

MEGAMES: MINIATUR SHOWCASE INDONESIA BAGI ANAK DI ERA GLOBALISASI

Lidya Rundu'Padang¹, Nove Kristiani Zai², Steni Soloha³, Martina Novalina⁴, Ruth Judica Siahaan⁵, Edwin Goklas Silalahi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, STT Ekumene Jakarta, Indonesia

lidya13@sttekumene.ac.id¹, nove@sttekumene.ac.id², steni@sttekumene.ac.id³, martina@sttekumene.ac.id⁴, ruth@sttekumene.ac.id⁵, edwin@sttekumene.ac.id⁶

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 27-06-2022
Disetujui: 31-08-2022

Kata Kunci:

Permainan tradisional
MeGames
Globalisasi
Gadget
Pendidikan anak usia dini
Dst...

ABSTRAK

Abstrak: Permainan Tradisional Anak di Era Globalisasi bertujuan untuk menumbuhkan serta melestarikan kembali permainan tradisional yang mulai luntur di era globalisasi. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yakni memfokuskan pada anak-anak dimana mereka diharapkan dapat lebih mengenal kebudayaan/tradisi dalam bentuk permainan tradisional yang sudah mulai memudar penggunaannya. Peneliti menggunakan studi literatur yang biasa disebutkan dengan studi pustaka atau dengan pengumpulan data melalui berbagai sumber jurnal sebagai pendukung. Hasil penelitian ditemukan, bahwa solusi di era globalisasi adalah dengan tetap menggunakan teknologi, tetapi memasukan nilai-nilai tradisional, salah satunya melalui aplikasi *MeGames*. Sebagai hasilnya kita tidak dapat menampik adanya globalisasi dan permainan tradisional masih bisa tetap diterapkan melalui aplikasi *MeGames*. Dimana aplikasi tersebut berisi 2000 permainan dari 34 provinsi yang memperkenalkan kekayaan Indonesia.

Abstract: *Traditional Children's Games in the Era of Globalization aim to overcome and not stand alone, traditional games are starting to fade in the era of globalization. Researchers use literature studies which are commonly called literature studies or data collection through various journal sources as support. The results of the study, that the solution in the era of globalization is to continue to use technology, but incorporate traditional values, one of which is through the MeGames application. As a result, it is undeniable that globalization and traditional games can still be applied through the MeGames application. Where the application contains 2000 games from 34 provinces that introduce the wealth of Indonesia.*

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan di era globalisasi ini terus semakin dirasakan dalam setiap lini kehidupan manusia. Dalam memenuhi kebutuhan hidup, manusia sudah semakin bergantung pada kecanggihan teknologi. Termasuk kebutuhan akan informasi, manusia sekarang hanya melalui gawai sudah bisa mendapatkan berita, perkembangan kehidupan sosial, dan sebagainya. Perkembangan teknologi yang semakin canggih, membuka cakrawala pemikiran yang luas, serta mempermudah segala sesuatunya untuk dilakukan. Perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi kelompok Anak Usia Dini (AUD).

Dalam perkembangannya, mereka membutuhkan bermacam ragam permainan untuk mengembangkan kecerdasan dan sosial mereka. Oleh karena itu,

biasanya mereka diberikan permainan-permainan yang dapat digunakan untuk diri sendiri atau kelompok, seperti boneka petak umpet, bermain kelereng, yoyo, bermain gerobak, main tali, congklak, engklek, dan lain sebagainya (Witasari & Wiyani, 2020). Tetapi, dengan adanya perkembangan teknologi ini, maka permainan tersebut sudah jarang atau bahkan tidak lagi digunakan, terutama oleh AUD yang tinggal di perkotaan besar. Permainan mereka sudah digantikan dengan tablet, gawai, dan sebagainya yang tentunya lebih praktis dan lebih bervariasi.

Anak-anak tidak terlepas dari yang namanya permainan dan bermain. Bermain akan menstimulus anak dalam tumbuh kembangnya melalui aktivitas fisik yang dilakukan (Anggita, 2019). Anak-anak

belajar melalui permainan untuk meningkatkan pengalaman mereka melalui bahan, benda, dan pendamping yang didukung oleh orang dewasa. Dunia permainan anak berkembang sesuai dengan peradaban global. Memilih permainan yang memenuhi tujuan pencapaian keterampilan harus menjadi tujuan utama guru dan orang tua.

