



DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI DESA NAUMBAL KECAMATAN KAMPAR

Niswatul Hasanah¹, Ansharullah², Rissi Anggela³

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,2,3}

niswahsnh2006@gmail.com¹, ansharullah@uin-suska.ac.id², anggelarissi13@gmail.com³

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article History

Published : 30 Juni 2026

Keywords

teknologi, smartphone, permainan tradisional, anak, Desa Naumbai

technology, smartphone, traditional games, children, Naumbai Village



© Author(s) 2026

This work is licensed under a Creative Commons

[Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Perkembangan teknologi digital, terutama penggunaan smartphone, telah mengubah cara anak-anak bermain dengan sangat besar, termasuk di daerah pedesaan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kebiasaan anak-anak dalam menggunakan teknologi di Desa Naumbai, Kecamatan Kampar, Provinsi Riau. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis bagaimana penggunaan teknologi tersebut mempengaruhi keterlibatan mereka dalam permainan tradisional. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan sampel purposif terhadap 60 responden yang berusia antara 8 hingga 12 tahun. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang sudah diuji untuk memastikan kevalidan dan keandalannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% anak menggunakan smartphone setiap hari, 75% di antaranya lebih suka bermain dengan smartphone daripada bermain permainan tradisional, dan hanya 28,3% yang masih aktif bermain permainan tradisional. Temuan ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang negatif antara seberapa sering teknologi digunakan dan minat terhadap permainan tradisional. Keadaan ini membahayakan keberlangsungan budaya lokal di Desa Naumbai. Diperlukan langkah-langkah seperti mengadakan festival permainan tradisional dan memasukkan permainan tradisional ke dalam pelajaran di sekolah untuk membantu menjaga warisan budaya lokal.

The growth of digital technology, especially the use of smartphones, has greatly changed how children play, even in rural areas. This study aims to explain how children in Naumbai Village, Kampar District, Riau Province, use technology. In addition, this study also looks at how the use of that technology affects their involvement in traditional games. The method used is a descriptive quantitative approach with purposive sampling technique involving 60 respondents aged between 8 to 12 years old. Data was collected using a questionnaire that has been tested to make sure it is valid and reliable. Research findings show that 85% of children use smartphones every day. Out of these, 75% prefer playing on their smartphones rather than engaging in traditional games. Only 28.3% of them still actively play traditional games. This finding shows that there is a negative connection between how often technology is used and the interest in traditional games. This situation threatens the continuation of the local culture in the village of Naumbai. Steps like holding traditional games festivals and including traditional games in school lessons are needed to help preserve local cultural heritage.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk cara anak-anak bermain. Kehadiran perangkat teknologi seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer telah mengubah cara anak-anak menghabiskan waktu luang mereka. Di satu sisi, teknologi menawarkan banyak manfaat, seperti memudahkan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan menyediakan cara belajar yang lebih interaktif.¹ Namun, di sisi lain, penggunaan teknologi yang berlebihan membuat anak-anak kurang tertarik pada permainan tradisional, yang merupakan bagian dari warisan budaya kita. Fenomena ini sangat melemahkan nilai-nilai sosial dan keterampilan motorik anak-anak yang seharusnya dikembangkan melalui interaksi fisik dalam permainan tradisional.² Selain itu, perubahan cara anak-anak bermain menunjukkan pergeseran budaya dalam masyarakat modern, di mana interaksi sosial tatap muka semakin digantikan oleh interaksi virtual melalui media digital. Situasi ini sangat penting karena masa kanak-kanak adalah waktu yang sangat penting. Untuk mengembangkan karakter, keterampilan sosial, dan pertumbuhan emosional seseorang.

