



## Analisis Minat Anak Usia 10-12 Tahun Terhadap Permainan Tradisional di Desa Honggosoco

Nurul Hidayah<sup>1\*</sup>, Siti Masfuah<sup>2</sup>, Suad<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muria Kudus

Email: [nurul.hid286@gmail.com](mailto:nurul.hid286@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muria Kudus

Email: [siti.masfuah@umk.ac.id](mailto:siti.masfuah@umk.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muria Kudus

Email: [suad@umk.ac.id](mailto:suad@umk.ac.id)

---

**Abstract.** Background of this research is that children rarely play traditional games and children more often play modern games, one of which is playing gadgets. This research is a descriptive qualitative research. The research location is in Desa Honggosoco RT 03 RW 01, while the research subjects are 5 children aged 10-12 years and 5 parents. This study aims to analyze the interest of children aged 10-12 years in traditional games in Desa Honggosoco, and analyze factors influencing the interest of children aged 10-12 years toward traditional games in Desa Honggosoco. Data collection techniques used are interviews, observation, documentation, and recording. The results showed that some of the children had interest criteria that were less interested in traditional games, but there were still children who had interested criteria and were very interested. Factors that affect the interest of children who have the criteria of less interest are lack of attention, lack of curiosity, family, and the environment. Factors that affect the interests of those who have interest criteria are good concentration of attention and family, while for children who have high interest criteria, children are very interested, namely good concentration of attention, needs, family, and environment.

**Keywords:** Traditional Games; Children's Interests; Factors Affecting Interests.

**Abstrak.** Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah anak-anak sudah jarang bermain permainan tradisional dan anak lebih sering bermain permainan modern salah satunya yaitu bermain gawai. Penelitian ini bertujuan menganalisis minat anak usia 10-12 tahun terhadap permainan tradisional di Desa Honggosoco, dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat anak usia 10-12 tahun terhadap permainan tradisional di Desa Honggosoco. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di Desa Honggosoco RT 03 RW 01, sedangkan subjek penelitian yaitu 5 anak usai 10-12 tahun dan 5 orang tua. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan pencatatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian dari anak memiliki kriteria minat yang kurang berminat terhadap permainan tradisional, tetapi masih terdapat anak yang memiliki kriteria minat berminat dan sangat berminat. Faktor yang mempengaruhi minat anak yang memiliki kriteria minat kurang berminat yaitu pemusatan perhatian yang kurang, keluarga, serta lingkungan. faktor yang mempengaruhi minat yang memiliki kriteria berminat yaitu pemusatan perhatian yang baik dan keluarga, sedangkan untuk anak yang memiliki kriteria minat anak sangat berminat yaitu pemusatan perhatian yang baik, kebutuhan, keluarga, dan lingkungan.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional; Minat Anak; Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat.

---

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak keberagaman budaya, salah satunya permainan tradisional. Kurnaiti (2016: 2) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang diajarkan secara turun-temurun. Fadli (2015) menyatakan permainan tradisional memiliki manfaat dalam membentuk karakter anak seperti kerjasama, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain. Zafirah et al (2018) mengemukakan pada permainan tradisional dakon terdapat penanaman nilai pendidikan karakter yaitu: disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, menghargai prestasi, dan jujur.

