



DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI DAERAH MEDAN

Cahaya Febriyanti Simanjuntak¹
Universitas Negeri Medan
cahayafebri02@gmail.com

ABSTRAK

Melestarikan budaya merupakan tugas seluruh warga negara, keragaman budaya adalah ciri khas bangsa Indonesia. Penting bagi generasi muda memahami dan melestarikan budaya menjadi satu warisan bagi mereka. Salah satu budaya yang sangat melekat dengan anak-anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional pada setiap daerah berbeda-beda dan mengandung nilai-nilai sosial yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya permainan tradisional mengandung nilai kerjasama, persatuan, saling membantu, dan menghargai perbedaan. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat di suatu tempat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat berdampak pada budaya permainan tradisional suatu daerah. Saat ini generasi muda lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain menggunakan teknologi canggih seperti Smartphone, Komputer, PS (Play Station), VR (Virtual Reality), dan lain-lain. Dalam penelitian ini, penulis akan mengkaji dampak dari perkembangan teknologi terhadap permainan tradisional. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survei yang dilakukan secara daring. Penelitian ini menghasilkan kecenderungan generasi muda mengenai eksistensi permainan tradisional di daerah mereka pada masa perkembangan teknologi yang semakin pesat ini. Peneliti berharap, penelitian ini dapat membuka kembali rasa bagi masyarakat untuk kembali melestarikan permainan tradisional di Indonesia.

Kata kunci : *permainan tradisional, perkembangan teknologi*

ABSTRACT

Preserving culture is the duty of all citizens, cultural diversity is the hallmark of the Indonesian nation. It is important for the younger generation to understand and preserve culture as a legacy for them. One of the cultures that is very attached to children is traditional games. Traditional games in each area are different and contain social values that can be applied in everyday life. Usually traditional games contain values of cooperation, unity, mutual help, and respect for differences. Technological developments are very influential on the social and cultural life of the people in a place. Rapid technological developments have an impact on the traditional game culture of a region. Currently, the younger generation spends more time playing games using advanced technology such as Smartphones, Computers, PS (Play Station), VR (Virtual Reality), and others. In this study, the author will examine the impact of technological developments on traditional games. The data collection technique used is an online survey. This research resulted in the tendency of the community regarding the existence of traditional games in their area during this increasingly rapid technological development. Researchers hope that this research can reopen a sense for the community to return to preserving traditional games in Indonesia.

Key word : *traditional games, technology development*



PENDAHULUAN

Budaya atau Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu “budhayah” yang merupakan bentuk jamak dari “budhi” yang berarti ‘budi’ atau ‘akal’. Sehingga Koentjaraningrat (1990: hal 181) mendefinisikan budaya sebagai daya dari budi berupa 11 cipta, karsa dan rasa. Sedangkan budi diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal manusia yang merupakan pancaran dari budi dan daya terhadap seluruh apa yang dipikir, dirasa, dan direnungkan yang kemudian diamankan dalam bentuk suatu kekuatan yang menghasilkan kehidupan. Dalam Kamus budaya adalah pikiran, akal budi, hasil. Sedangkan kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia (seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat).

Indonesia adalah negara dengan keragaman yang sangat melimpah. Indonesia memiliki banyak sekali suku, ras, bahasa, agama, dan kebudayaan yang masing-masing memiliki nilainya tersendiri. Kebudayaan atau kebiasaan dari masyarakat Indonesia ini juga hadir dalam bentuk permainan tradisional. Permainan ini juga memiliki nilai dan posisinya sendiri dalam masyarakat (Syakira, dkk, 2021).

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai - nilai yang ada di masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Seiring dengan bertumbuhnya perkembangan gaya hidup dan teknologi, kebudayaan asli Indonesia terlihat sangat ketinggalan zaman (Falah, dkk, 2012). Banyak dari warga Indonesia yang kurang peduli bahkan ada yang tidak peduli tentang budaya Indonesia. Nilai sosial budaya di Indonesia sudah mulai pudar, terutama di perkotaan. Remaja yang tinggal di perkotaan cenderung lebih memilih bermain dengan teknologi canggih dibandingkan dengan melestarikan budaya permainan tradisional Indonesia. Oleh karena itu, perlu diketahui apa dampak dari perkembangan teknologi terhadap permainan tradisional dan bagaimana cara yang tepat untuk melestarikan budaya permainan tradisional di Indonesia. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap lingkungan sekitar tempat tinggal penulis, saat ini hampir tidak ada lagi anak-anak yang memainkan permainan tradisional, mereka lebih tertarik untuk memainkan permainan lewat smartphone yang mereka miliki dikarenakan variasi permainan yang banyak, tampilan yang lebih menarik, dan efek permainan yang memacu mereka untuk terus bermain. Oleh karena permasalahan diatas, maka tujuan penulis melakukan penelitian mengenai dampak modernisasi terhadap permainan tradisional ini adalah untuk mengetahui apa bagaimana dampak dari perkembangan teknologi (modernisasi) terhadap budaya permainan tradisional Indonesia khususnya Kota Medan, dan apa solusi yang tepat untuk mengembangkan kembali permainan tradisional di Indonesia khususnya Kota Medan.



METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah analisis deskriptif yang dilakukan dengan survei yang disebar secara daring dengan target 30 orang anak di Medan dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan survey dan observasi. Dalam penelitian ini, objek penelitian adalah mereka yang mengisi survey. Waktu penyebaran survey sendiri dimulai dari Sabtu, 21 Mei 2022. Survei ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan untuk mengetahui seberapa besar dampak perkembangan teknologi terhadap budaya permainan tradisional dan bagaimana ketertarikan mereka terhadap permainan tradisional jika dibandingkan dengan permainan yang dimainkan melalui teknologi canggih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat melalui survey yang telah dilakukan secara daring, menunjukkan bahwa dari 30 anak yang diwawancarai mereka hanya mengetahui paling banyak 5 permainan tradisional, umumnya yaitu petak umpet, kelereng, layangan, engklek, lompat tali. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan anak-anak saat ini mengenai permainan tradisional masih sangat kurang dibandingkan dengan anak-anak di jaman dahulu sebelum adanya teknologi bermain. Selanjutnya, 70% dari 30 anak yang diwawancarai mereka mengatakan bahwa permainan di HP (Smartphone) lebih menarik dibandingkan dengan permainan tradisional hal ini terlihat melalui durasi bermain mereka yaitu 2 – 5 jam dalam satu hari. Teknologi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi nilai budaya bagi generasi muda saat ini. Kebanyakan dari generasi muda saat ini hanya tertarik dengan hal-hal yang berbau budaya.

Permainan tradisional dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern seperti game Dawai (Gadget). Pada umumnya, mainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, Hal ini sangat berbeda dengan bentuk permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh beberapa anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Mainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari mainan ini (Agustiana. 2018).

Permainan tradisional seperti permainan layangan, permainan petak umpet, kelereng, engklek, lompat tali merupakan bagian dari kebudayaan dimana permainan tersebut hasil karya manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi. Tetapi perkembangan zaman membuat permainan pada anak mengalami perubahan. Perubahan tersebut diantaranya bahwa anak tidak lagi bermain permainan tradisional, melainkan memainkan permainan lebih modern, seperti game online. Salah satu penyebab terjadinya perubahan permainan pada anak yaitu dengan hadirnya permainan modern seperti HP dan teknologi game yang lebih menarik telah disebar ke seluruh masyarakat.



Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat kita hindari. Akan tetapi, kita dapat melakukan tindakan yang bijaksana terhadap diri kita sendiri, keluarga dan juga masyarakat luas agar kemajuan teknologi yang semakin dahsyat ini tidak sampai menggeser jati diri kita sebagai manusia yang memiliki norma dan juga nilai-nilai pekerti yang luhur (Hendro, Mita, 2014).

KESIMPULAN DAN SARAN

Indonesia adalah negara dengan keragaman yang sangat melimpah. Indonesia memiliki banyak sekali suku, ras, bahasa, agama, dan kebudayaan yang masing-masing memiliki nilainya tersendiri. Kemajuan teknologi memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Hasil yang didapat melalui survey yang telah dilakukan secara daring, menunjukkan bahwa dari 30 anak yang diwawancarai mereka hanya mengetahui paling banyak 5 permainan tradisional. Selanjutnya, 70% dari 30 anak yang diwawancarai mereka mengatakan bahwa permainan di HP (Smartphone) lebih menarik dibandingkan dengan permainan tradisional hal ini terlihat melalui durasi bermain mereka yaitu 2 – 5 jam dalam satu hari. Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat kita hindari. Akan tetapi, kita dapat melakukan tindakan yang bijaksana terhadap diri kita sendiri, keluarga dan juga masyarakat luas agar kemajuan teknologi yang semakin dahsyat ini tidak sampai menggeser jati diri kita sebagai manusia yang memiliki norma dan juga nilai-nilai pekerti yang luhur.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi nilai kehidupan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai dampak perkembangan teknologi terhadap segala aspek budaya di Indonesia, agar nilai budaya masih melekat di kehidupan masyarakat Indonesia khususnya pada generasi muda saat ini.

DATA DIRI

Cahaya Febriyanti Simanjuntak lahir di Medan tanggal 02 Pebruari 1998. Anak ketiga dari empat bersaudara. Ayah bernama Jhoni Eliezer Simanjuntak dan Ibu bernama Nurhaida Siregar, beralamat di Jalan Budi Kemasyarakatan, No.22E Medan. Penulis memulai pendidikannya pada Tahun 2003 di SD Negeri 060843 Medan dan lulus jenjang Pendidikan SD pada Tahun 2009. Kemudian pada Tahun 2009 melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 11 Medan dan lulus pada Tahun 2012. Tahun 2012 penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 18 Medan dan lulus pada Tahun 2015. Pada tahun 2019 penulis menyelesaikan S1 jurusan Biologi prodi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Medan, dan pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang S2 jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Medan. Saat ini penulis bekerja sebagai pengajar/guru di SD Negeri 060843 Medan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Amar, 2012, *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya.*, Jurnal Dakwah Tabligh, Vol 13, No 1.
- Anggita, Agustina Mega. dkk. 2018. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa.*, Journal of Sport Science and Education (Jossea) Vol 3, No 2.
- Falah, Muhammad Wasal, dkk, 2012, *Rumah Indonesia Bernuansa “Indonesia Negara 1000 Budaya” Sebagai Sarana Informasi Sekaligus Untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia pada Masyarakat di Perbatasan.*
- Koentjaraningrat, 1990, *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta : Djambata.
- Syakira, Orvala, dkk, 2021, *Dampak Era Modernisasi Terhadap Permainan Tradisional.*, Bandung.
- Wahyudi, Hendro Setyo, dkk, 2014, *Teknologi dan Kehidupan Masyarakat*, Jurnal Analisa Sosiologi, Vol 3, No 1.