Permainan tradisional merupakan produk dari kekayaan keanekaragaman budaya Indonesia, yang diwariskan dari leluhur kita (Utami & Maret, 2020). Permainan tradisional juga merupakan tempat bagi orang-orang untuk berinteraksi, berkumpul, dan mengekspresikan diri secara fisik, mental, dan emosional (Muazimah & Wahyuni, 2020). Permainan tradisional merupakan bagian yang sangat penting dari budaya lokal. Permainan ini mengajarkan hal-hal baik seperti olahraga, kerja tim, kejujuran, dan kreativitas. Permainan tradisional penting untuk dimainkan anak-anak karena menawarkan banyak manfaat dan mencakup kearifan lokal. Selain itu, menggunakan permainan tradisional untuk anak-anak usia dini merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan mereka pada kekayaan budaya bangsa kita (Buadanani & Eliza, 2022). Dalam teori pendidikan dan psikologi modern, dijelaskan bahwa bermain peran sangat penting untuk perkembangan anak. Akibatnya, lembaga pendidikan saat ini menggunakan permainan tradisional untuk membantu anak-anak mengingat warisan berharga bangsa (Rustan & Munawir, 2020). Menurut Wijayanti (2004), permainan tradisional tidak hanya sekedar cara untuk bersenang-senang, tetapi permainan tradisional juga membantu anak-anak bersosialisasi dan mengembangkan karakter mereka. Permainan seperti congklak, engklek, gobak sodor, dan petak umpet membantu anak-anak berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka, melatih keterampilan gerak mereka, dan memperkuat hubungan sosial mereka.³ Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki nilai pendidikan yang besar karena dapat mengembangkan pemikiran, perasaan, dan keterampilan fisik

¹ Ahmad Fauzi et al., "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial dan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8, no. 1 (2023): 63; MR (M. Ridwan), "Teknologi dan Perkembangan Kemampuan Motorik Anak," *Jurnal Ilmu Keolahragaan* 5, no. 2 (2021): 15.

² Rias Wijayanti, "Permainan Tradisional sebagai Media Sosialisasi dan Pembentukan Karakter Anak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2004): 12.

³ Rias Wijayanti, "Permainan Tradisional sebagai Media Sosialisasi dan Pembentukan Karakter Anak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2004): 12.

anak-anak secara seimbang. Tidak hanya itu, permainan tradisional juga berfungsi sebagai cara untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, sehingga penting untuk memelihara dan melestarikannya di tengah gelombang modernisasi yang berkembang pesat.

Subrahmayan Ukasyah dan Irfansyah (2015) menyatakan bahwa penyebab hilangnya permainan tradisional tersebut dari tahun ke tahun adalah semakin berkembangnya teknologi seperti gadget yang membuat anak-anak lebih memilih untuk bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman di luar untuk memainkan permainan tradisional. Selain itu, anggapan dari anak-anak yang menyebutkan kuno terhadap permainan tradisional sehingga anak-anak merasa gengsi dan enggan untuk memainkan permainan tradisional. Febriyana (2017) mengatakan bahwa karena teknologi saat ini yang semakin maju menimbulkan anggapan bahwa bermain gadget di rumah lebih asyik daripada harus panas-panasan dan melelahkan bermain di luar rumah. Perubahan pola pikir tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi tidak hanya memengaruhi gaya hidup anak-anak, tetapi juga memengaruhi pandangan mereka terhadap budaya lokal. Jika kondisi ini terus berlangsung tanpa adanya upaya pelestarian, maka permainan tradisional dikhawatirkan akan semakin ditinggalkan dan berpotensi hilang di masa mendatang.

Oleh sebab itu, diperlukan perhatian dari berbagai pihak, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat untuk menjaga eksistensi permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Salah satu contohnya adalah Desa Naumbai yang terletak di Kecamatan Kampar, Provinsi Riau. Desa ini saat ini menghadapi tantangan yang serupa. Dengan adanya teknologi digital di desa-desa, anak-anak di Desa Naumbai semakin jarang bermain permainan tradisional yang dulunya merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Fenomena ini perlu diperhatikan dengan serius karena berhubungan dengan pelestarian budaya lokal dan juga perkembangan sosial emosional anak. Selain itu, perubahan cara bermain anak-anak di desa menunjukkan bahwa dampak globalisasi dan digitalisasi sudah menyentuh hampir semua lapisan masyarakat, termasuk daerah yang sebelumnya masih menjaga budaya tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Ini menjadi tantangan bagi masyarakat desa untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pelestarian budaya lokal.