Permainan tradisional dapat menjadi sarana permainan edukasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Nataliya (2015) menyatakan teknik pembelajaran yang aktif merupakan cara kreatif untuk meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan siswa, dan dianggap membantu proses belajar di kelas. Proses pembelajaran tidak akan terlepas dengan media pembelajaran, contoh salah satu media pembelajaran adalah permainan engklek. Pada penelitian yang dilakukan oleh Damayanti et al (2020) mengemukakan penggunaan model *Think Pair Share* berbantuan permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Sekarang ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak bahkan banyak anak-anak yang tidak tahu apa itu permainan tradisional. Yudiwinata dan Handoyo (2014) mengemukakan salah satu perubahan yang mengalami pergerakan yang cukup terlihat yaitu perubahan pada permainan tradisional. Pada zaman dulu permainan tradisional dijadikan sebagai permainan sehari-hari namun pada kenyataannya permainan tradisional tidak lagi sebagai permainan sehari-hari, anak-anak lebih mengenal permainan modern. Rahmawati (2010: 100-101) mengemukakan keberadaan sebagian permainan tradisional sangat sulit ditemui atau bisa dikatakan terancam punah. Jika permainan tradisional ditinggalkan maka anak-anak generasi sekarang dan mendatang akan menjadi pribadi yang tidak memiliki identitas kebudayaan. Permainan modern juga cenderung bersifat individualis dan berbasis materi sehingga menghambat anak mengembangkan keterampilan sosialnya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 2 September 2020 di Desa Honggosoco Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus, anak-anak suka bermain baik dengan teman, adik, ataupun sendirian. Anak-anak usia 10-12 tahun kebanyakan sudah difasilitasi oleh orang tua mereka gawai. Anak-anak di Desa Honggosoco sudah mengenal permainan modern seperti permainan game online free fire, mobile legend, dan minicraf. Anak-anak jarang bermain permainan tradisional tetapi mereka lebih sering bermain gawai, sehingga anak kurang paham tentang permainan tradisional. Mereka juga kurang mempunyai wawasan tentang jenis-jenis permainan tradisional yang ada, serta kurangnya sosialisasi orang tua kepada anak membuat anak kurang mempunyai pengetahuan tentang permainan tradisional. Permainan tradisional yang diketahui oleh anak-anak Desa Honggosoco adalah petak umpet, engklek, bentengan, congklak, lompat tali, layangan, ucing-ucingan dan yoyo.

Dari hasil wawancara menunjukkan jika anak lebih sering bermain gawai dan permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan padahal permainan tradisional merupakan kekayaan bangsa. Beberapa penelitian yang telah dilakukan yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Annisa et al (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Luntur Kearifan Lokal Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Negeri 1 Purwodadi" menyatakan lunturnya permainan tradisional karena adanya teknologi yang semakin canggih. Penelitian yang dilakukan oleh Tedi (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu" mengemukakan perubahan yang terjadi di Desa Ijuk Kabupaten Sekadu dari permainan tradisional menjadi permainan modern karena semakin banyaknya produk-produk permainan modern yang lebih menarik bagi anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini memberikan gambaran bagaimana minat anak terhadap permainan tradisional dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat anak serta lokasi penelitian di Desa Honggosoco. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis minat anak usia 10-12 tahun dan faktor

yang mempengaruhi minat anak usia 10-12 tahun terhadap permainan tradisional di Desa Honggosoco. Penelitian ini memberi pengetahuan tentang pentingnya minat anak dalam permainan tradisional sehingga permainan tradisional tidak akan tergerus dengan zaman dan tergantikan dengan permainan modern.