Menyediakan permainan mahal untuk anak-anak, seperti mainan *import* tidak menjadi patokan yang harus diberikan. Mainan murah bahan bekas, mainan warisan nenek moyang dapat menjadi media bermain anak, dan harganya terjangkau, serta mampu menumbuhkan keterampilan sosial bagi anak-anak (Wijayanti, 2018). Selain itu, tantangan dan kebutuhan yang harus dihadapi anak-anak di abad 21 yang biasa disebut abad globalisasi berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Sebagaimana dinyatakan dalam *The Partnership for 21st Century Skills*, keterampilan utama yang dibutuhkan anak-anak adalah berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, yang merupakan dasar dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam kerangka ini, menurut R. Arifin Nugroho, anak-anak tampaknya tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang pembelajaran sehari-hari, tetapi mereka harus dilengkapi dengan alat yang memungkinkan dalam menghadapi abad ke-21.

Anak-anak harus menguasai informasi, media dan teknologi. Lingkungan belajar yang paling sesuai adalah lingkungan nyata yang dihadapi anak-anak saat ini, yang dapat memberikan pengalaman baru dan menantang. Melalui pengalaman ini, mereka akan terbiasa menangani situasi lingkungan yang lebih kompleks di era globalisasi (Prastowo, 2018).

Dari hasil survey *the Asianparent Insights* (2014), penggunaan *gadget* ditemukan di berbagai negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Singapore, Thailand, dan Philipina tidak lain di antaranya adalah anak-anak yang berusia 5-8 tahun dengan sampel orang tua sebanyak 3.917 dari jumlah orang tua yang memiliki *gadget* dan anak 5-8 tahun di kawasan Asia Tenggara ada 2.417. Pengguna *gadget* usia 5-8 tahun memiliki 98% responden, di antaranya ada 67% memakai *gadget* orang tua, 18% memakai *gadget* saudara, dan yang paling rendah adalah penggunaan *gadget* pribadi yang berkisar 14%. Selain digunakan sebagai media, *gadget* pun digunakan sebagai alat bermain untuk memainkan aplikasi *games*. *Gadget* yang mampu menyediakan berbagai ragam permainan,

seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan lain sebagainya, bukan hanya di kalangan dewasa, namun kalangan usia dini pun memainkannya. Data pengunduh *game mobile legend* diperoleh lebih dari 1 triliun kali, serta memiliki pemain setiap bulan 100 juta pemain aktif sejak November 2020 dan di bulan Maret 2021, MLBB mencatat 78 juta pemain yang *login* dan perhari bisa mencapai 8 juta pemain yang dilaporkan dari *Business Word* (Lim, 2021).

Dalam hal ini peneliti menemukan hasil yang menyatakan bahwa aplikasi *MeGames* merupakan aplikasi yang dapat menjadi solusi dari kesenjangan yang diperoleh untuk melestarikan kembali nilai-nilai kebudayaan melalui berbagai macam permainan tradisional bahkan kekayaan yang ada di Indonesia. Perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi tidak hanya mempengaruhi ruang lingkup sosial, melainkan juga pada pola bermain AUD. Hal ini tentunya dapat mengancam akan kelestarian permainan-permainan tradisional yang dulu digunakan oleh beberapa generasi. AUD di era globalisasi ini semakin tidak mengetahui akan permainan-permainan tradisional karena pergantian zaman tersebut berdampak sangat signifikan.

Era globalisasi ini pun membuat adanya kesenjangan antara perubahan zaman yang dulu dan sekarang, seperti permainan tradisional sudah jarang dimainkan di zaman yang sekarang ini.

Pernyataan di atas pun memiliki fakta yang telah dikumpulkan oleh komunitas penggiat permainan tradisional atau Komunitas Hong, serta Pusat Kajian Mainan Rakyat, ditemui 340 permainan tradisional Sunda yang tercatat di Jawa Barat. Tetapi, Sebagian besar permainan tradisional sudah tidak dikenal lagi oleh masyarakat dan tidak dipraktekkan oleh anak-anak, bahkan hanya 30-40% saja yang masih ada di pelosok desa (Dermawan et al., 2020).

