



ANALISIS MINAT ANAK TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK PADA ERA DIGITAL: *STUDI LITERATUR*

Wahyu Ade Putra¹, Muhammad Idrus², Imelda Patricia Siahaan³, Miftakhul Jannah Nasution⁴
Nurul Sabrina Pasaribu⁵, Sara Halawa⁶.

^{1,3,4,5,6} Universitas Negeri Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

² Universitas Samudra, Langsa Lama, Kota Langsa, Indonesia

¹wahyuadepl3@unimed.ac.id, ²idruss@unsam.ac.id, ³imeldapatricia593@gmail.com, ⁴miftakhuljannahst16@gmail.com, ⁵nurulsabrinapsrb@gmail.com,

⁶sarahhalawa13@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received :30 Mei 2026

Revised : 20 Juni 2026

Accepted :30 Juni 2026

Keywords

Traditional Games

Engklek

Childrents Interest

Digital Era

Gadgets

ABSTRACT

Traditional games are part of cultural heritage that possess educational, social, and cultural values for children's development. However, technological advancements in the digital era have led to a decline in children's interest in traditional games, as they are more attracted to using gadgets and playing online games. One traditional game that is increasingly rarely played is Engklek (hopscotch). This study aims to analyze children's interest in the traditional game of Engklek in the digital era using a literature review. The research method used is a literature review that collects and analyzes relevant journals and scientific articles on traditional games, Engklek, gadget use, and children's play interests. The results of the review indicate that Engklek improves gross motor skills, body balance, movement coordination, cooperation, and children's social interaction. In addition, Engklek helps instill values such as sportsmanship, responsibility, and togetherness. However, the rapid development of digital technology and excessive gadget use have led to children playing traditional games less frequently. Therefore, efforts are needed to preserve the Engklek game through families, schools, and communities so that traditional games remain recognized and attractive to younger generations in the digital era.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan budaya bagi perkembangan anak. Namun, perkembangan teknologi pada era digital menyebabkan minat anak terhadap permainan tradisional mulai menurun karena anak lebih tertarik menggunakan gadget dan bermain game online. Salah satu permainan tradisional yang mulai jarang dimainkan adalah permainan engklek. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat anak terhadap permainan tradisional engklek pada era digital melalui metode studi literatur. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (literature review) dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai jurnal serta artikel ilmiah yang relevan mengenai permainan tradisional, permainan engklek, penggunaan gadget, dan minat bermain anak. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan engklek bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar, keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, kerja sama, serta interaksi sosial anak. Selain itu, permainan engklek juga mampu menanamkan nilai-nilai sportivitas, tanggung jawab, dan kebersamaan. Namun, perkembangan teknologi digital dan penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan permainan tradisional semakin jarang

Kata kunci

Permainan Tradisional

Engklek

Minat anak

Era Digital

Gadget

dimainkan oleh anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya pelestarian permainan engklek melalui lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat agar permainan tradisional tetap dikenal dan diminati oleh generasi muda pada era digital.

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



PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan memiliki nilai penting dalam kehidupan anak-anak. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang dapat membantu perkembangan fisik, sosial, emosional, serta karakter anak. Menurut Farida dkk. (2025), permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, dan lompat tali mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak sekolah dasar melalui aktivitas fisik yang melibatkan gerakan tubuh, keseimbangan, dan koordinasi gerak. Selain itu, permainan tradisional juga melatih kemampuan bekerja sama, komunikasi, tanggung jawab, sportivitas, dan interaksi sosial karena dimainkan secara berkelompok bersama teman sebaya. Melalui permainan tradisional, anak dapat belajar mematuhi aturan, menghargai teman, mengendalikan emosi, serta menyelesaikan masalah sederhana yang muncul selama bermain. Aktivitas fisik dalam permainan tradisional juga membuat anak menjadi lebih aktif bergerak sehingga dapat mendukung kesehatan tubuh dan perkembangan motoriknya. Tidak hanya itu, permainan tradisional juga menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak sejak dini agar tetap dikenal dan dilestarikan oleh generasi muda di tengah perkembangan zaman yang semakin modern.