## METODE

Pendekatan penelitian pada peneliti ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Morissan (2017: 28) mengemukakan penelitian deskriptif merupakan pengamatan yang bersifat ilmiah yang dilakukan secara berhati-hati dan cermat. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menjelaskan suatu kondisi sosial tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif bermaksud untuk menganalisis dan mendeskripsikan ketertarikan anak terhadap permainan tradisional yang ada serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan pencatatan. Informan primer pada penelitian ini adalah 5 orang anak usia 10-12 tahun, sedangkan informan sekunder pada penelitian ini adalah 5 orang tua. Indikator minat menurut Safari (2003: 60) pada penelitian ini adalah perasaan suka/senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Untuk mengetahui apakah penelitian tersebut benar-benar ilmiah atau dapat dipertanggungjawabkan, maka harus dilakukan teknik analisis pemeriksaan keabsahan data. Teknik keabsahan data menggunakan jenis triangulasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model interaktif dari Miles dan Huberman. Dalam teknik analisis model interaktif melakukan tiga kegiatan data secara serempak, yaitu: (1) reduksi data (data reduction), (2) penyajian data (display data), dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian tentang minat anak usia 10-12 tahun terhadap permainan tradisional yang dilakukan kepada anak-anak di Desa Honggosoco yaitu MA dan VDL yang berusia 10 tahun kelas IV, IMA yang berusia 11 tahun kelas VI, RRR dan MAAY yang berusia 12 tahun kelas VI, serta orang tua dari anak yaitu Ibu TM orang tua dari MA yang berkerja sebagai ibu rumah tangga, Ibu N orang tua dari VDL berkerja sebagai buruh pabrik, Ibu H orang tua dari IMA berkerja sebagai pegawai konveksi, Bapak S orang tua dari RRR berkerja sebagai buruh bangunan, dan Ibu M orang tua dari MAAY berkerja sebagai guru SD. Hasil wawancara dengan MA dan orang tuanya serta observasi bahwa MA merasa senang saat bermain permainan tradisional. MA juga lebih tertarik dengan permainan yang sedang *booming* seperti bermain sepatu roda dan bermain *game online*, untuk pengetahuan MA cukup baik tentang permainan tradisional. Permainan tradisional yang masih dimainkan oleh MA yaitu petak umpet, yoyo, layangan. Keterlibatan MA dalam bermain permainan tradisional kurang karena MA lebih sering bermain permainan modern seperti gawai.

Hasil wawancara dengan VDL dan orang tuanya serta observasi bahwa VDL merasa senang saat bermain permainan tradisional. VDL lebih tertarik dengan permainan yang sedang *booming* seperti bermain sepatu roda dan bermain gawai, sedangkan pengetahuan tentang permainan tradisional VDL termasuk baik dan permainan tradisional yang masih dimainkan yang masih dimainkan oleh VDL yaitu ucing-ucingan, petak umpet, layangan. Keterlibatan VDL dalam bermain permainan tradisional baik karena VDL lebih sering bermain permainan tradisional. Hasil wawancara dengan IMA dan orang tuanya serta observasi bahwa IMA merasa senang dengan permainan tradisional. IMA lebih tertarik dengan permainan yang sedang *booming* yaitu bermain *game online*, sedangkan pengetahuan tentang permainan tradisional IMA termasuk cukup baik. Permainan tradisional yang masih dimainkan yang masih dimainkan oleh IMA yaitu yoyo, layangan, petak umpet. Keterlibatan IMA dalam bermain permainan tradisional masih kurang karena IMA lebih sering bermain permainan modern seperti gawai.

Hasil wawancara dengan RRR dan orang tuanya serta observasi bahwa RRR merasa senang dengan permainan tradisional. RRR lebih tertarik dengan permainan yang sedang *booming* yaitu bermain *game online*. Untuk pengetahuan tentang permainan tradisional RRR cukup baik dan permainan tradisional yang masih dimainkan oleh RRR yaitu: petak umpet. Keterlibatan RRR dalam bermain permainan tradisional masih kurang karena RRR lebih sering bermain permainan modern seperti gawai. Hasil wawancara dengan MAAY dan orang tuanya serta observasi bahwa MAAY merasa senang bermain permainan tradisional. MAAY lebih tertarik dengan permainan tradisional, sedangkan pengetahuan MAAY tentang permainan tradisional termasuk baik. Permainan tradisional yang masih dimainkan oleh MAAY yaitu: petak umpet, bentengan, layangan, ucing-ucingan. Keterlibatan MAAY dalam bermain permainan tradisional lebih sering bermain permainan tradisional.

Slameto (2013: 180) menjelaskan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut, maka akan semakin besar minat pada anak. Indikator minat menurut Safari (2003: 60) menyatakan terdapat empat aspek yaitu: (1) perasaan suka/senang, (2) ketertarikan, (3) perhatian, (4) keterlibatan. Sejalan dengan penelitian Shidiq et al (2020) yang menggunakan indikator Safari dalam mengukur minat anak. Maharani et al (2017) menyatakan kriteria minat dibagi menjadi empat yaitu sangat berminat, berminat, kurang berminat dan tidak berminat. Anak dikatakan sangat berminat jika anak memenuhi semua indikator minat. Anak dikatakan berminat jika anak memenuhi tiga indikator minat. Anak dikatakan kurang berminat jika anak memenuhi dua indikator minat, sedangkan anak dikatakan tidak berminat jika anak hanya memenuhi satu indikator minat.