Dari pengamatan awal yang dilakukan peneliti di Desa Naumbai, tampak bahwa hampir semua anak memiliki akses ke smartphone dan menggunakannya sebagai alat hiburan utama. Situasi ini mendorong para peneliti untuk melakukan studi yang lebih mendalam tentang seberapa besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap pelestarian permainan tradisional di desa itu. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran yang jelas tentang keadaan permainan tradisional saat ini di tengah kemajuan teknologi modern. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan dalam merancang strategi untuk menjaga budaya agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan cara anak-anak di Desa Naumbai menggunakan teknologi; (2) mengetahui seberapa besar peran anak-anak dalam permainan tradisional; dan (3) menganalisis hubungan antara seberapa sering anak-anak memakai teknologi dengan minat mereka terhadap permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

Riset ini memakai pendekatan kuantitatif deskriptif. Menurut Sukardi (2013), “Secara umum, tujuan utama penelitian deskriptif adalah mendeskripsikan secara tepat dan sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek penelitian. Konsisten dengan Sanjaya Sanjaya (2013), “penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta dan karakteristik kelompok masyarakat tertentu”. Dengan kata lain, peneliti melakukan penelitian deskriptif terhadap fenomena (fenomena) tertentu, daripada mencari atau menjelaskan hubungan antar variabel. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2016), dalam penelitian kuantitatif data direpresentasikan dengan angka, dimulai dengan pengumpulan data, interpretasi data, dan kemunculan hasil. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin mengukur dan menjelaskan pola penggunaan teknologi serta tingkat keterlibatan anak dalam permainan tradisional secara terukur dan objektif.⁴

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak yang berusia antara 8 hingga 12 tahun yang tinggal di Desa Naumbai, Kecamatan Kampar. Metode pengambilan ilustrasi menggunakan purposive sampling dengan kriteria anak-anak yang tinggal di Desa Naumbai dan berusia antara 8 hingga 12 tahun. Jumlah ilustrasi dalam penelitian ini adalah 60 responden.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai: (1) data diri responden seperti usia dan jenis kelamin; (2) kebiasaan penggunaan smartphone; dan (3) partisipasi dalam permainan tradisional. Angket telah melewati uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Metode analisis informasi menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa distribusi frekuensi dan persentase, yang ditampilkan dalam bentuk diagram lingkaran (pie chart).

⁴ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 14; Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Kencana, 2013), 59.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 60 anak yang berusia antara 8 hingga 12 tahun sebagai peserta. Ini adalah ciri-ciri demografi dari para responden yang didapat dari hasil survei:

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Umur

Umur (Tahun)	Jumlah (n)	Persentase (%)
8	16	26,7%
9	19	31,7%
10	13	21,7%
11	3	5,0%
12	9	15,0%
Total	60	100%

Sumber: Data primer, 2026

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar responden berusia 9 tahun (31,7%), diikuti oleh usia 8 tahun (26,7%), usia 10 tahun (21,7%), usia 12 tahun (15%), dan usia 11 tahun (5%). Distribusi usia ini menunjukkan rentang usia anak-anak yang berada di kelas 2 hingga kelas 6 sekolah dasar, yang menjadi kelompok yang dituju dalam penelitian ini.

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah (n)	Persentase (%)
Perempuan	20	33,3%
Laki-laki	40	66,7%
Total	60	100%

Sumber: Data primer, 2026

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden terdiri dari anak laki-laki sebanyak 40 orang (66,7%) dan anak perempuan sebanyak 20 orang (33,3%). Komposisi ini mencerminkan proporsi anak pada rentang usia tersebut yang dapat dijangkau oleh peneliti di Desa Naumbai.

Kebiasaan Penggunaan Teknologi (Smartphone)

Berdasarkan hasil survei terhadap 60 responden, diperoleh data mengenai kebiasaan anak dalam menggunakan smartphone sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Jawaban: "Saya Bermain HP Setiap Hari"

Jawaban	Jumlah (n)	Persentase (%)
Ya	51	85%
Tidak	9	15%
Total	60	100%

Sumber: Data primer, 2026

Tabel 3 menunjukkan bahwa 85% anak mengaku menggunakan smartphone setiap hari, sedangkan hanya 15% yang tidak melakukannya. Temuan ini menegaskan tingginya penggunaan gadget di kalangan anak-anak di Desa Naumbai. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Zaini & Soenarto, 2019, p. 259) yang mengindikasikan bahwa penggunaan smartphone di kalangan anak-anak di daerah pedesaan Indonesia meningkat pesat bersamaan dengan meluasnya akses jaringan seluler.⁵

Minat terhadap Permainan Tradisional

Berikut adalah hasil analisis data mengenai sikap dan perilaku anak terhadap permainan tradisional:

