

Fenomena Permainan Tradisional “Cak Ingkling” Bagi Siswa Sekolah Dasar di Era Milenial

by Siti Dewi Maharani

Submission date: 12-Dec-2022 08:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 1978463452

File name: 21._Penomena_Permainan_Tradisional-1-4.pdf (332.52K)

Word count: 2097

Character count: 13666

Fenomena Permainan Tradisional “Cak Ingkling” Bagi Siswa Sekolah Dasar di Era Milenial

Bunda Harini¹, Nuraini Usman², Siti Dewi Maharani³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sriwijaya
harini.bunda@unsri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui fenomena permainan tradisional “cak ingkling” bagi siswa sekolah dasar di era milenial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dalam bentuk deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner secara online pada link bit.ly/kuesioner-ingkling. Kuesioner disebarkan pada siswa di SD IGM Palembang, SD Muhammadiyah 6 Palembang, dan SD Negeri 214 Palembang. Oleh dikarenakan tidak semua siswa mempunyai cukup kuota internet. Sebagian siswa memiliki kuota internet hanya cukup untuk pembelajaran. Sehingga, agar tidak membebani siswa maka pengisian *google form* tidak mengandung unsur paksaan. Hal itu dikarenakan situasi pandemic covid-19. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar di era milenial masih mengetahui permainan tradisional “cak ingkling” sebagaimana 93.2% respons siswa diberikan. Walaupun pamor permainan tradisional ini masih kalah dengan games online sebagai permainan modern. Hal ini ditunjukkan dari 67% respons siswa menjawab games online yang lebih sering dimainkan bila dibandingkan dengan “cak ingkling”.

Kata kunci: Fenomena, Permainan Tradisional, “Cak Ingkling”,

20

ABSTRACT

This study aims to determine the phenomenon of the traditional game "cak ingkling" for elementary school students in the millennial era. The method used in this research is qualitative in descriptive form. Data was collected using an online questionnaire at the link bit.ly/kuesioner-ingkling. Questionnaires were distributed to students at SD IGM Palembang, SD Muhammadiyah 6 Palembang, and SD Negeri 214 Palembang. Because not all students have enough internet quota. Some students have internet quota only enough for learning. So, in order not to burden students, filling out the *google form* does not contain an element of coercion. This is due to the COVID-19 pandemic situation. Data analysis was carried out in a qualitative descriptive manner. Based on the results of research and data analysis, it was concluded that elementary school students in the millennial era still knew the traditional game "cak ingkling" as 93.2% of student responses were given. Although the prestige of this traditional game is still inferior to online games as a modern game. This is shown from 67% of students' responses to online games that are more often played when compared to "cak ingkling".

Keywords: Phenomenon, Traditional Games, “Cak Ingkling”,

PENDAHULUAN

Permainan tentu memiliki hubungan yang erat sekali dengan anak-anak. Hal itu dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain. Sebagian besar proses belajar anak dilakukan melalui permainan yang mereka lakukan (Triharso, 2013). Pada penelitian Piaget dan Vygotsky, peneliti pada dunia anak menemukan jika bermain merupakan salah satu komponen terpenting dalam kesuksesan

anak disekolah. Melalui bermain anak belajar mengemukakan pendapat, mengolah peraturan, memperoleh pengetahuan, dan memperluas keahlian berpikir kognitif mereka (Power, 2005).

Permainan berasal dari kata dasar main yang memiliki arti berbuat untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati. Dalam makna ini permainan yang merupakan tindakan bermain

memberikan penekanan pada perbuatan yang menyenangkan yang merupakan karakteristik khas tindakan bermain ini (Rahmawati, 2016). Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati. Santrock menyatakan bahwa permainan (*Play*) ialah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama (Kusniati, 2016).

Permainan telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian kita. Dahulu permainan hanya dijadikan sarana hiburan semata namun sekarang permainan telah menjadi luas fungsinya. Misalnya, permainan dapat dijadikan sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para profesional. Perkembangan permainan juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat. Pada mulanya permainan hanya dimainkan secara langsung, para pemain bertatap muka, dan terdapat bentuk atau wujud yang dimainkan. Namun, hal itu tidak semuanya berlaku di era milenial sekarang ini. Permainan dapat dimainkan tanpa terjadi tatap muka antar pemain. Permainan tersebut dimainkan melalui perangkat gadget, baik komputer, *tablet*, maupun *smartphone*.