Dalam buku yang berjudul "*Permainan Tradisional*" , penulis mengutip bahwa permainan tradisioinal merupakan warisan dari leluhur yang memiliki makna simbolik dari setiap ucapan, gerakan, hingga benda yang menjadi alat bermain dapat bermanfaat bagi kognitif, emosi bahkan sosial anak yang akan menjadi bekal di masa yang akan datang (Lengkana & Mulyana, 2019).

Penjelasan di atas, memberi peneliti ide, yakni jika dalam kutipan buku di atas menyatakan bahwa permainan tersebut menggunakan alat, ucapan, dan gerakan (motorik), maka peneliti baru menemukan

MeGames yang merupakan aplikasi permainan tradisional praktis dan bisa dimainkan di mana saja dengan menggunakan gadget.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembalikan pengenalan tradisi atau budaya Indonesia kepada anak-anak melalui aplikasi *MeGames*.

B. METODE PENELITIAN

Mencakup metode, peneliti menggunakan studi literatur yang biasanya disebutkan dengan studi pustaka dengan pengumpulan data melalui berbagai sumber jurnal sebagai pendukung. Nazir (1988) mengemukakan, bahwa penelitian kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tinjauan, melalui penelitian buku, literatur, catatan dan berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Sari & Asmendri, 2018).

Metode yang digunakan oleh peneliti diawali dengan mengumpulkan ide pokok untuk artikel yang akan disusun, kemudian mengumpulkan referensi dari jurnal-jurnal, buku, dan juga sumber-sumber dari internet yang mendukung ide pokok peneliti, seperti menggunakan instrument Era Globalisasi, Pengertian Permainan Tradisional, Manfaat Permainan Tradisional, Manfaat Permainan *Gadget*, Keindonesiaan, Permainan *MeGames*, Cara memainkan aplikasi *MeGames*, Positif dan Negatif dari *MeGames*, *Games* sejenis *MeGames*. Selanjutnya dari semua hasil jurnal, buku, bahkan sumber lain diolah secara deskriptif untuk dijadikan pembahasan dalam artikel jurnal peneliti yang berjudul "*Megames: Miniatur Showcase Indonesia Bagi Anak Di Era Globalisasi*", dan setelah itu, peneliti pun menarik kesimpulan/hasil akhir.

Data diperoleh melalui berbagai jurnal, yaitu jurnal Pendidikan Anak, cakrawala dini, JECED, JOSSAE, dan lain sebagainya. Kumpulan berbagai jurnal dari para peneliti sebelumnya, digunakan Teknik ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) dengan cara menyimak dan mencatat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Era Globalisasi

Tren globalisasi saat ini telah berdampak pada perkembangan budaya bangsa Indonesia. Pesatnya arus informasi dan telekomunikasi sebenarnya telah menimbulkan kecenderungan

yang mengarah pada penurunan nilai perlindungan atau pelestarian budaya. Perkembangan 3T (Transportasi, Telekomunikasi dan Teknologi) telah mengurangi keinginan untuk melindungi budaya tanah air (Suneki, 2012). Heddy Shri Ahimsa-Putra menyatakan, bahwa dalam arus globalisasi yang semakin cepat, keberadaannya tidak dapat dibendung, dan pengaruhnya tentu akan tercermin dalam kelangsungan permainan tradisional anak-anak di masyarakat. Permainan tradisional anak di sini dapat dijadikan sebagai lahan proses budaya.

Permainan tradisional anak dapat dijadikan sebagai wadah bagi setiap proses kreatif untuk menciptakan unsur budaya baru dengan identitas budaya lokal. Dampak era globalisasi memiliki keberadaan yang harus diketahui oleh setiap negara khususnya negara Indonesia baik yang menimbulkan dampak positif dan dampak negatif bagi budaya Indonesia (Suneki, 2012), sebagai berikut:

- Dampak positif
 1. Dapat memberikan Perubahan nilai adat
 2. Sikap masyarakat yang awalnya keliru kemudian menjadi objektif.
 3. Dapat memberikan kemajuan dalam ilmu pengetahuan
 4. Memberikan wawasan yang lebih luas dan praktis
- Dampak negatif
 1. Kurangnya kepekaan masyarakat terhadap kebudayaan sendiri.
 2. Kurangnya kebersamaan dan komunikasi antara budaya.
 3. Kurangnya pengenalan akan budaya
 4. Merosotnya nasionalisme dan patriotisme
 5. Berkurangnya kecintaan terhadap budaya sebagai identitas bangsa.