**Tabel 3.1** Kriteria Minat anak.

<b>Subjek</b>	<b>Kriteria Minat</b>
MA	Kurang Berminat
VDL	Berminat
IMA	Kurang Berminat
RRR	Kurang Berminat
MAAY	Sangat Berminat

Tabel 3.1 didapatkan hasil sebagai berikut, subjek MA, IMA, dan RRR memiliki kriteria minat kurang berminat terhadap permainan tradisional, Subjek VDL memiliki kriteria minat berminat terhadap permainan tradisional, sedangkan Subjek MAAY memiliki kriteria minat sangat berminat terhadap permainan tradisional. Hasil dari penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat anak sebagai berikut, timbulnya minat dalam diri seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Syah (2014: 143) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi minat oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang seperti: keluarga, sarana dan prasarana atau fasilitas, dan lingkungan. Faktor yang mempengaruhi minat anak dalam bermain permainan tradisional berdasarkan penjelasan MA yang memiliki kriteria kurang berminat terhadap permainan tradisional sebagai berikut.

Penjelasan dari MA dan orang tuanya faktor yang mempengaruhi minat anak terhadap permainan tradisional yaitu: (1) Pemusatan perhatian yang kurang, MA tidak tertarik saat melihat temannya bermain permainan tradisional. (2) Kebutuhan, MA saat bosan akan menonton televisi dan bermain dengan adiknya. (3) Keluarga, orang tua dari MA tidak mengenalkan dan menjelaskan tentang permainan tradisional. Serta (4) Lingkungan, teman-teman dari MA jarang mengajak bermain permainan tradisional. Berikut penjelasan dari orang tua MA tentang faktor yang mempengaruhi minat MA. Berdasarkan penjelasan VDL yang memiliki kriteria berminat terhadap permainan tradisional sebagai berikut.

Penjelasan VDL dan orang tuanya faktor yang mempengaruhi minat terhadap permainan tradisional yaitu: terhadap permainan tradisional, faktor yang mempengaruhinya adalah (1) Pemusatan perhatian yang baik, VDL merasa tertarik ikut bermain saat melihat temannya bermain permainan tradisional. (2) Keluarga, orang tua VDL mengenalkan dan menjelaskan permainan tradisional dan memfasilitasi untuk bermain. Berdasarkan penjelasan IMA yang memiliki kriteria kurang berminat terhadap permainan tradisional sebagai berikut.

Penjelasan IMA dan orang tuanya faktor yang mempengaruhi minat anak terhadap permainan tradisional, faktor yang mempengaruhinya adalah (1) Kebutuhan, IMA saat merasa bosan ia akan menonton televisi atau bermain *game* dan IMA bermain saat tubuhnya sehat. (2) Keluarga, orang tua dari IMA tidak mengenalkan dan menjelaskan permainan tradisional kepada IMA. Penjelasan dari IMA sejalan dengan penjelasan dari Ibu H sebagai berikut. Anak yang berinisial RRR yang memiliki kriteria kurang berminat terhadap permainan tradisional, faktor yang mempengaruhi minat RRR sebagai berikut.

Penjelasan RRR dan orang tuanya faktor yang mempengaruhi minat anak terhadap permainan tradisional, faktor yang mempengaruhinya adalah (1) Kebutuhan, RRR saat merasa bosan ia lebih sering bermain *game* dan RRR bermain saat tubuhnya sehat. (2) Lingkungan, teman-temannya jarang mengajak RRR bermain permainan tradisional. Penjelasan dari RRR sejalan dengan penjelasan dari Bapak S sebagai berikut. Anak yang berinisial MAAY yang memiliki kriteria sangat berminat terhadap permainan tradisional, faktor yang mempengaruhi minat MAAY sebagai berikut.

