

Pjkr UPGRIS

widyatmojo

 Widyatmojo

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:118497014

Submission Date

Oct 26, 2025, 10:38 PM GMT+7

Download Date

Oct 26, 2025, 10:41 PM GMT+7

File Name

widyatmojo.docx

File Size

94.1 KB

9 Pages**3,289 Words****22,679 Characters**

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Small Matches (less than 8 words)

Exclusions

- 8 Excluded Sources

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 6%  Publications
- 9%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 13% Internet sources
- 6% Publications
- 9% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journal.unesa.ac.id	2%
2	Internet	journal.unj.ac.id	1%
3	Internet	ejournal.warunayama.org	1%
4	Student papers	Culver-Stockton College on 2024-10-22	1%
5	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2025-01-09	<1%
6	Publication	Migel David. "Eksplorasi Permainan Tradisional Kabupaten Agam Dalam Konteks ...	<1%
7	Internet	www.scilit.net	<1%
8	Internet	journal.feb.uniku.ac.id	<1%
9	Internet	repository.iainsasbabel.ac.id	<1%
10	Publication	Imam imam Pribadi. "ANALISIS IMPLEMENTASI KURIKULUM ISMUBA (ISLAM, MU...	<1%
11	Internet	jurnal.lenteranusa.id	<1%

12	Internet	www.magiran.com	<1%
13	Internet	jurnal.stie.asia.ac.id	<1%
14	Internet	jurnal.ut.ac.id	<1%
15	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2024-05-28	<1%
16	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2024-09-03	<1%
17	Internet	ejournal.unib.ac.id	<1%
18	Internet	www.siz-au.com	<1%
19	Publication	Edhy Rustan, Ahmad Munawir. "EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF..."	<1%
20	Publication	Rizki Nikmatul Hidayah, Mintarsih Arbarini. "Studi Kualitatif tentang Pembentuk..."	<1%
21	Publication	Robiatul Adawiyah. "Akuisisi Kosakata Bahasa Arab Siswa Dengan Menggunakan ..."	<1%
22	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
23	Student papers	itera on 2025-08-08	<1%
24	Internet	www.scribd.com	<1%
25	Student papers	Politeknik Kesehatan Kemenkes Palembang on 2025-04-30	<1%

26	Publication	Rika Fauziyah Saprudin, Alvina Giovanni, Nina Herlina, Suherli Kusmana. "Indone...	<1%
27	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2020-07-27	<1%
28	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-11-16	<1%
29	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
30	Internet	journal.fib.uho.ac.id	<1%
31	Internet	lipsus.kompas.com	<1%
32	Internet	repository.unhas.ac.id	<1%
33	Internet	scholar.archive.org	<1%
34	Internet	text-id.123dok.com	<1%

Peran Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Takbenda: Studi Eksploratif di Kota Semarang

Maftukin Hudah ^{a,1,*}, Fajar Ari Widyatmoko ^{a,2}, Krisna Dwi Widyatmojo ^{a,3}

^a Universitas PGRI Semarang, Jl Gajah, Kota Semarang 50125, Indonesia

¹ maftukinhudah10@gmail.com; ² fajarariwidyatmoko@upgris.ac.id; ³ krisnawidy01@gmail.com*

* corresponding author

ARTICLE INFO

Article history

Received 2025-06-26
Revised 2025-09-15
Accepted 2025-10-16

Keywords

Traditional Games
Existence
Semarang
Cultural Preservation

Kata kunci

Permainan Tradisional
Eksistensi
Semarang
Pelestarian budaya

ABSTRACT

Traditional games are a cultural heritage passed down from generation to generation, carrying social and educational values. This study aims to examine the existence of traditional games in Semarang City, which have become less frequently played due to technological development. The research employed a qualitative descriptive approach with a phenomenological design, involving 10 respondents from various areas of Semarang selected through purposive sampling. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and literature review, and analyzed using the Miles & Huberman stages (data reduction, data display, and conclusion drawing) with validity strengthened through triangulation. The findings reveal that most respondents are still familiar with and interested in traditional games such as hide and seek (petak umpet), gobak sodor, hopscotch (engklek), stilts (egrang), bakiak, and bekel, although their frequency has declined due to the dominance of gadgets, limited playing space, and age factors. Traditional games are still considered enjoyable, beneficial, and effective in strengthening social bonds. These results confirm that traditional games continue to have space for existence in urban settings and function as a medium for children's character development. The practical implication of this study highlights the need for schools, parents, and local communities to integrate traditional games into educational and social activities. The theoretical implication emphasizes the contribution of this study to cultural and educational discourse, demonstrating that traditional games remain relevant in the digital era as intangible cultural heritage and a medium of character education.