2. Pengertian Permainan Tradisional

Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986) mengemukakan, bahwa permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan hati. Ada atau tidaknya alat tidak dipermasalahkan, sedangkan tradisional merupakan warisan yang diturunkan oleh nenek moyang (Suryawan, 2020). Jadi, permainan tradisional adalah hal yang baik tanpa mempersoalkan ada atau tidaknya alat, yang diwariskan oleh nenek moyang sebagai sarana yang menghibur hati.

Upaya memperkenalkan permainan tradisional telah diidentifikasi akan disebarluaskan melalui media digital. Dari suatu pengertian menyatakan, bahwa penyelenggaraan pendidikan nasional anak selalu berpijak pada bumi dan budaya Indonesia serta kearifan lokal terdapat pada kebudayaan Nasional pasal 1 ayat 2 UU No. II tahun 1989 (Saputra & Ekawati, 2017).

Media massa, media sosial, poster dan media sosial merupakan alat untuk memperkenalkan permainan tradisional secara luas.

3. Manfaat Permainan Tradisional

1. Karena permainan ini dibuat sendiri oleh para pemain, maka akan meningkatkan kreativitas anak
2. Dapat mengekspresikan keadaan anak itu sendiri seperti tertawa, bergerak, teriak dan lain sebagainya.
3. Dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, logika, kinestetik, kecederdasan natural anak, musikal, dan spiritual (Ramadhan Lubis, 2018)

Permainan tradisional bermanfaat dalam pembentukan karakter anak, sebagai berikut:

1. Menciptakan suasana gembira bagi anak, hal ini dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bersama teman-teman bermain.
2. Mengajarkan anak mematuhi peraturan yang telah ditentukan bersama dengan pemain lainnya, jika salah satu anak kedapatan melakukan kecurangan dalam permainan, maka harus bersedia untuk dikeluarkan dalam permainan tersebut. Kecuali, jika pembuat kecurangan mengakui kesalahannya maka akan diterima kembali dalam permainan tersebut. Hal ini juga mengajarkan anak untuk mengampuni dan menerima kembali.
3. Mengasah otot dan sensor motorik anak melalui kegiatan anak yang membuat permainan sendiri dengan alat-alat yang ada di sekitarnya.
4. Mampu menciptakan hubungan anak dengan alam. Hal ini membuat anak mengenali keadaan alam serta mampu menggunakan sumber alam yang ada di sekitarnya (Andriani, 2012).

4. Manfaat Permainan Gadget

Istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang berarti alat elektronik yang praktis untuk

dibawa kemana saja karena ukurannya yang tidak terlalu memberatkan dan tidak luput dari fungsi khusus pada masing-masing perangkat. Misalnya: Game, HP, Komputer, dan sebagainya.

Fungsi serta manfaat dari *gadget* menurut (Chusna, 2017) berdasarkan penggunaannya, antara lain sebagai berikut:

- a. Komunikasi: Zaman yang makin maju menuntut akan perubahan dalam banyak hal, khususnya pada komunikasi yang berkembang dari zaman tidak mengenal tulisan, hingga sekarang mengenal tulisan, tidak lagi menggunakan kantor pos untuk menulis pesan dan semua hal terjadi dikarenakan globalisasi yang membuat semua orang memanfaatkan komunikasi yang lebih praktis juga efisien melalui HP.
- b. Sosial: Memperoleh banyak teman serta menjalin hubungan kekerabatan tidak sulit lagi karena semua telah tersedia di berbagai media sosial, seperti facebook, instagram, dan lain sebagainya.
- c. Pendidikan: Zaman yang makin modern tidak hanya berpatokan pada buku, melainkan dengan adanya *gadget* bisa mengakses segala ilmu pendidikan dapat menambah wawasan.

