



ANALISIS PENYEBAB MULAI DITINGGALKANNYA PERMAINAN TRADISIONAL DI MASYARAKAT

Imam Zulyan Putra¹, Nuridin Widya Pranoto², Alimuddin³, Donal Syafrianto⁴

1Universitas Negeri Padang.Kesehatan dan Rekreasi, Padang,Indonesia.

2Universitas Negeri Padang.Kesehatan dan Rekreasi, Padang,Indonesia.

3Universitas Negeri Padang.Kesehatan dan Rekreasi, Padang,Indonesia.

4Universitas Negeri Padang.Kesehatan dan Rekreasi, Padang,Indonesia.

E-mail: imamzulyan2@gmail.com

Received: artikel dikirim 10 Desember2025; Revised: artikel revisi 14 Januari 2025; Accepted: artikel diterima 14 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penyebab mulai ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat, dengan fokus pada empat faktor utama: kemajuan teknologi, prasarana bermain, waktu bermain, dan peran orang tua. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui survei angket terhadap 88 siswa SMPN 3 Taluk Kuantan, Riau, yang dipilih dengan teknik *accidental sampling*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi serta histogram. 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 integrasi permainan tradisional dalam pendidikan dan kampanye kesadaran bagi orang tua.

Kata Kunci : Permainan tradisional, kemajuan teknologi, keterbatasan waktu bermain, prasarana bermain, peran orang tua

Abstract:

This study aims to analyze the causes of the decline in traditional games in society, focusing on four main factors: technological advancement, play infrastructure, playtime availability, and parental roles. A quantitative descriptive approach was employed through a questionnaire survey of 88 students at SMPN 3 Taluk Kuantan, Riau, selected via accidental sampling. Data were analyzed using descriptive statistics and presented in frequency distribution tables and histograms. Key findings include: (1) Technological advancement is the dominant factor (44% moderate scores, 30% high scores, 2% very high scores) as traditional games are perceived as less engaging than digital alternatives; (2) Limited play infrastructure affects interest (33% moderate scores, 16% high scores, 3% very high scores); (3) Time constraints due to academic/parental busyness (34% moderate scores, 34% high scores, 1% very high scores); (4) Overprotective parenting (43% moderate scores, 16% high scores) reduces children's interaction with traditional games. The study highlights the need for adaptive preservation strategies, such as integrating traditional games into education and awareness campaigns for parents.

Keywords: Traditional games, technological advancement, play infrastructure, time constraint, parental role

How to Cite: Imam Zulyan Putra, Nuridin Widya Pranoto, Alimuddin, Donal Syafrianto (2026). Analisis Penyebab Mulai Ditinggalkannya Permainan Tradisional Di Masyarakat. Jurnal Ilmu Keolahragaan, 4(1), 72-81 doi:<https://doi.org/10.21831/jk.vXiY.00001>



PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah bagian dari warisan budaya bangsa yang diteruskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Aktivitas ini bukan hanya sekadar menghibur, melainkan juga mengandung nilai-nilai budaya serta elemen sosial yang terkandung di dalamnya. Setiap wilayah di Indonesia punya permainan tradisional yang jadi identitas khas daerah tersebut. Menurut Subri et al. (2023), permainan tradisional adalah bagian dari kebudayaan yang perlu dijaga karena merupakan aset budaya dengan ciri khas tertentu. Permainan ini berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus media mempererat hubungan sosial. Kadir et al. (2021) menambahkan bahwa permainan tradisional adalah produk lokal yang tersebar luas di masyarakat, memiliki banyak jenis, dan biasanya dikategorikan berdasarkan bentuk permainannya, seperti bermain sambil bernyanyi, bermain dengan olah pikir, atau adu ketangkasan. Nugroho et al. (2022) menekankan bahwa permainan tradisional, selain menyenangkan, juga berperan dalam mengembangkan aspek psikologis anak dan mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan dewasa.