Namun, perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pola bermain anak. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti internet, smartphone, komputer, dan berbagai aplikasi digital membuat masyarakat semakin mudah memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, bekerja, hingga mencari hiburan. Teknologi digital saat ini dapat diakses oleh hampir semua kalangan, termasuk anak-anak sekolah dasar yang sudah sangat akrab dengan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Banyak anak sejak usia dini sudah mengenal dan menggunakan perangkat digital seperti smartphone, tablet, maupun komputer karena didukung oleh kemudahan akses internet dan banyaknya aplikasi yang menarik perhatian anak. Selain digunakan sebagai sarana hiburan, gadget juga sering dimanfaatkan untuk kegiatan belajar, menonton video edukatif, mencari informasi, hingga berkomunikasi dengan keluarga dan teman. Perkembangan teknologi tersebut memang memberikan banyak manfaat karena dapat membantu anak memperoleh informasi dengan lebih cepat, memperluas wawasan, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan menggunakan teknologi yang penting untuk menghadapi perkembangan zaman dan tuntutan di masa depan.

Di sisi lain, penggunaan teknologi digital yang berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak, baik dari segi fisik, psikologis, maupun sosial. Salah satu bentuk penggunaan teknologi yang paling sering dilakukan anak adalah bermain game online dan menggunakan media sosial melalui gadget. Banyak anak menghabiskan waktu berjam-jam bermain game atau menonton video sehingga aktivitas fisik menjadi berkurang dan anak lebih sering menghabiskan waktu sendirian dengan perangkat digital. Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak menjadi kurang aktif bergerak, mudah

merasa malas melakukan aktivitas di luar rumah, serta lebih sedikit berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Padahal, interaksi sosial sangat penting dalam proses perkembangan anak karena dapat melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, dan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat memengaruhi perilaku, emosi, dan konsentrasi belajar anak sehingga berdampak pada prestasi akademik maupun hubungan sosialnya. Selain itu, perkembangan teknologi digital juga menyebabkan perubahan pola bermain anak. Jika pada masa lalu anak-anak lebih sering bermain permainan tradisional bersama teman-teman di lingkungan sekitar, saat ini banyak anak lebih memilih bermain menggunakan gadget dan perangkat digital lainnya. Permainan yang sebelumnya dilakukan secara langsung dan melibatkan aktivitas fisik kini mulai bergeser menjadi permainan virtual yang lebih bersifat individual sehingga permainan tradisional semakin jarang dimainkan dan perlahan mulai terlupakan oleh generasi muda.

Padahal, permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang tidak sepenuhnya dapat digantikan oleh permainan digital. Permainan tradisional mampu melatih kemampuan motorik anak melalui berbagai gerakan aktif seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan tubuh, dan koordinasi gerak. Selain itu, permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, toleransi, kejujuran, dan sportivitas yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penelitian Nevitaningrum dkk. (2023), pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat membantu membentuk karakter peserta didik, terutama dalam sikap kerja sama, tanggung jawab, dan sportif. Permainan tradisional juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan teman-temannya sehingga dapat mempererat hubungan sosial dan melatih kemampuan komunikasi secara lebih baik. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu terus diperkenalkan dan dilestarikan kepada anak-anak melalui lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Orang tua dan guru memiliki peran penting dalam mengenalkan kembali permainan tradisional agar anak tidak hanya bergantung pada hiburan digital. Dengan adanya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas bermain tradisional, anak tetap dapat memperoleh manfaat teknologi tanpa mengabaikan perkembangan fisik, sosial, dan emosionalnya. Berdasarkan kondisi tersebut, penting untuk memahami pengaruh era digital terhadap perubahan pola bermain anak serta pentingnya mempertahankan permainan tradisional di tengah perkembangan teknologi modern agar permainan tradisional tetap dikenal dan diminati oleh generasi muda.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan jenis narrative literature review. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengkaji, menginterpretasikan, dan mensintesis berbagai temuan ilmiah yang relevan mengenai minat anak terhadap permainan tradisional engklek pada era digital. Studi literatur dilakukan dengan menelaah sumber-sumber akademik yang membahas permainan tradisional, permainan engklek, penggunaan gadget, perubahan pola bermain anak, serta perkembangan sosial anak dalam konteks digital.

Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel jurnal ilmiah, prosiding, buku akademik, dan dokumen ilmiah lain yang relevan dengan fokus kajian. Penelusuran literatur dilakukan melalui beberapa basis data dan mesin pencari akademik, seperti Google Scholar, ScienceDirect, SpringerLink, Taylor & Francis Online, DOAJ, Garuda, dan SINTA. Literatur yang digunakan diprioritaskan pada publikasi dalam rentang tahun 2019–2025 agar kajian yang disusun mencerminkan perkembangan keilmuan terbaru. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi “permainan tradisional”, “engklek”, “traditional games”, “children’s play”, “digital era”, “gadget use”, “screen time”, “children’s social development”, dan

“children’s interest in traditional games”. Kombinasi kata kunci dilakukan dengan menggunakan operator Boolean seperti AND dan OR untuk memperoleh artikel yang lebih relevan dengan topik penelitian.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: artikel yang membahas permainan tradisional atau permainan engklek; artikel yang mengkaji pola bermain anak pada era digital; artikel yang membahas penggunaan gadget atau screen time pada anak; artikel yang berkaitan dengan perkembangan sosial, motorik, atau minat bermain anak; serta artikel yang tersedia dalam teks lengkap dan memiliki relevansi langsung dengan tujuan penelitian. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi: artikel yang tidak relevan dengan topik permainan anak; artikel populer non-akademik; artikel yang tidak tersedia dalam teks lengkap; publikasi yang tidak memiliki kejelasan sumber; serta artikel yang hanya membahas permainan digital tanpa keterkaitan dengan pola bermain, perkembangan anak, atau permainan tradisional.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan penelusuran literatur menggunakan kata kunci yang telah ditentukan. Kedua, peneliti melakukan penyaringan awal berdasarkan judul dan abstrak untuk menentukan kesesuaian artikel dengan fokus penelitian. Ketiga, artikel yang dianggap relevan dibaca secara menyeluruh untuk menilai kedalaman isi, kesesuaian konteks, dan kontribusinya terhadap kajian. Keempat, artikel yang memenuhi kriteria dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan tema utama, yaitu manfaat permainan engklek bagi perkembangan anak, pengaruh teknologi digital terhadap minat bermain anak, faktor-faktor yang memengaruhi menurunnya minat terhadap permainan tradisional, serta strategi pelestarian permainan tradisional di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi. Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan, dan menyintesis temuan dari berbagai sumber literatur. Setiap sumber dianalisis berdasarkan fokus kajian, metode penelitian, temuan utama, serta relevansinya dengan minat anak terhadap permainan tradisional engklek pada era digital. Hasil analisis kemudian disusun secara deskriptif-kualitatif untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai perubahan pola bermain anak, faktor yang memengaruhi minat anak terhadap permainan engklek, serta pentingnya pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan karakter, perkembangan sosial, dan penguatan budaya lokal.