Permainan itulah yang sekarang hampir menggerus permainan tradisional yang ada. Bahkan, permainan tradisional terkesan telah ditinggalkan. Sebagaimana Laksono (2019) yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu budaya tradisional yang sudah mulai ditinggalkan. Biasanya setelah pulang sekolah, anak-anak berkumpul untuk bermain bersama. Banyak permainan tradisional yang dimainkan hanya dalam waktu satu hari. Seperti, Jamuran, Egrang, Engklek, Sluku-Sluku Batok, Tekong, bermain disawah, sungai dan lain-lain. Anak-anak sudah merasa senang walaupun dengan alat seadanya dan sederhana. Tetapi kebiasaan seperti itu sudah jarang ditemui di era generasi muda yang lahir pada tahun 2000an. Permainan tradisional

telah mulai ditinggalkan karena terpengaruh oleh modernisasi. Era modernisasi membawa sebuah revolusi besar di bidang teknologi. Salah satu perkembangannya menasar pada dunia permainan. Sehingga muncul permainan baru yang menggunakan kecanggihan teknologi, termasuk komputer, *tablet*, *smartphone*, dan perangkat gadget lainnya.

Perkembangan teknologi dan informasi memberikan pengalaman hidup baru yang belum dijumpai sebelumnya. Piliang, Y.A (2005:221) menuturkan bahwa segala macam realitas masa lalu, sekarang telah digantikan oleh realitas baru. Permainan tradisional biasa diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional akan semakin terlupakan jika hanya mengandalkan cara-cara pengenalan tradisional. Pengenalan permainan tradisional perlu dilakukan melalui pendekatan modern. Selanjutnya, Kiswanto (2015) menyatakan bahwa saat ini permainan anak-anak kebanyakan didominasi oleh permainan game online, game console, serta permainan-permainan digital lainnya yang merupakan hasil perkembangan teknologi. Hal itu mendorong anak-anak zaman sekarang beranggapan bahwa permainan tradisional itu sudah kuno dan tidak modern.

Salah satu hal yang dapat dilakukan agar anak-anak di era milenial dapat beranggapan bahwa permainan tradisional itu bukanlah sesuatu yang kuno, maka perlu dilakukan pengembangan terhadap permainan tradisional tersebut. Tidak terkecuali juga pada permainan tradisional cak ingkling.

Permainan *cak ingkling* adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat-lompat pada bidang datar, lalu di buat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki ke kotak berikutnya. Menurut Rahmawati dalam Anisa menyatakan bahwa permainan tradisional *engkleng* adalah permainan yang melompati satu garis dengan satu kaki (Perwitasari, 2016). Permainan tradisional cak ingkling juga merupakan permainan yang memiliki prosedur dan bentuk yang bervariasi terbanyak dan kompleks.

Pengembangan terhadap permainan tradisional cak ingkling selain dilakukan dengan memperhatikan perkembangan zaman, juga dilakukan dengan memperhatikan fokus utama pendidikan di era milenial, yaitu mengenai karakter. Sebagaimana pernyataan Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Didik Suhardi yang menilai pendidikan karakter menjadi fokus utama dalam penyiapan Sumber Daya Manusia (SDM). Pernyataan tersebut disampaikan dalam keterangan resmi yang diterima Republika (26/10) lebih lanjut Didik menyatakan bahwa pendidikan karakter penting agar anak-anak Indonesia ke depan benar-benar siap menghadapi era globalisasi, di mana salah satunya ditandai dengan Industri 4.0 yang harus dihadapi.