Permainan tradisional juga berperan penting dalam perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, sosial, dan emosional anak. Beberapa permainan memiliki kesamaan dengan olahraga karena punya aturan main yang jelas dan memberikan kesenangan, relaksasi, serta tantangan. Interaksi yang terjadi saat bermain membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, bahasa, dan emosi. Amelia (2024) menjelaskan bahwa bermain menjadi media efektif untuk menyalurkan energi berlebih pada anak, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial dan fisik mereka. Khasanah et al. (2011) mengidentifikasi empat karakteristik utama permainan tradisional: (1) cenderung menggunakan alat sederhana dari lingkungan sekitar seperti batu, biji-bijian, atau kerang; (2) melibatkan banyak pemain, yang mendorong interaksi sosial; (3) mengandung nilai-nilai luhur seperti kejujuran, kebersamaan, dan tanggung jawab; serta (4) memfasilitasi sosialisasi, kerja sama, dan komunikasi tim.

Meski memiliki manfaat besar, permainan tradisional kini kalah populer dibanding permainan modern, terutama game online. Penyebab utamanya adalah minimnya sosialisasi dan promosi, serta pengaruh era digital yang membuat anak-anak lebih memilih bermain gawai daripada beraktivitas fisik di luar rumah (Fitriyah et al., 2023). Studi di Surabaya (2023) dan Medan (2022) menunjukkan bahwa kemajuan teknologi dan internet menjadi faktor utama pergeseran minat ini. Selain itu, alih fungsi ruang terbuka publik menjadi tempat usaha komersial atau lokasi nongkrong mengurangi ketersediaan sarana bermain (Kusumo, 2010). Kesibukan masyarakat modern, baik karena pekerjaan maupun aktivitas digital, juga membatasi waktu untuk permainan tradisional. Sikap protektif orang tua yang khawatir akan keamanan dan kesehatan anak turut membatasi aktivitas luar rumah mereka.

Modernisasi dan globalisasi memperkuat stigma bahwa permainan tradisional kuno dan tidak relevan bagi generasi muda (Rahman et al., 2023). Pemerintah pun belum maksimal dalam pelestarian, dengan dukungan fasilitas dan program yang masih terbatas serta fokus pada jenis permainan tertentu saja (Imron, 2017). Sonjaya & Pratiwi (2020) menegaskan bahwa perubahan sosial modern memunculkan stigma negatif terhadap kegiatan budaya turun-temurun, sehingga pewarisan permainan tradisional ke generasi muda melemah. Faktor-faktor seperti kurangnya fasilitas, minimnya dukungan pemerintah, perubahan nilai sosial, dan pengaruh teknologi menjadi penyebab utama permainan tradisional mulai ditinggalkan.

Analisis mendalam mengenai penyebab pergeseran ini penting untuk merancang strategi pelestarian yang efektif. Pemahaman terhadap dampak penurunan minat bermain permainan tradisional, seperti berkurangnya interaksi sosial dan penurunan aktivitas fisik, dapat membantu merumuskan langkah-langkah yang mendorong masyarakat kembali mengapresiasi dan memainkan

permainan tersebut. Upaya pelestarian ini bukan hanya melindungi warisan budaya, tetapi juga memperkuat kesejahteraan fisik, mental, dan sosial masyarakat. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penyebab mulai ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat, sebagai langkah awal merumuskan strategi pelestarian yang relevan dan efektif di era modern.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena tanpa adanya pengubahan variabel, dengan data dalam bentuk angka yang dianalisis secara statistic. Metode yang digunakan adalah survei melalui angket untuk mendeskripsikan penyebab mulai ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat. Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Taluk Kuantan, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau, pada bulan yang telah ditentukan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMPN 3 Taluk Kuantan, sedangkan sampel diambil menggunakan metode accidental sampling dengan penentuan jumlah menggunakan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 10%. Data yang digunakan meliputi data utama yang diperoleh langsung dari responden lewat kuesioner dan data tambahan sebagai pendukung. Alat yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dirancang berdasarkan alat ukur yang mencakup empat indikator: perkembangan teknologi, sarana bermain, durasi bermain, dan peran orang tua, dengan total 40 item pernyataan. Validitas dari alat ukur diuji melalui korelasi Product Moment pada tingkat signifikansi 5%, di mana item dianggap valid jika nilai r hitung melebihi r tabel. Pengumpulan data dilakukan dengan pengisian kuesioner dalam format daftar periksa dan dianalisis memakai metode statistik deskriptif dalam bentuk persentase. Kategori hasil dibagi jadi lima level: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, berdasarkan nilai rata-rata (M) dan deviasi standar (SD). Proses analisis data mengikuti model interaktif Miles & Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil pengolahan data disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dan histogram untuk memvisualisasikan kecenderungan jawaban responden. Melalui metode ini, penelitian diharapkan memberikan gambaran kuantitatif yang jelas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi pergeseran minat terhadap permainan tradisional di kalangan pelajar.