Abstrak

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi dan masih memiliki nilai sosial serta edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji eksistensi permainan tradisional di Kota Semarang yang mulai jarang dimainkan akibat perkembangan teknologi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain fenomenologis, melibatkan 10 responden dari berbagai wilayah Semarang yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan studi literatur, kemudian dianalisis menggunakan tahapan Miles & Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan) dengan penguatan validitas melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih mengenal dan meminati permainan tradisional, seperti petak umpet, gobak sodor, engklek, egrang, bakiak, dan bekel, meskipun intensitasnya menurun akibat dominasi gawai, keterbatasan lahan bermain, dan faktor usia. Permainan tradisional tetap dipandang menyenangkan, bermanfaat, serta berperan dalam mempererat hubungan sosial. Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional masih memiliki ruang eksistensi di perkotaan dan dapat berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter anak. Implikasi praktis penelitian ini adalah perlunya peran sekolah, orang tua, dan komunitas lokal dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pendidikan dan sosial. Implikasi teoritisnya, penelitian ini memperkuat kajian budaya dan pendidikan dengan menunjukkan bahwa permainan tradisional tetap relevan di era digital sebagai warisan budaya takbenda dan media pendidikan karakter.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)

PENDAHULUAN

Dalam penelitian ini penemuan tentang permainan tradisional banyak ditemukan mulai dari fenomena permainan gadget pada anak-anak sampai orang dewasa, dengan membuat beberapa pertanyaan yang sudah disusun secara sedemikian rupa serta mengambil bahan pertanyaan dari penelitian terdahulu, pada penelitian mengenai permainan tradisional ini ditemukan bahwasannya permainan tradisional masih populer di pelosok maupun perkotaan Semarang yang banyak dikira sudah mengalami kepunahan mengenai permainan tradisional dan tidak kalah populer dibanding daerah pedesaan, dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan cara memberi pertanyaan terbuka kepada responden mengenai apa yang harus dijawab saat akan diwawancara.

Penelitian ini mendata, bawasannya permainan tradisional masih ada dan dimainkan oleh para pelestari permainan tradisional, hanya mencari hiburan atau hanya sekedar nostalgia ke masa lalu, banyak tujuan untuk memainkan permainan tradisional bila pelestari yang memainkan permainan tradisional itu adalah suatu bukti bahwa permainan tradisional masih mendapatkan perhatian dari peradaban modern ada juga orang yang hanya bernostalgia dengan masa lalunya dimungkinkan karena mereka tinggal di perkotaan yang sudah sangat sulit di temukan permainan tersebut sehingga mereka excited dalam memainkan permainan tradisional, permainan tradisional di kota Semarang di sebagian daerah sudah mulai memudar dan masyarakat lebih memilih ke permainan modifikasi dengan basic suatu cabang olahraga dengan tujuan kesenangan dan fleksibilitas di bagian peraturan permainan tradisional biasanya masih dimainkan di sekolah karena beberapa faktor yaitu teman yang banyak sehingga asik melakukan permainan tersebut selain itu lahan sekolah yang memadai tidak semua lingkungan tempat tinggal mempunyai lahan yang cukup untuk bermain, banyak yang mengira bahwa permainan tradisional di perkotaan telah redup karena tergerus oleh modernisasi perkotaan, tetapi pada data yang sudah diambil permainan tradisional di perkotaan masih cukup lestari dan ada sebagian kecil mulai ada komunitas yang berinisiatif melestarikannya, urgensi penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keberadaan serta kondisi permainan tradisional di kota Semarang yang mulai jarang terlihat penelitian ini juga di sajikan untuk masyarakat yang ingin mencari tau keadaan permainan tradisional. Dengan membandingkan peminat permainan tradisional dengan daerah lain kita menjadi tau seberapa besar eksistensi permainan tradisional di kota kita, untuk mengukur penelitian serta mengambil data yang telah ada sebelumnya (Asih & El-Yunusi, 2024).

