayanya. Generasi muda saat ini mulai meninggalkan nilai-nilai budaya atau kebiasaan yang diwarisi dari generasi sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dipedesaan yang masyarakatnya sangat dekat dengan nilai-nilai budaya dalam hal kehidupan sosial, kehidupan sehari-hari, budaya dan agama, dari kenyataan bahwa anak-anak selalu memainkan permainan tradisional dengan media bahan lokal, dan sekarang permainan tradisional jarang muncul dalam permainan anak, dalam artian permainan tradisional ini sudah mulai luntur.

Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional masing-masing yang menjadi ciri khas di daerah tersebut begitupun permainan tradisional yang ada di Sumatera Selatan. Menurut Yustina (2017), ada beberapa permainan tradisional yang menjadi ciri khas di Sumatera Selatan yaitu, *Sambung Kaki, Pungut Jantung, Siamang, Cingklung, Gotri Ala Gotri, Damri, Bintang Beralih, Tenggoh-Tenggohan, Tali Kembar, Genggong Nige, Jari Ulau, Stanbul, Samsuddin, Mandi Urek-Urekan, Cepak Canting, Gudang Kero dan juga Sammakan* yang saat ini lambat laun hampir jarang sekali terlihat anak-anak memainkan permainan tersebut. Pada zaman dahulu, permainan digunakan sebagai sarana hiburan untuk memperoleh kesenangan. Permainan tradisional dianggap mengandung nilai-nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyangnya sebagai salah satu cara untuk belajar. Achroni dalam (Haris, 2016), mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan yang ditransmisikan secara lisan yang mengandung pesan moral dan manfaat. Pada dasarnya, anak membutuhkan aktivitas fisik yang cukup merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Aktivitas fisik yang dilakukan juga akan bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran fisik anak. Salah satu aktivitas fisik yang sering dilakukan anak-anak adalah bermain. Melalui bermain, anak dapat memperoleh banyak manfaat,

misalnya anak menjadi senang, memiliki banyak teman, memperkaya gerak, dan juga dapat mempelajari keterampilan baru. Permainan tradisional anak adalah salah satu khazanah budaya yang perlu dilestarikan. Hal ini dikarenakan permainan tradisional sangat erat dengan budaya yang sangat dibutuhkan bagi perkembangan dan pendidikan anak seperti nilai kebersamaan, saling tolong menolong serta kepemimpinan. Permainan tradisional ini relatif sederhana dan memiliki manfaat yang luar biasa jika ditelusuri makna dari permainan tersebut secara mendalam. Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan yang telah menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Borro dkk, 2015).

Talang Dukun merupakan merupakan salah satu desa yang berada di kecamatan Sungai Pinang kabupaten Ogan Ilir. Berdasarkan data yang diperoleh dari ketua adat di desa Talang Dukun mengatakan bahwa permainan tradisional yang ada di desa tersebut ialah permainan tradisional *Engklek, Karet, Kelereng, Petak Umpet, Kejar-kejaran, Layang-Layang, Egrang dan juga Congklak*, yang saat ini hanya tinggal beberapa saja permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak yang ada di desa tersebut. Untuk permainan Egrang dan juga Engklek saat ini sangat jarang sekali dimainkan anak-anak di desa Talang Dukun. Permainan tradisional merupakan salah satu cara anak bermain. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan tumbuh kembang anak, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportif, gotong royong, tanggung jawab, dan disiplin serta juga dapat mengembangkan karakter anak. Selain itu, permainan tradisional dapat mengembangkan kontrol objek, keterampilan motorik, dan keterampilan dasar lebih dari kegiatan sehari-hari (Albari, dkk dalam M.Husin, 2021). Permainan tradisional dewasa ini sudah jarang kita lihat yang artinya sudah hampir tergerus. Tergerus menurut Elfizah (2023), ialah terhancurnya sedikit demi sedikit yang artinya secara berangsur – angsur begitupun dengan permainan tradisional di desa Talang Dukun saat ini berangsur-angsur mulai tidak terlihat keberadaannya. Saat ini Anak-anak justru menghabiskan waktunya untuk main game dirumah maupun di warnet. Hal ini sangat berbeda dengan apa yang dilakukan oleh anak-anak zaman dahulu. Dulu anak-anak selepas pulang sekolah bermain dengan teman-temannya menggunakan peralatan seadanya, dan berbagai permainan

tradisional lainnya mereka mainkan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara langsung kepada ketua adat dan juga ketua RT di desa Talang Dukun peneliti menemukan menemukan anak-anak melakukan aktivitas permainan tradisional di desa tersebut. Berdasarkan info dari ketua adat diketahui bahwa saat ini permainan tradisional di desa Talang Dukun mengalami penurunan minat anak-anak untuk bermain permainan tradisional terutama permainan tradisional *Egrang* dan *Engklek* yang saat ini jarang sekali dimainkan anak-anak di desa Talang Dukun. Hal ini juga dikuatkan oleh ketua RT yang mengatakan bahwa ada perbedaan aktivitas anak-anak zaman dahulu dengan sekarang yang dapat ditinjau dari interaksi serta kebersamaan anak-anak zaman dahulu lebih terjalin dibandingkan sekarang di tambah juga masyarakat sekitar juga tidak memperkenalkan budaya permainan tradisional kepada anak-anak di desa Talang Dukun. Berdasarkan informasi dari ketua adat desa Talang Dukun mengatakan sekitar tahun 2010 diperkirakan anak-anak masih sering memainkan permainan tradisional *Engklek* dan juga *Egrang* tapi saat ini dua permainan tersebut sangat jarang sekali dimainkan anak-anak padahal permainan tradisional tersebut memilikibanyak manfaat untuk anak itu sendiri.