Tabel 4. Rekapitulasi Data Sikap dan Perilaku terhadap Permainan Tradisional

Pernyataan	Ya (n / %)	Tidak (n / %)	Total
Saya lebih suka bermain HP daripada permainan tradisional	45 / 75%	15 / 25%	60 / 100%
Saya jarang bermain permainan tradisional	41 / 68,3%	19 / 31,7%	60 / 100%
Saya masih sering bermain permainan tradisional	17 / 28,3%	43 / 71,7%	60 / 100%
Saya merasa permainan tradisional lebih menyenangkan daripada bermain HP	22 / 36,7%	38 / 63,3%	60 / 100%
Permainan tradisional membuat saya lebih akrab dengan teman-teman	23 / 38,3%	37 / 61,7%	60 / 100%

Sumber: Data primer, 2026

Tabel 4 menunjukkan bahwa 75% responden lebih suka bermain gadget dari pada bermain permainan tradisional. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan yang cukup besar dalam cara bermain anak-anak di Desa Naumbai. Temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

⁵ Ahmad Zaini dan Soenarto, "Persepsi Orang Tua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 259.

Handayani dan Subekti (2020), yang menemukan bahwa ada hubungan negatif antara seberapa sering anak menggunakan gadget dengan minat mereka terhadap permainan tradisional.⁶

Sebanyak 68,3% anak mengatakan bahwa mereka jarang bermain permainan tradisional, sementara hanya 28,3% yang masih sering memainkannya. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional semakin kurang diperhatikan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak di Desa Naumbai. Penelitian oleh Muslihin et al., (2021, p. 42) juga menunjukkan bahwa frekuensi anak-anak yang bermain permainan tradisional di sekolah dasar turun sebesar 70% dibandingkan dengan dekade sebelumnya.⁷

Menariknya, 63,3% anak merasa bahwa permainan tradisional tidak lebih menyenangkan dibandingkan dengan smartphone, dan 61,7% tidak setuju bahwa permainan tradisional membuat mereka lebih dekat dengan teman-teman. Padahal, sejumlah penelitian menunjukkan sebaliknya. Menurut Wariyanti (2022), permainan tradisional sangat membantu meningkatkan kemampuan sosial anak, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Temuan ini menunjukkan bahwa anak-anak di zaman digital belum sepenuhnya mengerti nilai-nilai sosial dari permainan tradisional.⁸

Pembahasan

Informasi yang dikumpulkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi khususnya penggunaan smartphone yang meluas, memiliki dampak signifikan terhadap kelangsungan permainan tradisional di kalangan anak-anak di Desa Naumbai. Fakta bahwa 85% orang menggunakan smartphone setiap hari menunjukkan betapa teknologi telah mengakar dalam kehidupan kita. Di sisi lain, hanya sekitar 28,3% anak-anak yang masih aktif bermain permainan tradisional. Kesenjangan yang muncul antara kedua angka ini jelas menunjukkan bagaimana kebiasaan anak-anak berubah dari aktivitas budaya lokal menjadi gaya hidup yang berfokus pada teknologi digital.

Pergeseran ini bukan hanya kejadian unik; ini mencerminkan perubahan sosial dan budaya yang lebih luas yang terjadi di sekitar kita. Kurniati (2016) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa hilangnya permainan tradisional di kalangan anak-anak merupakan akibat dari perubahan cepat yang disebabkan oleh modernisasi, yang dipercepat oleh kemajuan teknologi.⁹ Sejalan dengan ini, Sari, Nurhastuti, dan Rahmadhani (2019) menunjukkan bahwa anak-anak yang tinggal di daerah pedesaan sekarang menghadapi tekanan yang serupa dengan yang dialami oleh anak-anak di daerah perkotaan.

⁶ Tri Handayani dan Agus Subekti, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Anak dalam Permainan Tradisional di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 17, no. 2 (2020): 123–134.

⁷ Muslihin et al., "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2021): 42.

⁸ Wariyanti, "Permainan Tradisional sebagai Sarana Pengembangan Kecakapan Sosial Anak," *Jurnal Pendidikan Karakter* 12, no. 1 (2022): 45–56.

⁹ Euis Kurniati, "Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 58–67.