HASIL

Data diambil dalam penelitian ini adalah penyebab mulai ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat yang dianalisis melalui empat faktor utama, yaitu kemajuan teknologi, prasarana bermain, waktu bermain, dan peran orang tua.

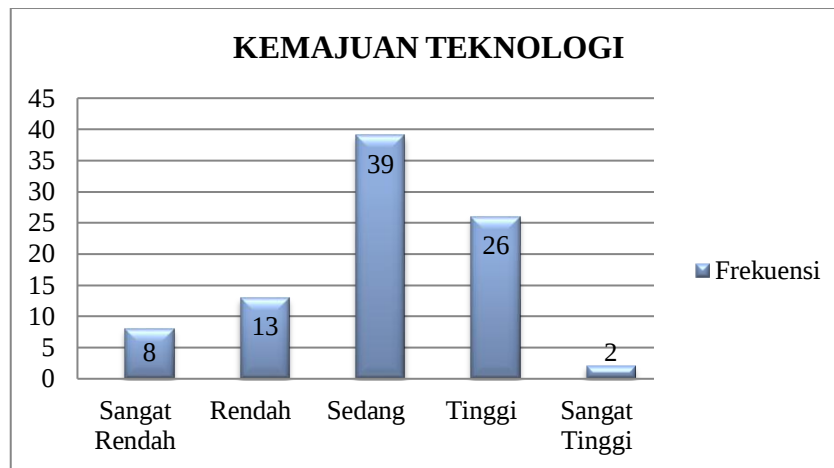
1. Kemajuan Teknologi

Berdasarkan hasil angket penelitian kategori kemajuan teknologi diperoleh skor maksimum adalah 39 dan skor minimum adalah 12. Untuk lebih jelasnya, pendeskripsian hasil angket penelitian kategori kemajuan teknologi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kemajuan Teknologi

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 20$	Sangat Rendah	8	9%
$20 < X \leq 26$	Rendah	13	15%
$26 < X \leq 32$	Sedang	39	44%
$32 < X \leq 38$	Tinggi	26	30%
$X > 38$	Sangat Tinggi	2	2%
Total		88	100%

Berdasarkan tabel di atas, data yang menyatakan bahwa ditinggalkannya permainan tradisional yang disebabkan oleh kemajuan teknologi dideskripsikan sebagai berikut. Pertama, sampel yang mendapat skor < 20 dengan kategori sangat rendah berjumlah 8 sampel (9%). Kedua, sampel yang mendapat skor 21-26 dengan kategori rendah berjumlah 13 sampel (15%). Ketiga, sampel yang memperoleh skor 27-32 dengan kategori sedang berjumlah 39 sampel (44%). Keempat, sampel yang memperoleh skor 33-38 dengan kategori tinggi berjumlah 26 sampel (30%). Kelima, sampel yang memperoleh skor > 38 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 2 (2%).