5. Keindonesiaan

Sebagai negara kepulauan yang terbentang dari Sabang sampai Merauke, Indonesia memiliki beragam suku bangsa dan tradisi budaya yang menjadi ciri khas masing-masing daerah. Tidak hanya itu, Indonesia juga memiliki beragam bahasa daerah, adat dan agama. Dari situ, Indonesia disebut Nusantara. Negara-negara yang memiliki perbedaan budaya sebagai ciri khas daerahnya masing-masing namun tetap merupakan bagian dari Indonesia. Bukan hanya itu, atribut pelengkap negara, seperti bendera nasional, lagu kebangsaan, bahasa nasional, dan sejarah nasional, ditemu-ciptakan untuk membentuk wawasan kebangsaan bagi semua warga negara.

Selain atribut fisik, faktor penting lainnya dalam pembentukan identitas nasional dan terkait dengan kebutuhan fisiologis warga negara adalah makanan atau kuliner. Seorang tokoh pergerakan perempuan yang bernama Chailan Sjamsu berasal dari Sumatera Barat menerbitkan buku hasil karyanya yang berjudul "*Boekoe Masak-Masakan*". Buku tersebut menuang banyak variasi makanan serta kue-kue yang sangat khas dari Indonesia sendiri. Konsep makanan yang didirikan dalam skala nasional hanya membalikkan dominasi kolonial dari Indische keuken ke makanan Indonesia. Untuk memperkuat identitas diri, citra

makanan Indonesia menghadirkan kesan lebih dominan dibandingkan makanan Eropa (Rahman, 2018).

Di samping itu, batik menjadi atribut paling khas dengan ukiran yang memiliki makna tersendiri dan menjadi identitas bangsa Indonesia dengan alasan yang menyatakan, bahwa batik merupakan warisan nenek moyang bangsa Indonesia dan warga Indonesia pun melihat dengan kesadaran kolektif untuk mengenakan pakaian ini. Batik telah ditetapkan sebagai warisan budaya Indonesia oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pada 2 Oktober 2009 (Kustiyah, 2017).

6. Permainan MeGames

Permainan *MeGames* adalah permainan yang penuh dengan kekayaan Indonesia, mulai dari permainan tradisional yang sangat banyak, kaya akan budaya, juga menyiapkan edukasi tentang desa, makanan, dan lain sebagainya. Tujuan dari aplikasi ini adalah agar di era digital kita bisa memainkan permainan tradisional yang biasa kita mainkan di masa lalu (JawaPos.com, 2021).

Tidak mengenal usia, permainan *meGames* dapat dimainkan oleh siapa saja sebagai alat untuk belajar dan mengajar melalui video animasi, permainan menyenangkan, hingga mengadakan perlombaan untuk menghargai budaya dan warisan Indonesia (Channel, 2021b). Permainan *MeGames* yang bisa dilakukan secara berkolaborasi antar tim dan komunitas melalui tugas dan turnamen yang bisa saja menumbuhkan semangat daya saing, persahabatan, bahkan para penggunanya pun dapat belajar bagaimana bekerja bersama team.

Oleh karena itu, dibutuhkan peran orang tua, guru atau pendidik, bahkan seluruh rakyat yang ada di Indonesia untuk memperkenalkan serta melestarikan permainan tradisional kepada anak-anak sejak dini, melalui aplikasi *MeGames* yang menjadi solusi untuk melestarikan kembali permainan tradisional serta memperkenalkan Indonesia dengan kekayaan yang dimiliki (Redaksi, 2021).

7. Cara memainkan aplikasi MeGames

Jika aplikasi *MeGames* telah di download melalui aplikasi playstore maka langkah awal yang harus dilakukan, yaitu:

1. Memasuki akun gmail di pilihan "*Login Google*" dari *handphone* para pengguna masing-masing.
2. Para pengguna akan dibawa ke *home* yang berisi banyak pilihan *menu* yang berbentuk peta jalan sebagai berikut: *menu games*,

museum, word festival, bantuan teman, classroom, meta café, miGa's Universe, academy, turnamen, fanspage, miGA'S Adventure, sejarah seni dan budaya, , dan masih banyak lagi. Dari banyaknya pilihan di atas, menu yang akan di pilih adalah *menu games*, hal tersebut dikarenakan peneliti ingin membahas cara memainkan permainan *MeGames*.