Untuk menjaga kredibilitas kajian, peneliti menggunakan sumber-sumber ilmiah yang relevan, mutakhir, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Validitas data dilakukan melalui perbandingan antar-sumber, yaitu dengan mencermati konsistensi temuan dari beberapa artikel yang membahas tema serupa. Dengan demikian, hasil kajian diharapkan dapat memberikan landasan teoretis yang kuat dalam memahami minat anak terhadap permainan tradisional engklek di tengah dominasi teknologi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil telaah terhadap sejumlah artikel yang relevan, ditemukan bahwa permainan tradisional, khususnya permainan engklek, masih memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada era digital. Artikel-artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan motorik, sosial, kognitif, karakter, serta pelestarian budaya lokal. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa meningkatnya penggunaan gadget pada anak berdampak terhadap perubahan pola bermain, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, dan menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional. Temuan dari masing-masing artikel dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. Studi Literatur Permainan Tradisional dalam PJOK

NO	Penulis & Tahun	Judul Artikel	Hasil atau Temuan Utama Penelitian
1	Farida dkk. (2025)	Permainan Tradisional sebagai Perkembangan Motorik Anak Sekolah Dasar	Permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, dan lompat tali dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak sekolah dasar. Permainan tradisional juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial, kognitif, dan karakter anak melalui aktivitas fisik yang melatih koordinasi, keseimbangan, serta kerja sama tim.
2	Sapta Yuliansyah dkk. (2025)	Analisis Dampak Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar	Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan komunikasi langsung, keterampilan social, dan kontrol diri siswa sekolah dasar. Namun, penggunaan gadget yang terkontrol masih memungkinkan anak tetap aktif bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.
3	Nurazizah Siti dkk. (2025)	Melestarikan Warisan Budaya: Permainan Tradisional di Era Digital	Permainan tradisional memiliki nilai edukatif, sosial dan budaya yang penting bagi perkembangan anak. Pelestarian permainan tradisional dapat dilakukan melalui digitalisasi, integrasi ke dalam pendidikan, promosi melalui media sosial, serta kerja sama antara sekolah, pemerintah, dan masyarakat agar tetap relevan di era modern.
4	Khodari dan Nurhidayah (2025)	Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat	Permainan tradisional seperti rangku alu, prepet jengkol, dan engklek mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, kreativitas, serta keterampilan sosial anak dan remaja. Selain itu, permainan tradisional juga efektif menanamkan nilai sportivitas, tanggung jawab, dan kebersamaan di tengah dominasi penggunaan gadget.
5	Ema Butsi Prihastari (2015)	Pemanfaatan Etnomatematik Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar	Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar matematika berbasis etnomatematik. Permainan engklek membantu siswa memahami konsep matematika melalui budaya sosial, membuat pembelajaran lebih menarik, serta dapat diterapkan baik di dalam maupun di luar kelas.

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | Yummi Ariston & Frahasini (2018) | Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar | Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, lebih suka bermain sendiri, dan mengalami penurunan kemampuan sosial. Oleh karena itu, anak perlu diarahkan pada aktivitas yang melibatkan interaksi sosial, termasuk permainan tradisional. |
| 7 | Fitri Febri Handayani & Erni Munastiwi (2022) | Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini | Penelitian ini menemukan bahwa permainan tradisional masih dapat diterapkan pada era digital melalui kegiatan pembelajaran maupun kegiatan bermain di sekolah. Permainan tradisional membantu anak bersosialisasi, melatih motorik, menaati aturan, dan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sehingga dapat menjadi alternatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. |
| 8 | Midya Yuli Amreta dkk. (2025) | Peningkatan Keterampilan Numerasi melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Tradisional Engklek di UPT SDN Sokosari Tuban | Permainan tradisional engklek yang diintegrasikan dalam pembelajaran numerasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa sekolah dasar. Selain meningkatkan kemampuan numerasi, permainan engklek juga mendorong partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menumbuhkan sikap sportivitas, kerja sama, dan kecintaan terhadap budaya lokal. |
| 9 | Ema Butsi Prihastari (2015) | Pemanfaatan Etnomatematik Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar | Permainan engklek berbasis etnomatematika dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar matematika yang menghubungkan konsep matematika dengan budaya lokal. Penggunaan permainan ini membantu siswa memahami materi matematika secara lebih kontekstual, meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta mendukung pelestarian budaya daerah dalam pembelajaran. |