Salah satu bagian dari kekayaan budaya bangsa adalah permainan tradisional. menyatakan bahwa permainan tradisional mulai terpinggirkan karena perkembangan teknologi digital (Husein MR, 2021). adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik dalam daya tumbuh kembang seorang anak (Budi Setyawan et al., 2023). Salah satunya permainan

tradisional yang sudah perlahan luntur dan tergeser dengan adanya permainan modern. Dengan zaman yang lebih modern kini permainan tradisional sudah mulai luntur keberadaannya, kenyataannya gadget kini lebih populer ketimbang permainan tradisional dikarenakan game gadget dirasa lebih praktis disitu mereka bisa mendapatkan teman online tanpa harus banyak bersosialisasi. (Rustan & Munawir, 2020) mendeskripsikan eksistensi permainan tradisional di Luwu Raya dan usulan integrasi ke dalam pembelajaran. Pada situasi ini peran orang tua penting untuk mengontrol anak supaya tidak berlebihan untuk berdiam diri menatap dawai (gadget), orang tua harus mengedukasi anak supaya mampu bersosialisasi dengan baik. Faktor itulah yang menjadi lunturnya eksistensi permainan tradisional gobag sodor terhadap minat belajar. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 27,838$ dengan t_{tabel} tingkat signifikan 5% $df = 70$, terdapat pengaruh sebesar 1,994. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $sig. 0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan tradisional gobag sodor terhadap minat belajar siswa Se Kecamatan Lengkong tahun pelajaran 2020/2021. (Nasta'in et al., 2021), Teknik pembelajaran yang aktif merupakan cara kreatif untuk meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan siswa dan dianggap membantu proses belajar di kelas sehingga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya untuk menunjang kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa sekolah dasar (Ardillani, 2022),

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini lebih tepat dikategorikan sebagai studi fenomenologis karena berfokus pada pengalaman dan makna yang dirasakan responden terkait permainan tradisional di Semarang.

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian untuk mengamati aktivitas permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak atau masyarakat. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 10 responden dari penjuru kota Semarang sebagian dari pinggiran kota dan sebagian lagi di pusat kota. Kriteria inklusi: (1) Tinggal di Kota Semarang minimal 18 tahun yaitu remaja kampung. (2) Pernah memainkan permainan tradisional. (3) Bersedia diwawancara. Kriteria eksklusi: Responden yang tidak memiliki pengalaman langsung atau tidak bersedia memberi informasi mendalam.

Berikut profil narasumber:

Nama Responden	Usia Responden	Jenis kelamin Responden	Status	Lokasi tinggal	Pengalaman bermain permainan Tradisional
M Raul	23	Laki-laki	Buruh	Kecamatan Ngaliyan	Bermain petak umpet di kampung dengan teman teman.
Zaki Yusuf	22	Laki-laki	Pelajar	Kecamatan Genuk	Bermain petak umpet sampai ada insiden kecil.
Gibert Robby	22	Laki-laki	Pelajar	Kecamatan Ngaliyan	Bermain Bentengan dengan teman

sekampung.					
Faisal Gazi	22	Laki-laki	Pelajar	Kecamatan Tugurejo	Bermain Gobag sodor
Hendrian Faizal	22	Laki-laki	Pelajar	Kecamatan Semarang Timur	Bermain Kelereng, bermain Petak umpet
Ananta Arief	23	Laki-laki	Pelajar	Kecamatan Pedurungan	Bermain Layang -layang
Radit Cahyo	26	Laki-laki	Guru	Kecamatan Banyumanik	Bermain Petak umpet
Azka Rifat	23	Laki-laki	Tenaga Medis	Kecamatan Semarang Timur	Bermain Lempar sandal
Riyo Arya	21	Laki-laki	Pelajar	Kecamatan Tembalang	Bermain Petak Umpet
Satria Candra	22	Laki-laki	Pelajar	Kecamatan Tembalang	Bermain Gobak Sodor

Analisis data terdiri dari: (1) Reduksi data: memilah informasi penting dari hasil wawancara dan observasi. (2) Penyajian data: menyusun narasi deskriptif berdasarkan tema-tema yang muncul. (3) Penarikan kesimpulan: merumuskan makna dari data yang telah dikategorikan.

Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bentuk, aturan main, nilai-nilai yang terkandung, serta jalannya permainan dalam konteks aslinya. Peneliti mencatat secara sistematis berbagai aspek penting seperti siapa saja yang terlibat, tempat pelaksanaan permainan, dan dinamika interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung. Selain itu, metode wawancara mendalam juga digunakan untuk menggali informasi dari narasumber yang memiliki pemahaman dan pengalaman tentang permainan tradisional. Narasumber dapat berupa tokoh masyarakat, orang tua, guru, maupun anak-anak yang masih memainkan permainan tersebut. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan panduan pertanyaan yang bersifat fleksibel, sehingga informan memiliki ruang untuk menyampaikan cerita dan pengetahuannya secara lebih bebas dan mendalam, mencakup sejarah serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu menyimpulkan bahwasannya permainan tradisional masih aktif di kota Semarang berdasarkan jawaban masyarakat melalui angket yang diberikan, permainan tradisional di Kota Semarang masih cukup populer karena data yang sudah dikumpulkan dan analisis menunjukkan minatnya warga Semarang dengan adanya permainan tradisional, Sebagian besar responden masih mengenal dan meminati permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor, engklek, dan egrang, yang menjadi bagian dari kenangan masa kecil mereka. Meskipun sudah jarang

dimainkan karena faktor usia dan perkembangan teknologi, permainan ini masih dianggap menyenangkan, bermanfaat, dan mampu mempererat hubungan sosial. Saat ini, permainan tradisional mulai jarang ditemukan, namun masih dimainkan oleh anak-anak usia 7–14 tahun di beberapa daerah. Tanggapan masyarakat terhadap permainan tradisional umumnya positif, dan pelestariannya dilakukan melalui kegiatan lokal seperti 17 Agustusan atau inisiatif warga, meskipun belum banyak komunitas formal yang terbentuk. Permainan tradisional kini mulai tergeser oleh gawai, namun tetap memiliki nilai budaya dan sosial yang penting untuk dijaga, saat melakukan wawancara ditemukan beberapa temuan yaitu tentang masih populernya permainan tradisional di lingkungan perkotaan yang sudah sangat kalah dengan permainan modern seperti game yang ada di gadget.

Bentuk Permainan Tradisional yang Masih Eksis

Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan tradisional yang masih dikenal dan dimainkan di Kota Semarang antara lain petak umpet, gobak sodor, engklek, egrang, neker, bakiak, bekel, layang-layang, lompat tali, dan tong dodok. Permainan ini lebih banyak dimainkan oleh anak-anak usia 7–14 tahun, terutama di sekolah atau saat kegiatan peringatan 17 Agustusan. Hal ini sejalan dengan temuan (Rahayu & Firmansyah, 2019) bahwa permainan lompat tali masih efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 11–12 tahun.

Faktor yang Mendukung Pelestarian

Beberapa faktor yang mendorong permainan tradisional tetap eksis antara lain: (1) Kegiatan komunitas dan sekolah, seperti lomba Agustusan dan ekstrakurikuler. (2) Nostalgia orang tua, yang mendorong mereka memperkenalkan permainan jadul kepada anak-anak, dan (3) Interaksi sosial, karena permainan tradisional melibatkan kerjasama, sportivitas, dan kebersamaan. Hasil ini konsisten dengan Wahyuni & Setiawan (2020), yang menunjukkan bahwa anak-anak yang masih bermain permainan tradisional memiliki kemampuan sosial dan motorik lebih baik dibanding mereka yang lebih sering bermain gawai.

Faktor Penghambat

Permainan tradisional semakin jarang dimainkan karena: (1) Dominasi gawai dan game online, yang dianggap lebih praktis (Khoiriyah, 2024). (2) Keterbatasan lahan bermain di wilayah perkotaan, dan (3) Faktor usia dan kesibukan, sehingga orang dewasa lebih jarang terlibat. Penemuan ini sejalan dengan (Husein MR, 2021) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital telah mempercepat lunturnya permainan tradisional di berbagai daerah.

Perbandingan dengan Studi Sebelumnya

Temuan penelitian ini menunjukkan nuansa lebih optimis dibandingkan studi (Rustan & Munawir, 2020) yang menekankan lunturnya permainan tradisional di kalangan digital natives. Di Semarang, permainan tradisional ternyata masih bertahan, bahkan di perkotaan. Artinya, urbanisasi

tidak sepenuhnya menghapus minat terhadap permainan tradisional, sehingga penelitian ini memperluas perspektif bahwa permainan tradisional masih memiliki ruang eksistensi di wilayah urban.

Implikasi Praktis

- Bagi sekolah: permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran jasmani dan ekstrakurikuler untuk mengembangkan motorik, sosial, dan karakter anak.
- Bagi orang tua: penting memberi ruang bermain tanpa gawai dan memperkenalkan permainan tradisional sebagai alternatif hiburan.
- Bagi komunitas dan pemerintah daerah: dapat menyelenggarakan festival permainan tradisional secara rutin sebagai bagian dari pelestarian budaya.

Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian budaya dan pendidikan dengan menunjukkan bahwa permainan tradisional:

- Berfungsi sebagai warisan budaya takbenda yang masih relevan di era digital.
- Menjadi sarana pembentukan karakter sosial anak (kerja sama, empati, sportivitas).
- Menunjukkan adanya adaptasi budaya di perkotaan, di mana permainan tradisional bertahan meski bersaing dengan permainan modern.

Menurut (Suyadi, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Digitalisasi Permainan Anak dan Dampaknya terhadap Karakter Sosial”, perkembangan teknologi telah menyebabkan terjadinya pergeseran pola bermain anak dari permainan tradisional ke permainan digital. Permainan digital dinilai lebih individualistis dan cenderung mengurangi interaksi sosial langsung. Suyadi menekankan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sosial anak, seperti kerjasama, empati, dan sportivitas, yang semakin berkurang akibat dominasi gadget. Penelitian lain oleh (Wahyuni & Setiawan, 2020) dalam jurnal Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini menunjukkan bahwa meskipun permainan tradisional mulai ditinggalkan, anak-anak yang terlibat dalam kegiatan permainan tradisional memiliki kemampuan sosial dan motorik yang lebih baik dibanding mereka yang lebih sering bermain dengan gawai. Mereka menyarankan agar sekolah dan komunitas lokal lebih aktif dalam memperkenalkan kembali permainan tradisional melalui program pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler.

Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apakah Anda masih mengenal permainan tradisional/jadul? Jika	Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka masih mengenal berbagai jenis permainan tradisional, seperti petak umpet, gobak sodor, engklek, neker, layangan, egrang, tong dodok, bakiak,

	ya, sebutkan beberapa contohnya.	lompat tali, hingga permainan bekel. Permainan-permainan ini menjadi bagian dari pengalaman masa kecil yang masih diingat hingga kini.
2.	Sebutkan permainan tradisional/jadul apa saja yang sudah pernah Anda mainkan	Permainan yang pernah dimainkan oleh para responden sangat beragam, antara lain petak umpet, gobak sodor, engklek, neker, layang-layang, egrang, bakiak, bekel, tong dodok, dan rambatan. Setiap individu memiliki pengalaman tersendiri dengan permainan-permainan tersebut berdasarkan lingkungan dan masa kecil mereka.
3.	Apakah Anda masih meminati permainan tradisional/jadul? Jika ya, apa alasannya?	Sebagian besar responden masih memiliki minat terhadap permainan tradisional karena dianggap menyenangkan, memicu interaksi sosial, serta membawa nostalgia masa kecil. Namun, beberapa di antaranya menyatakan sudah jarang memainkannya karena faktor usia dan kesibukan, meskipun minat masih tetap ada.
4.	Apakah Anda memiliki pengalaman menarik saat kecil terkait permainan tradisional? Ceritakan.	Banyak responden membagikan pengalaman unik dan lucu saat bermain, seperti bermain petak umpet hingga larut malam, sembunyi terlalu jauh sehingga penjaga kebingungan, atau bahkan insiden kecil seperti terjatuh dan terluka. Meski demikian, pengalaman-pengalaman tersebut justru menjadi kenangan yang menyenangkan dan membentuk ikatan pertemanan
5.	Apakah permainan tradisional cukup menghibur saat Anda memainkannya?	Seluruh responden menyatakan bahwa permainan tradisional sangat menghibur. Selain memberikan kegembiraan, permainan tersebut juga mempererat hubungan sosial dan mendorong anak-anak untuk lebih aktif secara fisik.
6.	Apakah permainan tradisional masih aktif di tempat Anda tinggal? Usia berapa yang biasanya memainkannya?	Secara umum, permainan tradisional sudah mulai jarang ditemukan di lingkungan tempat tinggal para responden. Namun, di beberapa daerah, anak-anak usia 7 hingga 14 tahun masih memainkan permainan-permainan tersebut, meski tidak seintensif dahulu.
7.	Berapa banyak permainan tradisional yang masih dapat ditemui di sekitar tempat tinggal Anda? Sebutkan.	Jumlah permainan tradisional yang masih dapat dijumpai bervariasi, umumnya antara tiga hingga enam jenis. Beberapa yang masih sering ditemui meliputi petak umpet, gobak sodor, engklek, neker, layang-layang, dan egrang.
8.	Bagaimana tanggapan masyarakat sekitar terhadap permainan tradisional, dan bagaimana upaya pelestariannya di lingkungan Anda?	Tanggapan masyarakat umumnya sangat positif. Mereka mendukung keberadaan permainan tradisional karena diyakini dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget serta meningkatkan interaksi sosial. Upaya pelestarian dilakukan melalui kegiatan 17 Agustusan, penyuluhan kepada orang tua, dan inisiatif warga yang memberikan ruang bagi anak-anak untuk bermain.
9.	Apakah di lingkungan Anda terdapat komunitas yang berperan dalam mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional?	Sebagian besar responden menyatakan bahwa belum ada komunitas formal yang bergerak di bidang pelestarian permainan tradisional. Namun, beberapa wilayah mengandalkan inisiatif masyarakat atau dukungan dari karang taruna dalam upaya mempertahankan budaya tersebut.