3. Setelah membuka *menu games*, maka para pengguna akan melihat banyaknya pilihan game seperti:
 - game populer, game multiplayer, MiGa Choice, Internasional, yang bisa dimainkan sesuai selera masing-masing.
 - Bahkan masih ada kategori *games* yang meliputi: *arcade, logic, action, adventure, puzzle, sport*.
 - Dan ada pula tema *game* yang diberikan, yaitu *meGames, games pariwisata, games edukasi, games kuliner, games festival, games pahlawan, games budaya*, dan terakhir adalah *games musik*.

Dari banyaknya ketersediaan pilihan *game* bagi para pengguna, para peneliti ingin memfokuskan cara untuk memainkan *meGames* yang berada dalam pilihan tema *game*. Permainan *meGames* sendiri adalah kumpulan dari banyaknya permainan tradisional dari masing-masing provinsi yang ada di Indonesia, namun para peneliti hanya mengambil beberapa permainan untuk diajarkan kepada para pengguna *gadget* yang belum mengetahui aplikasi *MeGame* ini.

Permainan tradisional berdasarkan beberapa provinsi yang dimainkan secara multiplayer dan para pemain harus memiliki kode ruangan bersama serta *solo player* di mana para pemain tidak membutuhkan kode, sehingga *game* dapat dimainkan, *game* yang dimaksud sebagai berikut:

1. Nusa Tenggara Timur: Rangku Alu (Multiplayer)
 - Klik pilihan *game* dari provinsi yang akan dimainkan, kemudian tekan tombol play, dan masukan nama pemain lalu klik masuk.
 - Ada 3 pilihan untuk memilih ruangan bermain, tergantung pada pilihan para pemain.
 - Lompatlah ke kotak yang diinginkan untuk mendapatkan koin terbanyak.
 - Di akhir ronde pililah arah untuk melompatkan karakter yang dimainkan ke kotak sekitar, namun jika lawan main melompat ke tempat yang sama, maka masing-masing karakter akan bertabrakan dan tidak mendapatkan apa-apa.

2. Panah-panah: Maluku (Solo)
 - Pemain harus menggeser posisi Miga agar arah tembakan mengenai buah.
 - Arah Miga sudah ditentukan dan tidak dapat diubah.
 - Miga harus menembak semua buah yang ada sebelum waktu habis untuk naik ke level selanjutnya.
3. Kalimantan Barat: Sumpitan (Multiplayer)
 - Setiap pemain di setiap sisi akan terus berputar, dan jika pemain menekan layar, maka putaran akan berhenti dan karakter yang dimainkan pun akan menembakkan sumpitan ke arah lawan yang menghadap.
 - Pemain memiliki pelindung di depan Miga yang dapat menghalangi sumpitan dari lawan
 - Tembak semua pemain dan jadilah yang terakhir bertahan untuk memenangkan permainan.

8. Positif dan Negatif dari *MeGames*

1. Positif

- *Games* yang menyediakan permainan tradisional yang di dalamnya memasukan nilai-nilai pancasila.
- Memperkenalkan banyak edukasi mengenai desa, makanan, serta budaya yang ada di daerah-daerah Indonesia dalam artian *MeGames* memiliki kekayaan Indonesia serta menambah wawasan bagi siapa saja yang memainkannya (We, 2021).
- Membuat para pemain merasa terhibur akan banyaknya pilihan *games* yang telah di sediakan di aplikasi *MeGames* sendiri.

2. Negatif

Tak dapat dipungkiri, *MeGames* yang menggunakan *gadget* pastinya memiliki dampak buruk, bukan karena kontennya yang negatif, melainkan:

- Penggunaan *gadget* yang berlebihan lah yang dapat memperburuk kesehatan fisik (penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk yang salah) (Miranti & Putri, 2021).

9. *Games* sejenis *MeGames*

Rangku Alu merupakan permainan tradisional Indonesia yang berasal dari Manggarai, Nusa Tenggara Timur, yang dimainkan dengan menggunakan dua pasang bambu atau tongkat dengan gerakan hingga kaki lawan terjepit bambu dan permainan tersebut berbasis *android platform* (Rahmat et al., 2018).