Penjelasan MAAY dan orang tuanya faktor yang mempengaruhi minat anak terhadap permainan tradisional, faktor yang mempengaruhinya adalah (1) Pemusatan perhatian yang baik, MAAY merasa tertarik ikut bermain saat melihat temannya bermain permainan tradisional. (2) Kebutuhan, saat MAAY merasa bosan ia akan bermain permainan tradisional. (3) Keluarga, orang tua MAAY mengenalkan dan menjelaskan permainan tradisional dan memfasilitasi untuk bermain. (4) Lingkungan, teman dari MAAY sering mengajak bermain permainan tradisional.

**Tabel 3.2** Faktor-faktor yang mempengaruhi minat.

Subjek	Faktor Internal	Faktor Eksternal
MA	Pemusatan perhatian yang kurang dan kebutuhan anak	Keluarga dan lingkungan
VDL	Pemusatan perhatian yang baik	Keluarga
IMA	Kebutuhan anak	Keluarga
RRR	Kebutuhan anak	Lingkungan
MAAY	Pemusatan perhatian yang baik dan kebutuhan anak	Keluarga dan lingkungan

Tabel 3.2 didapatkan hasil sebagai berikut. Faktor yang mempengaruhi minat anak adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi minat anak antara lain pemusatan perhatian, dan kebutuhan, sedangkan faktor eksternal yaitu keluarga dan lingkungan.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan informan anak serta wawancara dengan informan orang tua di atas dapat diuraikan minat anak usia 10-12 terhadap permainan tradisional sebagai berikut: indikator pertama yaitu perasaan suka/senang, hasil dari penelitian terdapat kesamaan dari kelima informan yaitu MA, VDL, IMA, RRR, dan MAAY bahwa kelima informan merasa senang dan bahagia saat bermain permainan tradisional. Meskipun kadang-kadang kelima informan merasa bosan dengan permainan tradisional tetapi kelima informan masih nampak senang saat bermain dengan teman-temannya. Saat anak bermain permainan tradisional anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Anak-anak juga bebas mengekspresikan perasaannya. Sejalan dengan Annisa et al (2019) menyatakan permainan tradisional juga menimbulkan kepuasan/keseruan dalam bermain, tidak

kalah dengan permainan modern. Kurniati (2019: 2) mengemukakan permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Teori tersebut memberikan penekanan bahwa permainan tradisional dapat membuat anak-anak yang memainkannya senang. Perasaan senang dapat menimbulkan minat, sejalan dengan Achru (2019) menyatakan perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap positif. Oleh karena itu perasaan senang anak dengan permainan tradisional dapat menimbulkan minat anak.

Indikator kedua ketertarikan, berdasarkan hasil penelitian terdapat kesamaan antara empat informan yaitu MA, VDL, IMA, dan RRR. Keempat informan lebih tertarik dengan permainan yang sedang *booming* seperti permainan sepatu roda dan *game* digawai. MA, VDL, IMA, dan RRR mendapatkan informasi tentang permainan yang sedang *booming* dari teman dan sosial media, sedangkan untuk informan MAAY lebih tertarik dengan permainan tradisional. MA, VDL, IMA, RRR dan MAAY ketika diperkenalkan dengan permainan tradisional yang baru diketahui rata-rata anak antusias untuk mencobanya, tetapi walaupun saat dikenalkan anak antusias dengan permainan tradisional yang baru diketahui tetapi anak-anak lebih sering memilih untuk bermain permainan yang sedang *booming* yang saat itu adalah bermain sepatu roda dan *game* digawai. Hampir semua informan lebih tertarik dengan bermain permainan yang sedang *booming* hal itu sejalan dengan Nur dan Asdana (2020) menyatakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak mulai ditinggalkan karena permainan modern yang sifatnya *game online* ataupun *offline* lebih menarik dan *simple* dimainkan.