Pendidikan karakter dimulai dari anak usia pendidikan dasar. Bahkan, sudah penting bagi anak usia Sekolah Dasar. Seberapa Karwati (2018) menyatakan bahwa karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini, khususnya usia Sekolah Dasar yang merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Pendidikan karakter dinilai sangat penting untuk ditanamkan pada anak-anak usia Sekolah Dasar karena pendidikan karakter merupakan proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis permainan tradisional “cak ingkling” bagi siswa sekolah dasar. Hal ini mengingat betapa populernya berbagai permainan modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Moleong (2006:237), pendekatan kualitatif digunakan dengan mempertimbangkan bahwa metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan peneliti dengan pemberi informasi. Sehingga, pendekatan kualitatif lebih sesuai apabila berhadapan dengan kenyataan yang ada. Selain

itu, pendekatan kualitatif lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian yang akan dilakukan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner yang disebar secara online dengan menggunakan *google form* pada link bit.ly/kuesioner-ingkling. *Google form* diisi oleh siswa dari tiga sekolah yang berbeda. Ketiga sekolah yang dimaksud adalah SD Plus IGM Palembang, SD Muhammadiyah 6 Palembang, dan SD Negeri 214 Palembang. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

HASIL & PEMBAHASAN

Siswa sekolah dasar di era milenial ternyata masih mengenal permainan tradisional, termasuk permainan “cak ingkling”. Hal ini diketahui dari 93.2% respons siswa menjawab ya ketika diberikan pertanyaan “apakah kamu mengetahui permainan tradisional “cak ingkling?”. Hal itu juga diketahui dari hasil wawancara peneliti ketika bertanya pada siswa yang menjadi sampel video prototipe. Selanjutnya, pengetahuan siswa terhadap permainan cak ingkling diketahui dari pertanyaan lanjutan mengenai bentuk permainan “cak ingkling” yang diketahui. Berdasarkan pertanyaan tersebut, siswa sekolah dasar di era milenial lebih mengetahui bahwa permainan tersebut dimainkan dengan melompati kotak. Sebagaimana hasil respons sebanyak 83% siswa memberikan jawaban bahwa permainan “cak ingkling” dimainkan dengan melompati kotak.

Siswa sekolah dasar di era milenial juga pernah memainkan permainan tradisional “cak ingkling”, walaupun dimainkan kadang-kadang saja. Sebanyak 89.8% siswa menjawab pernah dan 93.2% siswa menjawab kadang-kadang bermain “cak ingkling”. Apabila didurasikan ke dalam waktu, siswa sekolah dasar di era milenial memainkan cak ingkling setiap kalinya dalam waktu kurang dari 1 jam.

Sebagaimana hasil respons menunjukkan 77.3% menjawab kurang dari 1 jam, 21.6% menjawab 1 sampai dengan 2 jam, dan 1.1 % menjawab lebih dari 2 jam.

Permainan “cak ingkling” yang dikenal siswa sekolah di era milenial ternyata menjadi kalah populer bila dibandingkan dengan games online. Hal ini ditunjukkan dari 67% respons siswa menjawab games online yang lebih sering dimainkan bila dibandingkan dengan “cak ingkling”. Walaupun demikian, siswa sekolah dasar di era milenial menganggap permainan “cak ingkling” sama mengasyikkan dengan games online, sebagaimana 73.9% respons diberikan. Selanjutnya ketika ditanyakan mengenai mana yang lebih disukai, 65.9% siswa lebih menyukai games online daripada “cak ingkling”. Walaupun siswa mengaku lebih dulu mengenal “cak ingkling” daripada games online, sebagaimana 69.3% respons diberikan.

Siswa sekolah dasar di era milenial masih memiliki ketertarikan dengan permainan tradisional “cak ingkling”. Hal itu ditunjukkan dari 86.4% siswa memberikan respons ya ketika ditanya mengenai ketertarikan. Hal yang membuat siswa tertarik, yaitu 46.6% respons diberikan pada pernyataan siswa memang menyukai semua permainan tradisional termasuk cak ingkling, 45.5% respons diberikan pada pernyataan lompatan pada permainan “cak ingkling” membuat badan sehat, dan hanya 8% respons yang memberikan pada pernyataan tidak ada.

Siswa sekolah dasar di era milenial memberikan pernyataan bahwa permainan “cak ingkling” perlu diperbaharui. Hal ini ditunjukkan dengan 55.7% siswa memberikan respons ya. Alasan atas pernyataan tersebut adalah 52.3% siswa menyatakan supaya lebih menarik. Selanjutnya, siswa memberi beraneka ragam pernyataan atas bagian dari permainan “cak ingkling” yang perlu diperbaharui. Data menunjukkan bahwa dari pilihan yang diberikan, 28.4% pada respons cara bermain, 25% pada kotak yang tersedia, dan 13.6% pada tujuan permainan “cak ingkling”. Menurut siswa, permainan “cak ingkling” menjadi lebih dikenal setelah dilakukan pembaharuan,

sebagaimana 83% respons yang diberikan. Sebagaimana Tertiavini dkk (2016) yang melakukan pembaharuan terhadap permainan “cak ingkling” dengan menggunakan aplikasi android agar permainan tersebut menjadi menarik di zaman milenial sekarang ini.