- | | | | |
|----|--|---|---|
| 10 | Afida Novitasari, Encep Andriana, dan Siti Rokhmanah (2023) | Implementasi Media Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar | Media permainan tradisional engklek efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas bermain yang dipadukan dengan pembelajaran matematika, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, mampu bekerja sama, berinteraksi sosial, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. |
| 11 | Erezza Rizki Divani, Almas Awanis, dan Warih Anjari Dyah Kusumaning Ayu (2025) | Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4–5 Tahun | Permainan tradisional engklek terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun. Aktivitas melompat, berlari, dan berdiri dengan satu kaki dalam permainan engklek mampu melatih koordinasi gerak, keseimbangan tubuh, serta kekuatan otot besar anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar setelah anak mengikuti permainan engklek secara rutin, sehingga permainan ini efektif digunakan sebagai stimulasi perkembangan fisik anak usia dini. |
| 12 | Fadhilah Salsabila Riadi & Triana Lestari (2021) | Efektivitas Permainan Tradisional pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital | Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Melalui permainan tradisional, anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, mematuhi aturan, dan membangun hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya. Di tengah perkembangan teknologi digital, permainan tradisional dapat menjadi alternatif untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap permainan digital. |
| 13 | Nur Syamsiyah Harahap & Anton Jaelani (2022) | Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek | Penelitian menemukan bahwa permainan tradisional engklek mengandung berbagai konsep matematika, seperti bangun datar, simetri, dan pola. Permainan engklek dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang menghubungkan budaya lokal dengan materi pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. |

14	Ratih Pertiwi, Jhon Viter M., & Oskar Judianto (2026)	Permainan Tradisional Sebagai Media Komunikasi Budaya: Inovasi Digital dan Peran Komunitas di Era Disrupsi Informasi	Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai kebersamaan, komunikasi, dan kearifan lokal. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi digital dan keterlibatan komunitas dapat menjadi strategi untuk mempertahankan eksistensi permainan tradisional di tengah dominasi permainan digital modern.
15	Alfi Dwi Cahyani, Puji Lestari, & Aris Martiana (2020)	Penguatan Pendidikan Karakter Kerja Keras pada Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek	Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek mampu menanamkan karakter kerja keras pada anak. Nilai-nilai yang berkembang melalui permainan ini meliputi disiplin, ketekunan, kesabaran, tanggung jawab, kerja keras, serta sikap pantang menyerah dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar artikel menunjukkan adanya manfaat positif permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Farida dkk. (2025), Divani dkk. (2025), serta Handayani dan Munastiwi (2022) menegaskan bahwa permainan tradisional dapat mendukung perkembangan motorik anak melalui aktivitas fisik seperti melompat, berlari, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan gerakan tubuh. Dalam konteks permainan engklek, aktivitas bermain yang melibatkan gerakan satu kaki, perpindahan posisi, dan keseimbangan tubuh menjadikan permainan ini efektif sebagai stimulasi perkembangan motorik kasar anak.

Selain perkembangan motorik, beberapa artikel juga menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Khodari dan Nurhidayah (2025), Riadi dan Lestari (2021), serta Ariston dan Frahasini (2018) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, mematuhi aturan, menghargai teman, dan membangun interaksi sosial secara langsung. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai sosial yang penting, terutama di tengah meningkatnya kecenderungan anak untuk bermain secara individual melalui gadget.

Hasil telaah juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perubahan pola bermain anak. Sapta Yuliansyah dkk. (2025) dan Ariston serta Frahasini (2018) menemukan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan komunikasi langsung, keterampilan sosial, dan kontrol diri anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dan kurang terlibat dalam aktivitas bermain bersama teman sebaya. Kondisi tersebut menjadi salah satu penyebab semakin berkurangnya minat anak terhadap permainan tradisional, termasuk engklek.