Gambar 4.1 Histogram Kemajuan Teknologi

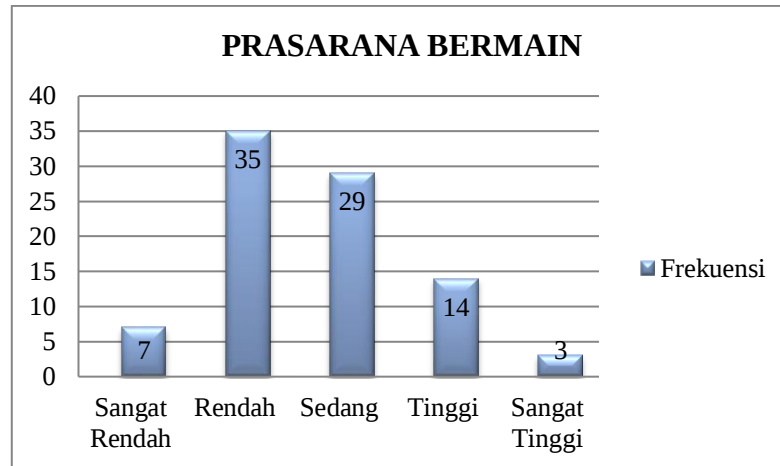
2. Prasarana Bermain

Berdasarkan hasil angket penelitian kategori prasarana bermain, diperoleh skor maksimum adalah 40 dan skor minimum adalah 14.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Prasarana Bermain

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 20$	Sangat Rendah	7	8%
$20 < X \leq 26$	Rendah	35	40%
$26 < X \leq 32$	Sedang	29	33%
$32 < X \leq 38$	Tinggi	14	16%
$X > 38$	Sangat Tinggi	3	3%
Total		88	100%

Berdasarkan tabel di atas, data yang menyatakan bahwa ditinggalkannya permainan tradisional yang disebabkan oleh prasarana bermain dideskripsikan sebagai berikut. Pertama, sampel yang mendapat skor < 20 dengan kategori sangat rendah berjumlah 7 sampel (8%). Kedua, sampel yang memperoleh skor 21-26 dengan kategori rendah berjumlah 35 sampel (40%). Ketiga, sampel yang mendapat skor 27-32 dengan kategori sedang berjumlah 29 sampel (33%). Keempat, sampel yang mendapat skor 33-38 dengan kategori tinggi berjumlah 14 sampel (16%). Kelima, sampel yang memperoleh skor > 38 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 3 (3%).



Gambar 4.2 Histogram Prasarana Bermain

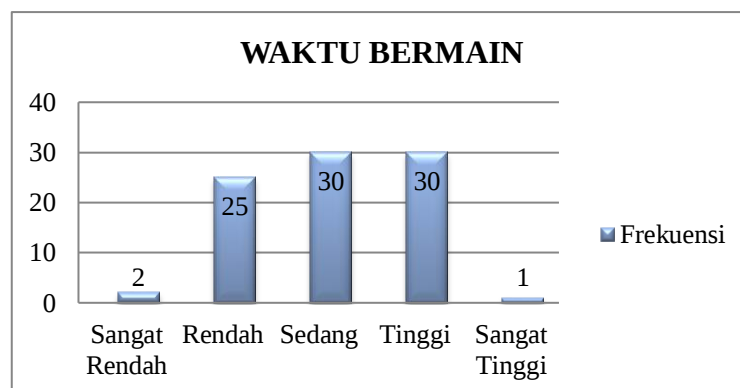
3. Waktu Bermain

Berdasarkan hasil angket penelitian kategori waktu bermain, diperoleh skor maksimum adalah 39 dan skor minimum adalah 17.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Waktu Bermain

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 20$	Sangat Rendah	2	2%
$20 < X \leq 26$	Rendah	25	28%
$26 < X \leq 32$	Sedang	30	34%
$32 < X \leq 38$	Tinggi	30	34%
$X > 38$	Sangat Tinggi	1	1%
Total		88	100%

Berdasarkan tabel di atas, data yang menyatakan bahwa ditinggalkannya permainan tradisional yang disebabkan oleh prasarana bermain dideskripsikan sebagai berikut. Pertama, sampel yang mendapat skor < 20 dengan kategori sangat rendah berjumlah 2 sampel (2%). Kedua, sampel yang mendapat skor 21-26 dengan kategori rendah berjumlah 25 sampel (28%). Ketiga, sampel yang mendapat skor 27-32 dengan kategori sedang berjumlah 30 sampel (34%). Keempat, sampel yang memperoleh skor 33-38 dengan kategori tinggi berjumlah 30 sampel (34%). Kelima, sampel yang memperoleh skor > 38 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 1 (1%).