Salah satu masalah utama adalah pengaruh kuat budaya digital, yang mengubah dan menggantikan praktik budaya lokal yang telah lama ada. Situasi ini menunjukkan bahwa gelombang digitalisasi telah melampaui batas geografis dan kini mencapai komunitas pedesaan, termasuk Desa Naumbai. Temuan ini sejalan dengan konsep " migrasi digital, " yang banyak dipelajari oleh para peneliti di bidang budaya. Konsep ini merujuk pada proses di mana aktivitas berbasis teknologi digital secara bertahap mengambil alih ruang yang dulunya diisi oleh praktik budaya tradisional.¹⁰

Dalam situasi ini, permainan tradisional, yang berfokus pada interaksi fisik dan kebersamaan kelompok, harus bersaing dengan dominasi hiburan digital. Hiburan digital mudah diakses dan menawarkan pengalaman instan yang dapat dinikmati sendiri. Keunggulan ini menjadikan ponsel pintar pilihan yang jauh lebih menarik bagi anak-anak ketika mereka memiliki waktu luang.

Dari perspektif perkembangan anak, situasi ini tidak bisa begitu saja diabaikan. Eliza et al. (2022) menekankan bahwa mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya merupakan fondasi penting untuk menjaga nilai-nilai lokal tetap hidup dan lestari. Permainan tradisional bukan hanya cara untuk bersenang-senang; permainan ini juga berfungsi sebagai alat pendidikan penting yang penuh makna. Melalui permainan ini, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka, menumbuhkan rasa kerja sama tim, mengembangkan kecerdasan emosional, dan mempelajari nilai-nilai budaya yang diwariskan dari leluhur mereka. Jika situasi ini dibiarkan berlanjut tanpa tindakan yang signifikan, permainan tradisional dapat sepenuhnya hilang dari kehidupan masyarakat di Desa Naumbai dalam satu hingga dua generasi.

Selain ancaman terhadap hilangnya warisan budaya, hilangnya permainan tradisional ini juga berdampak serius pada ikatan sosial dalam masyarakat. Permainan tradisional telah memainkan peran penting dalam menghubungkan anak-anak satu sama lain, memperkuat ikatan antar generasi, dan memperkuat ikatan individu dengan budaya mereka. Ketika fungsi sosial terganggu oleh dominasi teknologi digital, ada kemungkinan kita akan melihat tanda-tanda melemahnya solidaritas sosial dan mudarnya rasa kebersamaan dalam komunitas. Dengan demikian, upaya untuk melestarikan permainan tradisional bukan hanya tentang budaya; hal itu juga secara langsung berdampak pada pembentukan karakter generasi muda dan penguatan identitas komunitas secara keseluruhan.¹¹

Jika dilihat dalam konteks yang lebih luas, temuan penelitian ini semakin mendukung gagasan bahwa modernisasi, terutama dalam teknologi, benar-benar membutuhkan pendekatan yang bijaksana dan seimbang. Meskipun ponsel pintar dan perangkat digital lainnya ada di mana-mana di dunia kita yang semakin global, ini tidak berarti kita harus membiarkan mereka menghapus budaya lokal yang

¹⁰ Dewi Sari, Nurhastuti, dan Fitri Rahmadhani, "Pengaruh Budaya Digital terhadap Budaya Lokal Anak di Daerah Pedesaan," *Jurnal Kebudayaan dan Masyarakat* 4, no. 2 (2019): 89–102.

¹¹ Eliza, D., Mulyeni, T., Budayawan, K., Hartati, S., Khairiyah, F., & Permana, A. I. (2022). Pengembangan Teknologi Digital Cerita Sains Terintegrasi Kearifan lokal untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no 6, 7069–7077.

telah dikembangkan selama berabad-abad. Oleh karena itu, penting untuk memiliki strategi terkoordinasi antara pemerintah desa, lembaga pendidikan, dan keluarga untuk menciptakan lingkungan yang mendorong anak-anak untuk menghargai dan mencintai permainan tradisional sebagai bagian penting dari identitas budaya mereka. maka dalam satu atau dua generasi ke depan, permainan-permainan itu berisiko hilang dari Desa Naumbai.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan teknologi digital, khususnya penggunaan *smartphone*, memiliki dampak signifikan terhadap penurunan permainan tradisional anak-anak di Desa Naumbai, Kabupaten Kampar. Meningkatnya penggunaan *smartphone* di kalangan anak-anak telah menyebabkan perubahan dalam cara mereka bermain dan menghabiskan waktu. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian yang menunjukkan 85% responden menggunakan *smartphone* setiap hari untuk hiburan dan aktivitas lainnya. Situasi ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak-anak dan memengaruhi kebiasaan sosial mereka.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden, sekitar 75%, lebih suka bermain di *smartphone* daripada bermain permainan tradisional. Ini menunjukkan pergeseran cara kita bermain, beralih dari aktivitas yang dilakukan secara tatap muka dan melibatkan interaksi sosial ke aktivitas berbasis teknologi yang lebih individual. Sebenarnya, permainan tradisional memiliki banyak manfaat. Permainan ini membantu mengembangkan kerja tim, meningkatkan keterampilan sosial, dan menanamkan nilai-nilai moral, nilai-nilai sportivitas, dan melestarikan budaya lokal yang telah diwariskan dari generasi ke generasi di masyarakat.