10. Apakah anak-anak di lingkungan Anda masih banyak yang bermain permainan tradisional/jadul? Di sebagian besar wilayah, anak-anak masih memainkan permainan tradisional, meskipun jumlahnya tidak sebanyak dulu. Permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan berbasis teknologi dan penggunaan gadget yang meningkat di kalangan anak-anak

KESIMPULAN

Permainan tradisional di Kota Semarang masih memiliki eksistensi, meskipun mulai jarang dimainkan karena dominasi gawai, keterbatasan lahan, dan faktor usia. Anak-anak usia 7–14 tahun masih menjadi kelompok yang paling aktif memainkan permainan seperti petak umpet, gobak sodor, engklek, dan egrang. Masyarakat menilai permainan tradisional tetap menyenangkan, bermanfaat, dan berperan dalam mempererat hubungan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional masih relevan untuk dilestarikan di tengah arus modernisasi. Permainan tradisional perlu diintegrasikan dalam kurikulum sekolah, baik melalui pembelajaran PJOK maupun kegiatan ekstrakurikuler, sehingga dapat mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan sosial, dan karakter anak. Selain itu, pembentukan komunitas pelestari yang melibatkan karang taruna, guru, dan tokoh masyarakat sangat penting untuk menjaga keberlangsungan permainan tradisional di lingkungan setempat. Peran orang tua juga diperlukan dengan memberikan ruang dan kesempatan bagi anak untuk bermain permainan tradisional sebagai alternatif positif dari penggunaan gawai. Di sisi lain, dukungan pemerintah daerah dapat diwujudkan melalui penyelenggaraan festival atau lomba permainan tradisional secara rutin agar budaya ini tetap hidup dan lestari di tengah masyarakat urban.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardillani, S. P. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Oray-Orayan Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(1), 105–116. <https://doi.org/10.21009/improvement.v9i1.27085>
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Budi Setyawan, F., Kusuma Wardani, E., Mukmin, I., Cyahyani Rupilu, A., & Ika Sari, Y. (2023). Luntarnya Permainan Tradisional Bagi Anak Di Desa Tepus Gunung Kidul. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 98–106. <https://www.ejournal.universitaspgridelta.ac.id/index.php/je/article/view/602>
- Husein MR, M. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>

- Lestari, D. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 7–12. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742>
- Muslihah, 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>
- Nasta'in, T., Nurkholis, M., & Allsabah, M. A. H. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Minat Belajar Siswa se-Kecamatan Lengkong Tahun Pelajaran 2020/2021. *Indonesian Journal of Kinanthropology (IJOK)*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.26740/ijok.v1n1.p29-35>
- Nugraha, I. M. P., Trinawindu, I. B. K., & Artawan, C. A. (2020). Perancangan Buku Panduan Maplalian Deduplak & Media Pendukung Oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional Bali. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(01), 46–58. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v1i01.29>
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Roostin, E., Aprilianti, R., & Martini, A. (2022). Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5154–5164. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1890>
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Windanto, A. D., Muhyi, M., & Hayati, H. (2025). Developing Independent Values Through Traditional Games in Realizing Disaster Response Schools. *Jendela Olahraga*, 10(1), 153–167. <https://doi.org/10.26877/jo.v10i1.20635>
- Wulan Machmud, N., Samad, F., Samad, R., & Achmad, F. (2021). Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(2), 11–24. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i2.3631>
- Wulandari, W. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “Gempuran.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(2), 56. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.924>