Indikator ketiga yaitu perhatian, berdasarkan hasil penelitian pengetahuan tentang permainan tradisional oleh ketiga informan yaitu MA, IMA, dan RRR termasuk cukup baik. MA, IMA, dan RRR cukup mengetahui tentang permainan dan beberapa jenisnya. MA, IMA, dan RRR juga masih bermain permainan tradisional salah satunya adalah petak umpet. Sedangkan untuk kedua informan VDL dan MAAY, kedua informan memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional termasuk baik. VDL dan MAAY mengetahui apa yang dinamakan permainan tradisional dan mengetahui jenis-jenisnya. Permainan tradisional yang masih VDL dan MAAY mainkan diantaranya ucing-ucingan, petak umpet, dan layangan. Anak yang menaruh minat besar terhadap permainan tradisional, maka anak akan memusatkan perhatiannya dan berusaha untuk mendapatkan informasi tentang permainan tradisional. Hal ini sejalan dengan Slameto (2013: 180) menyatakan siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Indikator keempat yaitu keterlibatan, berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa informan yang lebih sering bermain permainan tradisional dari pada permainan modern seperti gawai. Informan yang lebih sering bermain permainan tradisional yaitu VDL dan MAAY. VDL dan MAAY lebih sering bermain permainan tradisional dengan teman-temannya dibandingkan bermain permainan modern seperti gawai, sedangkan untuk ketiga informan lainnya yaitu MA, IMA, dan RRR, lebih sering bermain permainan modern seperti gawai dari pada permainan modern. Ketiga informan setiap hari bermain *game* yang ada digawai. Sejalan dengan Saputra (2017) mengatakan efek dari era modernisasi ini adalah perubahan aktivitas bermain anak dari yang semula permainan tradisional beralih ke permainan modern.

Keterlibatan anak dengan permainan tradisional dapat mengukur minat anak terhadap permainan tradisional. Hal ini sejalan dengan Slameto (2013: 180) menyatakan suatu minat dapat diekspresikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Jenis permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak Desa Honggosoco yaitu petak umpet, layangan, ucing-ucingan, yoyo, dan betengan. Jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak Desa Honggosoco masih tergolong sedikit. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tedi (2015) "Sekarang ini sudah banyak permainan tradisional yang kita lupakan bahkan tidak kita kenali". Teori tersebut memberikan penekanan bahwa banyak permainan tradisional sudah mulai terlupakan sehingga jarang dimainkan oleh anak.

Berdasarkan Tabel 3.1 analisa pada temuan utama penelitian yaitu didapatkan oleh peneliti menyatakan bahwa minat anak usia 10-12 tahun di Desa Honggosoco terhadap permainan tradisional yaitu sebagian anak kurang berminat terhadap permainan tradisional, tetapi masih terdapat anak yang masih berminat bahkan ada yang sangat berminat dengan permainan tradisional. Kaitannya dengan hasil analisis data

oleh peneliti, terdapat kesamaan dengan temuan penelitian Tedi (2015) menyatakan terdapat perubahan pola permainan dari permainan tradisional ke arah permainan modern di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu, sehingga permainan tradisional menjadi jarang dimainkan. Terdapat kesamaan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Anggita et al (2018) mengemukakan popularitas permainan tradisional di Kabupaten Semarang mengalami penurunan dari masa sebelumnya.

Berdasarkan Tabel 3.2 faktor-faktor yang mempengaruhi minat anak, anak yang mempunyai kriteria kurang berminat faktor yang mempengaruhi antara lain: pemusatan perhatian, kebutuhan, keluarga, serta lingkungan. Sejalan dengan Annisa et al (2019) menyatakan penyebab luntarnya permainan tradisional ini jika ditinjau dari aspek lingkungan, yaitu kepopuleran game online di zaman millennial menjadikan siswa mendukung dan mengikuti trend game online dari pada permainan tradisional yang telah dianggap ketinggalan zaman. Tedi (2015) menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan luntarnya permainan tradisional yaitu: sarana dan tempat bermain yang sudah tidak ada, adanya penyempitan waktu anak, permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu pagi, siang, ataupun malam bisa diluakukan serta tidak perlu menunggu orang lain bermain, dan terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi yang sebelumnya.