Tidak jauh berbeda dengan *games* Rangku Alu yang ada di *MeGames*, hanya saja *games* tersebut menjadi salah satu dari antara banyaknya permainan tradisional yang disediakan oleh *MeGames* sendiri, dengan maksud *MeGames* tetap menjadi permainan yang unggul dikarenakan hanya satu-satunya aplikasi yang menggabungkan seluruh permainan tradisional di seluruh Indonesia dari Sabang sampai Merauke, bukan hanya game, melainkan juga penyediaan tempat atau lokasi indah, ketersediaanya instruksi pada *MeGames* dengan sederhana untuk memudahkan para pengguna, serta dilengkapi *protection* atau sumber-sumber informasi yang dipantau dengan ketat untuk menghindari kekhawatiran bagi para penggunanya (Channel, 2021a).

Berikut ini adalah tabel untuk mengetahui suasana serta hasil perubahan dari masa ke masa, hingga memasuki era globalisasi yang akan peneliti kaitkan dengan permainan tradisional setelah mengetahui total pengguna internet dan pengguna *gadget*.

Tabel 1. Data Pengguna Internet dan Gadget 2022

No	Nama	Pengguna Internet	Pengguna Gadget (game)
1	Globalisasi	CCX Juta	CLXX Juta

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa ternyata pengguna internet dan *gadget* sekarang ini sudah meningkat pesat, dimulai dari data pengguna internet 210 juta (Riyanto, 2022) dan pengguna *gadget* dengan jumlah data 170 juta (Novianty & Prastya, 2022).

Hal tersebut memberi peluang untuk *MeGames* dapat diterapkan pada semua pengguna *gadget*, sehingga permainan tradisional tidak akan pernah pudar dan terus dilestarikan melalui aplikasi *Me-Games*. Bahkan, suasana ketika memainkan permainan tradisional tentunya sangat menyenangkan karena di dalam aplikasi tersebut bisa bermain secara kelompok walaupun tanpa benda secara nyata. Hal ini lebih praktis karena menggunakan *gadget*, juga membuat para pengguna semakin bertambah ilmu pengetahuan karena aplikasi *MeGames* yang memiliki kekayaan Indonesia.

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Berdasarkan banyaknya jurnal yang telah diamati serta diobservasi secara seksama oleh para penulis, ditemukan hasil penelitian oleh para peneliti sebelumnya (terdahulu) yang menyatakan, bahwa permainan tradisional mengalami kelunturan,

bahkan penerapan permainan tradisional diterapkan dalam batik tulis yang dikutip dalam salah satu jurnal yang berjudul "Permainan Tradisional Pasaran Sebagai Objek Utama Penciptaan Motif Batik Tulis Pada Bahan Sandang" (Kharisma et al., 2019). Tidak hanya itu, temuan dari penelitian terdahulu tentang permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk aplikasi, tidak sebanyak dan selengkap yang peneliti baru temukan seperti yang ada di aplikasi *MeGames*. Sedangkan, peneliti yang baru hendak menumbuhkan dan melestarikan kembali permainan tradisional melalui refrensi aplikasi "*MeGames*" dalam *gadget* yang diperoleh oleh peneliti baru serta memperkenalkan kekayaan Indonesia yang ada dalam aplikasi "*MeGames*".