Lebih lanjut, penelitian ini menemukan bahwa hanya 28,3% anak-anak yang masih sering memainkan permainan tradisional, sementara mayoritas responden, yaitu 68,3%, mengakui bahwa mereka jarang melakukannya lagi. Data menunjukkan bahwa permainan tradisional mulai menurun seiring dengan terus berkembangnya teknologi modern. Jika situasi ini berlanjut tanpa upaya untuk melestarikannya, permainan tradisional akan semakin diabaikan oleh generasi muda dan berpotensi menghilang sebagai bagian dari warisan budaya lokal kita.

Oleh karena itu, kemajuan teknologi, khususnya *smartphone*, dapat dilihat sebagai salah satu faktor yang menyebabkan perubahan cara anak-anak bermain di Desa Naumbai, Distrik Kampar. Karena itu, penting bagi orang tua, sekolah, dan masyarakat untuk berperan aktif dalam memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak. Ini akan membantu menjaga budaya lokal tetap hidup dan mencegahnya menghilang karena kemajuan teknologi yang pesat. Melestarikan permainan tradisional penting untuk menjaga identitas budaya kita dan untuk Mendorong interaksi sosial yang positif di antara anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Dewi et al. "Permainan Tradisional dalam Perkembangan Sosial Anak di Masyarakat Perdesaan." *Jurnal Sosial Humaniora* 12, no. 3 (2025): 1022–1035.
- Eliza, D., Mulyeni, T., Budayawan, K., Hartati, S., Khairiyah, F., & Permana, A. I. (2022). Pengembangan Teknologi Digital Cerita Sains Terintegrasi Kearifan lokal untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7069–7077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3640>
- Fauzi, Ahmad, et al. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial dan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8, no. 1 (2023): 58–70.
- Handayani, Tri, dan Agus Subekti. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Anak dalam Permainan Tradisional di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 17, no. 2 (2020): 123–134.
- Kurniati, Euis. "Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak." *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 58–67.
- Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3, 70–76.
- MR, M. Ridwan. "Teknologi dan Perkembangan Kemampuan Motorik Anak." *Jurnal Ilmu Keolahragaan* 5, no. 2 (2021): 10–22.
- Muslihin et al. "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2021): 38–48.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ESEJ (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 1–7. Retrieved from <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>
- Sari, Dewi, Nurhastuti, dan Fitri Rahmadhani. "Pengaruh Budaya Digital terhadap Budaya Lokal Anak di Daerah Pedesaan." *Jurnal Kebudayaan dan Masyarakat* 4, no. 2 (2019): 89–102.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Utami, Rini. "Pemanfaatan Teknologi Digital dan Dampaknya terhadap Perilaku Sosial Anak di Pedesaan." *Jurnal Sosiologi Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2022): 95–108.
- Utami, S. D., & Maret, U. S. (2020). Mantra (Permainan Tradisional): Aplikasi Berbasis Android Sarana Penanaman Pendidikan Karakter. 67–78.
- Wariyanti. "Permainan Tradisional sebagai Sarana Pengembangan Kecakapan Sosial Anak." *Jurnal Pendidikan Karakter* 12, no. 1 (2022): 45–56.
- Wijayanti, Rias. "Permainan Tradisional sebagai Media Sosialisasi dan Pembentukan Karakter Anak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2004): 10–18.

Niswatul Hasanah, Ansharullah, Rissi Anggela: Dampak Perkembangan Teknologi terhadap Pelestarian Permainan Tradisional Anak di Desa Naumbai Kecamatan Kampar

Zaini, Ahmad, dan Soenarto. “Persepsi Orang Tua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 254–264.