Berdasarkan fenomena permasalahan di atas peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam lagi mengenai penyebab tergerus permainan tradisional dengan judul “Faktor Penyebab Tergerus Budaya Permainan Tradisional Di Desa Talang Dukun Ogan Ilir”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu tentang faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab tergerusnya permainan tradisional di desa Talang Dukun Ogan Ilir?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa yang menjadi penyebab tergerusnya permainan tradisional di desa Talang Dukun Ogan Ilir.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan mahasiswa pendidikan masyarakat mengenai faktor penyebab tergerusnya budaya permainan tradisional di desa Talang Dukun

serta juga penelitian ini termasuk dalam mata kuliah Antropologi sehingga dapat memperkuat hasil penelitian terkait dengan budaya dan juga manfaat dari permainan tradisional.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi orang tua.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan para orang tua tentang manfaat melakukan permainan tradisional bagi anak.

2. Bagi pemerintah desa.

Hasil penelitian ini dapat memberikan pertimbangan kepada pemerintah setempat untuk tetap melestarikan permainan tradisional di desa Talang Dukun.

3. Bagi masyarakat.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi bagi masyarakat desa Talang Dukun untuk tetap memperhatikan permainan tradisional yang berada di lingkungan sekitar.

4. Bagi dinas kebudayaan dan pariwisata

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada dinas pariwisata dan kebudayaan Sumatera Selatan sebagai cara mempromosikan kembali permainan tradisional *Engklek dan Egrang*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Sport Science And Education*, 55-59.
- Eliza, C. F. (2023). Tradisi Seumapa Sebagai Sastra Lisan Di Aceh (Studi Kasus Di Gampong Rawang Itek Kecamatan Tanah Jambo Aye Kabupaten Aceh Utara. *Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Fakultas Adab Dan Humaniora*.
- Elsa, C. P. (2022). Eksistensi Permainan Anak Tradisional Di Era Modern (Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam. *Doctoral dissertation, Universitas Andalas*
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi Paud*, 1(1).
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 5 (2), Hlm. 2.
- Indrastuti, N. S. K. (2018). Representasi Unsur Budaya Dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial Dan Kebudayaan Masyarakat. *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities (Mjssh)*, 3(3), 189-199.
- Jaya, I. W. D. (2021). Kajian Antropologi, Semiotika, Estetika Dan Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Kul Kuk. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(4), 241-255.
- Khoiruddin, M. A. (2015). Agama Dan Kebudayaan Tinjauan Studi Islam. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(1), 118-134.
- Kistanto, N. H. (2015). Tentang Konsep Kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2).
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Kencana*.
- Marzoan, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Vol*, 2(1).
- Malik, K. (2019). Perbedaan Nilai (Value) Dan Makna (Meaning) Budaya Permainan Egrang Di Empat Negara. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 197-202.
- Mr, M. H. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15.

- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan Tradisional. *Salam Insan Mulia*.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis Dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Jurnal Sosial Budaya*, 18(1), 36-43.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29
- Putri, A., Putri, A., & Hapsari, D. (2023). Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional Di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4).
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba Ii Tahun Ajaran 2014/2015. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*,
- Rahim, A. F., Widodo, A., Fis, S., & Pudjianto, M. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini 4–6 Tahun. (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rantina, M., Hasmalena, H., & Nengsih, Y. K. (2020). Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1578-1584.
- Syahrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Cross-Border*, 5(1), 782-791.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya Stahn Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Susanti, V., & Shomedran, S. (2023). Penanaman Sikap Sosial Anak Di Taman Penitipan Anak (Tpa) Robbani Indralaya Utara. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 6(2), 182-187.
- Wibisono, G., Puspita, D., Rayanti, R. E., & Wacana, K. S. (2019). Analisis Gerak Permainan Tradisional Egrang Pada Anak Usia 10–12 Tahun.

In Seminar Nasional Kesehatan “Transformasi Bidang Kesehatan Di Era Industri (Vol. 4, Pp. 36-41).

- William Tedi. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu. *Jurnal Sociologique Volume 3 N0. 4, 2015: 1-17*
- Yulita, Rizki. 2017. Permainan Tradisional Anak Nusantara. Jakarta Timur: *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*
- Yunus. Rasid, 2014, Nilai-Nilai Kearifan Lokal (Local Genius) Sebagai Penguat Karakter Bangsa, Studi Empiris Tentang Hayula, Yogyakarta: *Budi Utama*
- Yustina, L. (2017). Permainan Tradisional Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar Penciptaan Motif Batik Tulis Bahan Sandang Untuk Busana Pesta. *Pend. Seni Kerajinan-SI (E-Craft), 6(2), 180-192.*