Tujuan penelitian ini untuk mencari solusi bagaimana agar permainan tradisional tetap dikenal oleh anak-anak sekalipun mereka harus beradaptasi dengan teknologi.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang kami peroleh, menyatakan bahwa solusi terbaik untuk melestarikan kembali permainan tradisional sekaligus memperkenalkan kekayaan Indonesia terdapat dalam satu aplikasi, yakni *MeGames* yang membawa dampak positif bagi para penggunanya. Oleh karena itu, dengan adanya perkembangan yang kian maju di era globalisasi ini, peneliti menemukan suatu pembaharuan yang membawa anak-anak, bahkan seluruh masyarakat Indonesia untuk mengenal akan kekayaan Indonesia, sehingga dapat melestarikan kembali apa yang telah luntur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis melantunkan ucapan terima kasih kepada lembaga serta dosen yang sudah memberikan kontribusi atau batuan dalam penyelesaian penyusunan artikel jurnal.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini: Jurnal Sosial Budaya. *Januari*, 9(1), 13-14. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/376/358>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Channel, M. (2021a). *Penjelasan Terkait meGames dan Keuntungan Aplikasi meGames | Kabar Memiles*. https://www.youtube.com/watch?v=qB0V3Z_n8Rg
- Channel, M. (2021b). *Penjelasan Terkait meGames dan Keuntungan Aplikasi meGames | Kabar Memiles*. https://www.youtube.com/watch?v=qB0V3Z_n8Rg
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 318-319. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan "Kaulinan Barudak Sunda" sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 2. <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>
- JawaPos.com. (2021). Ribuan Permainan Tradisional Indonesia Bisa Dinikmati Lewat meGames. In *JawaPos.com*. <https://www.jawapos.com/oto-dan-teknologi/aplikasi/16/07/2021/ribuan-permainan-tradisional-indonesia-bisa-dinikmati-lewat-megames/>
- Kharisma, Y., 1320724007, N. ;, Kriya, P., Bahasa, F., & Seni, D. (2019). Permainan Tradisional Pasaran Sebagai Objek Utama Penciptaan Motif Batik Tulis Pada Bahan Sandang. *Pend. Seni Kerajinan - S1 (e-Craft)*, 8(1), 68. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ecraft/article/view/16742>
- Kustiyah, I. E. (2017). Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia Di Era Globalisasi. *Gema*, 30(52), 62476. <https://www.neliti.com/publications/62476/>
- Lengkana, A. S., & Mulyana, Y. (2019). Permainan Tradisional - Yusep Mulyana, Anggi Setia Lengkana - Google Buku. In *Salam Insan Mulia*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=permainan+tradisional&ots=yJFPE3-I6a&sig=IVMJtq7SU2pFiS88kcXnh2RRKuLo&redir_esc=y#v=onepage&q=permainan+tradisional&f=false
- Lim, R. (2021, October 20). *Esports ID | Melirik Jumlah Pemain Aktif Mobile Legends, Masih Populer?* <https://esports.id/mobile-legends/news/2021/03/a822554e5403b1d370db84cfbc530503/melirik-jumlah-pemain-aktif-mobile-legends-masih-populer>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 59. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Novianty, D., & Prastya, D. (2022). *Kominfo: Orang Indonesia Lebih Banyak Main Game di Ponsel*. <https://www.suara.com/teknologi/2022/07/10/101706/kominfo-orang-indonesia-lebih-banyak-main-game-di-ponsel>
- Prastowo, A. (2018). Permainan Tradisional Jawa sebagai Strategi Pembelajaran berbasis Kearifan Lokal untuk Menumbuhkan Keterampilan Global di MI/SD. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 4. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i1.55>

- Rahman, F. (2018). Kuliner sebagai Identitas Keindonesiaan. *Jurnal Sejarah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.26639/js.v2i1.118>
- Rahmat, R. F., Ramadhan, R., Arisandi, D., Syahputra, M. F., & Sheta, O. (2018). Rangka Alu - A Traditional East Nusa Tenggara Game in Android Platform. *Journal of Physics: Conference Series*, 978(1), 2-3. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/978/1/012103>
- Ramadhan Lubis, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal Pendidikan Anak*, 4(2), 179-180. <https://doi.org/http://dx.doi.org./10.14421/al-athfal.42-05>
- Redaksi, -. (2021). Aplikasi meGames Lestarkan Ribuan Games Tradisional Nusantara. In *ipol.id*. <https://ipol.id/2021/04/18/aplikasi-megames-lestarikan-ribuan-games-tradisional-nusantara/>
- Riyanto, G. P. (2022). *Pengguna Internet di Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2022/06/10/19350007/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022?page=all>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47-53. <https://doi.org/10.22437/jpj.v2i2.4796>
- Sari, M., & Asmendri. (2018). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1), 3. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159>
- Suneki, S. (2012). Dampak Globalisasi terhadap Eksistensi Budaya Daerah. *CIVIS*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/civis.v2i1/Januari.603>
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 2. <http://files/272/432-796-1-SM.pdf>
- We, P. (2021). *Bosan dengan Berita COVID-19, Mainkan meGames Edukatif di Play Store - ipol.id*. Ipol.Id. <https://ipol.id/2021/07/16/bosan-dengan-berita-covid-19-mainkan-megames-edukatif-di-play-store/>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51-52. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini: Studi pada TK Diponegoro 140 Rawalo Banyumas. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 56-58. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>