Anak yang mempunyai kriteria berminat dipengaruhi oleh pemusatan perhatian yang baik dan keluarga. Sedangkan kriteria minat sangat berminat dipengaruhi oleh pemusatan perhatian yang baik, kebutuhan, keluarga, serta lingkungan. Sesuai dengan Lindawati (2019) menyatakan bahwa faktor-faktor penyebab eksistensi permainan tradisional di Desa Nyangkring Kabupaten Bantul adalah peran orang tua yang mendorong dan memotivasi anak-anaknya untuk bermain permainan tradisional, transformasi kebudayaan dari generasi tua ke generasi muda, serta usaha dan kerjasama warga dalam melestarikan permainan tradisional.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Sesuai dengan hasil temuan data deskriptif maupun data pendukung lainnya serta pembahasan analisis data peneliti menentukan beberapa hasil penelitian yang berkesimpulan sebagai berikut: minat anak usia 10-12 tahun di Desa Honggosoco yaitu: sebagian anak kurang berminat terhadap permainan tradisional, anak senang saat bermain tetapi masih terdapat anak yang memiliki kriteria minat berminat dan sangat berminat terhadap permainan tradisional. Faktor yang mempengaruhi minat anak terhadap permainan tradisional yaitu: anak yang memiliki kriteria kurang berminat faktor yang mempengaruhi antara lain, (1) Pemusatan perhatian yang kurang, (2) Kebutuhan, (3) Keluarga, serta (4) Lingkungan. Anak yang berminat terhadap permainan tradisional yaitu: (1) Pemusatan perhatian yang baik. (2) Keluarga, sedangkan anak yang mempunyai kriteria sangat berminat yaitu: (1) Pemusatan perhatian yang baik, (2) Kebutuhan, (3) Keluarga, (4) Lingkungan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Desa Honggosoco, maka saran dari penelitian ini yaitu orang tua sebaiknya memberikan pengetahuan serta wawasan tentang permainan tradisional kepada anak, anak hendaknya memiliki kesadaran terhadap pentingnya permainan tradisional, dan masyarakat yang hendaknya lebih peduli terhadap permainan tradisional dengan cara lebih memilih memainkan permainan tradisional dari pada permainan modern.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Anggita, Gustina Mega et al. 2018. Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Sport Science and Education*,3 (2), 55-59.
- Annisa, Azizah Nur et al. 2019. Luntur Kearifan Lokal Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Negeri 1 Purwodadi. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(1), 78-82
- Damayanti, A., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 197-210.

- Fadli, Zen. 2015. Membentuk Karakter Anak Dengan Olahraga Tradisional. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14 (2), 49-56.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Lindawati, Yustika Irfani. 2019. Faktor-faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan. *Jurnal Hermeneutika*, 5 (1), 13-24.
- Maharani, Ony Dina et al. 2017. Minat Baca Anak-anak Di Kampong Baca Kabupaten Jember. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian dan Hasil Penelitian*. 3 (1), 320-328
- Nataliya, Prima. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3 (2), 343-358.
- Nur, H., & Asdana, M. F. 2020. Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29.
- Rahmawati, Eka. 2010. *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Sidiq, Dicky Ahmad N., Fina Fakhriyah, & Siti Masfuah. 2020. Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Daring. *Progres Pendidikan*, 1 (3), 243- 250.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2014. *Psikologi Belajar Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tedi, William. 2015. Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu. *Sociologique*, 3 (1), 1-17.
- Yudiwinata, Hikmah Prisia dan Prambudi Handoyo. 2014. Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 2 (3), 1-5.
- Zafirah, Afifah et al. (2018). Penanaman Nilai-nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8 (1), 95-104.