Gambar 4.3 Histogram Waktu Bermain

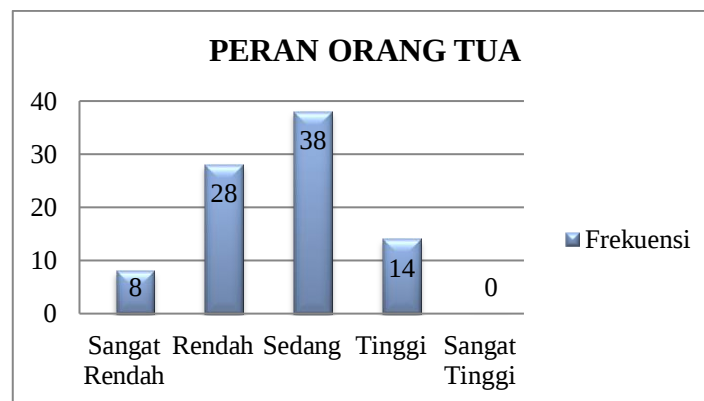
4. Peran Orang Tua

Berdasarkan hasil angket penelitian kategori peran orang tua, diperoleh skor maksimum adalah 37 dan skor minimum adalah 14.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Peran Orang Tua

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 20$	Sangat Rendah	8	9%
$20 < X \leq 26$	Rendah	28	32%
$26 < X \leq 32$	Sedang	38	43%
$32 < X \leq 38$	Tinggi	14	16%
$X > 38$	Sangat Tinggi	0	0%
Total		88	100%

Berdasarkan tabel di atas, data yang menyatakan bahwa ditinggalkannya permainan tradisional yang disebabkan oleh prasarana bermain dideskripsikan sebagai berikut. Pertama, sampel yang mendapat skor < 20 dengan kategori sangat rendah berjumlah 8 sampel (9%). Kedua, sampel yang mendapat skor 21-26 dengan kategori rendah berjumlah 28 sampel (32%). Ketiga, sampel yang mendapat skor 27-32 dengan kategori sedang berjumlah 38 sampel (43%). Keempat, sampel yang memperoleh skor 33-38 dengan kategori tinggi berjumlah 14 sampel (16%). Kelima, sampel yang mendapat skor > 38 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 0 sampel (0%).



Gambar 4.4 Histogram Peran Orang Tua

PEMBAHASAN

1. Kemajuan Teknologi

Berdasarkan hasil data pada indikator kemajuan teknologi di masyarakat, dari 88 sampel hanya 8 orang (9%) kategori sangat rendah dan 13 orang (15%) kategori rendah. Sedangkan sisanya sebanyak 67 orang menyatakan bahwa kemajuan teknologi berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Artinya, sebagian besar sampel setuju bahwa kemajuan teknologi berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslih (2021) yang menyatakan bahwa semakin maju teknologi, mengakibatkan permainan tradisional kurang menyenangkan.

2. Prasarana Bermain

Berdasarkan hasil data pada indikator prasarana bermain di masyarakat, dari 88 sampel hanya 7 orang (8%) kategori sangat rendah dan 35 orang (40%) kategori rendah.

Sedangkan sisanya sebanyak 46 orang menyatakan bahwa prasarana bermain berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Artinya, hampir setara sampel setuju bahwa ketersediaan prasarana bermain berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Dzarna et al (2023) yang menyatakan bahwa kondisi lingkungan yang memadai akan mendorong masyarakat untuk memainkan permainan tradisional.

3. Waktu Bermain

Berdasarkan hasil data pada indikator waktu bermain di masyarakat, dari 88 sampel hanya 2 orang (2%) kategori sangat rendah dan 25 orang (28%) kategori rendah. Sedangkan sisanya sebanyak 61 orang menyatakan bahwa waktu bermain berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Artinya, hampir setara sampel setuju bahwa ketersediaan waktu bermain berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suhendro et al., 2022) ,anak-anak kini menghabiskan lebih banyak waktu bermain dengan perangkat digital, seperti ponsel, tablet, atau konsol game, dibandingkan permainan tradisional yang memerlukan aktivitas fisik dan interaksi sosial.