Berdasarkan data kuesioner, permainan “cak ingkling” dapat membantu siswa untuk berperilaku disiplin, sebagaimana 92% siswa memberikan respons iya atas pertanyaan mengenai keterlibatan permainan “cak ingkling” dalam membantu siswa berperilaku disiplin. Menurut siswa, wujud keterlibatan tersebut melalui cara bermain, sebagaimana 52.3% respons yang diberikan. Siswa juga menyatakan keterlibatan tersebut melalui pola kotak permainan dan lawan main, sebagaimana masing-masing 31.8% dan 8% respons yang diberikan. Selain perilaku disiplin, perilaku lain yang dapat diwujudkan dari permainan “cak ingkling” adalah 52.3% siswa memberikan respons terhadap perilaku kerja keras, 30.7% siswa memberikan respons terhadap perilaku jujur, dan 17% siswa memberikan respons terhadap perilaku peduli sosial.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan penyebaran google form pada link bit.ly/kuesioner-ingkling, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa sekolah dasar di era milenial masih mengenal permainan tradisional “cak ingkling”. Walaupun kepopulerannya terkalahkan dengan *games online*. Siswa masih mengetahui bentuk petak permainan tradisional “cak ingkling”. Siswa juga menganggap asyik permainan tradisional ini, walaupun *games online* masih lebih mengasyikkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti perlu menyampaikan saran-saran antara lain sebagai berikut.

- 1) Penelitian lanjutan hendaknya tetap dilakukan dengan menyebar kuesioner secara online. Hal itu mempermudah peneliti dalam melakukan analisis data.
- 2) Penelitian juga hendaknya diantisipasi dengan penyebaran kuesioner secara offline.

Fenomena Permainan Tradisional “Cak Ingkling” Bagi Siswa Sekolah Dasar di Era Milenial

ORIGINALITY REPORT

37%
SIMILARITY INDEX

34%
INTERNET SOURCES

11%
PUBLICATIONS

17%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 **123dok.com** **5%**
Internet Source

2 **jurnal.radenfatah.ac.id** **4%**
Internet Source

3 **journals.telkomuniversity.ac.id** **3%**
Internet Source

4 **www.kompasiana.com** **3%**
Internet Source

5 **Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY** **3%**
Student Paper

6 **id.123dok.com** **2%**
Internet Source

7 **repository.radenfatah.ac.id** **2%**
Internet Source

8 **Submitted to President University** **2%**
Student Paper

9 **faizahnurul.blogs.uny.ac.id** **2%**
Internet Source

10	indonesiasatu.co Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1 %
12	nasional.republika.co.id Internet Source	1 %
13	repository.unisbablitar.ac.id Internet Source	1 %
14	jurnal.peneliti.net Internet Source	1 %
15	jurnal.ummi.ac.id Internet Source	1 %
16	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	1 %
17	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1 %
18	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1 %
19	antropologi.fib.ub.ac.id Internet Source	<1 %
20	www.jurnal-umbuton.ac.id Internet Source	<1 %

21 Hany Uswatun Nisa. "PENGEMBANGAN MODEL INVESTIGASI SOIAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERKONTEKS KEARIFAN LOKAL PADA SISWA KELAS VIII SMP/MTS DI KABUPATEN BREBES", Jurnal Ilmiah SEMANTIKA, 2020
Publication <1 %

22 eprints.undip.ac.id
Internet Source <1 %

23 journal.lppm-unasman.ac.id
Internet Source <1 %

24 www.beebebi.com
Internet Source <1 %

25 jurnal.polibatam.ac.id
Internet Source <1 %

26 mpb.fkip.unri.ac.id
Internet Source <1 %

27 repository.eafit.edu.co
Internet Source <1 %

28 www.researchgate.net
Internet Source <1 %

Exclude bibliography Off