4. Peran Orang Tua

Berdasarkan hasil data pada indikator peran orang tua di masyarakat, dari 88 sampel hanya 8 orang (9%) kategori sangat rendah dan 28 orang (32%) kategori rendah. Sedangkan sisanya sebanyak 52 orang menyatakan bahwa peran orang tua berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Artinya, hampir setara sampel setuju bahwa ketersediaan prasarana bermain berdampak pada ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahmania et al., 2024), banyak orang tua menerapkan pola asuh protektif, terutama di daerah perkotaan, karena kekhawatiran terhadap keamanan lingkungan. Permainan tradisional yang sering dilakukan di luar ruangan, seperti petak umpet atau galasin, dianggap berisiko karena potensi kecelakaan atau paparan lingkungan yang tidak aman. Sebagai gantinya, orang tua mendorong anak untuk bermain di dalam ruangan dengan perangkat digital, yang dianggap lebih terkontrol.

Dari data yang ada, menurut analisis peneliti jelas bahwa kemajuan teknologi, prasarana bermain, waktu bermain, dan peran orang tua sangat memengaruhi mengapa permainan tradisional semakin ditinggalkan. Teknologi, seperti *gadget* dan *game online*, terasa lebih menarik dan praktis bagi anak-anak dibandingkan permainan tradisional. Selain itu, lapangan atau taman untuk bermain semakin langka, sehingga anak-anak sulit menikmati permainan tradisional yang butuh ruang luas. Selanjutnya kesibukan sehari-hari, baik anak dengan sekolah atau orang tua dengan pekerjaan, membuat waktu untuk bermain di luar jadi terbatas. Orang tua juga cenderung melarang anak bermain di luar karena khawatir soal keamanan, mendorong mereka untuk main *game* di rumah yang dianggap lebih aman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis penyebab mulai ditinggalkannya permainan tradisional di masyarakat, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemajuan Teknologi: Kemajuan teknologi memiliki dampak signifikan terhadap ditinggalkannya permainan tradisional. Sebagian besar responden (67 dari 88 sampel) menyatakan bahwa teknologi, seperti gadget dan game online, membuat permainan tradisional kurang menarik karena dianggap lebih praktis dan menyenangkan.
2. Prasarana Bermain: Ketersediaan prasarana bermain yang memadai berpengaruh terhadap minat masyarakat untuk memainkan permainan tradisional. Sebanyak 46 dari 88 sampel mengindikasikan bahwa kurangnya fasilitas, seperti lapangan atau taman, menjadi salah satu penyebab utama ditinggalkannya permainan tradisional.

3. Waktu Bermain: Keterbatasan waktu bermain, baik karena kesibukan anak di sekolah maupun orang tua dalam pekerjaan, turut berkontribusi pada penurunan minat terhadap permainan tradisional. Sebanyak 61 dari 88 sampel menyatakan bahwa waktu bermain yang terbatas membuat anak lebih memilih perangkat digital.
4. Peran Orang Tua: Peran orang tua juga memengaruhi ditinggalkannya permainan tradisional. Sebanyak 52 dari 88 sampel mengindikasikan bahwa pola asuh protektif, khususnya di daerah perkotaan, mendorong anak untuk bermain di dalam ruangan dengan perangkat digital karena dianggap lebih aman dibandingkan permainan tradisional di luar ruangan.

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.
- 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.
- Seminar, P., Hasil, N., Dan, P., Universitas, L., & Semarang, P. (2023). *Pelestarian Permainan Tradisional*. 4, 448–454.
- 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. (2024). *Teknik Accidental Sampling dan Penerapannya dalam Penelitian*. https://penerbitdeepublish.com/accidental-sampling/?utm_source

- 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 Shibyan Desa Pakong Pamekasan*. 12(2), 7–12.
- Susanty, A., Laili Indasari, N., Oktavianty, H., Imam Al Ayyubi, I., Amalia Purnamasari Elda, D., Yulia Ryandini, E., & Abdullah, H. (2023). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. In *Jurnal EQUILIBRIUM* (Vol. 5, Issue Oktober).
- 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