Dari aspek pembelajaran, permainan engklek juga terbukti dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif. Prihastari (2015), Harahap dan Jaelani (2022), Amreta dkk. (2025), serta Novitasari dkk. (2023) menunjukkan bahwa permainan engklek dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika, khususnya melalui pendekatan etnomatematika dan numerasi. Permainan engklek mengandung konsep bangun datar, pola, simetri, penjumlahan,

pengurangan, serta pemecahan masalah sederhana. Dengan demikian, permainan engklek dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan dekat dengan budaya anak.

Selain itu, permainan tradisional juga memiliki peran dalam pembentukan karakter dan pelestarian budaya. Cahyani dkk. (2020) menemukan bahwa permainan engklek dapat menanamkan nilai kerja keras, disiplin, ketekunan, tanggung jawab, kesabaran, dan sikap pantang menyerah. Nurazizah Siti dkk. (2025) serta Pertiwi dkk. (2026) menekankan bahwa permainan tradisional perlu dilestarikan melalui integrasi dalam pendidikan, digitalisasi, promosi media sosial, dan keterlibatan komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa pelestarian permainan tradisional tidak harus bertentangan dengan perkembangan teknologi, tetapi dapat dilakukan melalui strategi yang adaptif terhadap era digital.

Secara keseluruhan, hasil telaah menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek masih relevan digunakan pada era digital. Permainan ini memiliki manfaat dalam mendukung perkembangan motorik, sosial, kognitif, karakter, serta penguatan identitas budaya anak. Namun, dominasi gadget dan permainan digital menjadi tantangan yang perlu diperhatikan karena dapat mengurangi kesempatan anak untuk bermain secara aktif dan berinteraksi langsung. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua, guru, sekolah, masyarakat, dan komunitas budaya dalam mengenalkan kembali permainan engklek kepada anak melalui kegiatan pembelajaran maupun aktivitas bermain yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

PEMBAHASAN

Permainan tradisional engklek merupakan salah satu bentuk permainan anak yang memiliki nilai budaya, edukatif, sosial, dan perkembangan fisik. Engklek dikenal luas di berbagai daerah di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda, seperti engklek, sondah, manda, atau bentuk permainan melompat lainnya. Meskipun terdapat pendapat yang menyebutkan bahwa permainan ini memiliki pengaruh dari permainan asing seperti hopscotch, dalam konteks Indonesia engklek telah mengalami proses adaptasi budaya sehingga menjadi bagian dari permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini biasanya dilakukan di ruang terbuka dengan menggunakan pola kotak-kotak yang digambar di tanah atau lantai, kemudian dimainkan dengan alat sederhana berupa gaco, yaitu potongan genteng, batu pipih, atau benda kecil lain yang mudah dilempar. Kesederhanaan alat, aturan, dan tempat bermain menunjukkan bahwa engklek merupakan permainan yang mudah diakses oleh anak-anak tanpa memerlukan biaya besar.

Secara teknis, permainan engklek menuntut anak untuk melempar gaco ke dalam kotak tertentu, kemudian melompat menggunakan satu kaki atau dua kaki sesuai pola permainan. Anak harus menjaga keseimbangan tubuh, menghindari garis, memperhatikan urutan kotak, serta mengikuti aturan permainan yang telah disepakati. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa engklek bukan hanya permainan hiburan, melainkan juga bentuk stimulasi perkembangan anak. Melalui gerakan melompat, berpindah posisi, mengatur keseimbangan, dan mengontrol tubuh, anak memperoleh rangsangan terhadap perkembangan motorik kasar, koordinasi mata dan tangan, koordinasi gerak, serta kemampuan perencanaan gerak. Dengan demikian, engklek memiliki karakteristik sebagai permainan aktif yang mengintegrasikan aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional secara bersamaan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Farida dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional, termasuk engklek, dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar

anak sekolah dasar melalui aktivitas fisik seperti melompat, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan gerakan tubuh. Permainan engklek juga memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan kesadaran tubuh atau body awareness karena anak harus memahami posisi tubuh, arah gerak, kekuatan lompatan, serta kemampuan mempertahankan keseimbangan. Body awareness penting bagi anak karena berhubungan dengan kemampuan fokus, kontrol gerak, dan stabilitas perilaku. Apabila aspek ini kurang distimulasi, anak dapat mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan, menjaga konsentrasi, atau menyesuaikan diri dalam aktivitas fisik tertentu.

Pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar juga diperkuat oleh penelitian Divani, Awanis, dan Ayu (2025), yang menemukan bahwa permainan tradisional engklek memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun. Aktivitas seperti melompat dengan satu kaki, berpindah dari satu kotak ke kotak lain, menjaga keseimbangan tubuh, dan mengoordinasikan gerakan secara berurutan menjadi bentuk latihan fisik yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Berbeda dengan latihan fisik formal yang kadang terasa kaku bagi anak, engklek menghadirkan stimulasi motorik dalam bentuk aktivitas bermain yang menyenangkan. Anak tidak merasa sedang dilatih, tetapi tetap memperoleh manfaat perkembangan melalui pengalaman bermain yang alami.

Selain mendukung perkembangan motorik, permainan engklek juga memiliki fungsi sosial yang kuat. Engklek dapat dimainkan secara individu, tetapi dalam praktiknya lebih sering dilakukan bersama teman sebaya. Ketika bermain bersama, anak belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, menerima kekalahan, menghargai kemenangan teman, menyelesaikan konflik sederhana, serta membangun komunikasi langsung. Nilai-nilai seperti sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kebersamaan muncul secara alami dalam proses bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian Khodari dan Nurhidayah (2025), yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan interaksi sosial, kreativitas, kerja sama, serta keterampilan sosial anak. Dengan demikian, permainan engklek dapat dipahami sebagai ruang sosial yang membantu anak mengembangkan keterampilan interpersonal.

Namun, relevansi permainan tradisional engklek saat ini menghadapi tantangan besar akibat perkembangan teknologi digital. Era digital ditandai oleh meningkatnya penggunaan internet, smartphone, tablet, komputer, media sosial, aplikasi hiburan, dan game online dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak sekolah dasar saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi. Mereka menggunakan gadget untuk belajar, menonton video, bermain game, mencari informasi, mengikuti pembelajaran daring, dan berkomunikasi dengan teman atau keluarga. Pada satu sisi, teknologi digital memberikan manfaat bagi anak karena menyediakan akses informasi yang cepat, sumber belajar yang luas, media pembelajaran interaktif, serta kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital yang dibutuhkan pada masa kini.

Akan tetapi, penggunaan teknologi digital yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget berisiko mengalami penurunan aktivitas fisik, gangguan pola tidur, kelelahan mata, berkurangnya konsentrasi belajar, dan kecenderungan ketergantungan terhadap hiburan digital. Dari aspek sosial, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi langsung anak dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Sapta Yuliansyah dkk. (2025)

menemukan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan komunikasi langsung, keterampilan sosial, dan kontrol diri anak sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tidak seimbang dapat menggeser pengalaman bermain anak dari aktivitas sosial-fisik menuju aktivitas digital yang lebih individual.

Perubahan pola bermain anak pada era digital terlihat dari semakin berkurangnya keterlibatan anak dalam permainan tradisional. Jika pada masa sebelumnya anak lebih banyak bermain di luar rumah bersama teman sebaya, saat ini banyak anak lebih memilih bermain game online atau menggunakan aplikasi hiburan digital melalui gadget. Game online memiliki daya tarik karena menawarkan tampilan visual yang menarik, tantangan yang bervariasi, sistem hadiah, dan kemudahan akses. Meskipun beberapa game dapat melatih strategi, kreativitas, konsentrasi, dan pemecahan masalah, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengabaikan aktivitas lain yang penting, seperti belajar, berolahraga, membantu orang tua, beribadah, dan berinteraksi secara langsung. Kondisi ini memperlihatkan bahwa teknologi digital tidak dapat dipandang sepenuhnya negatif, tetapi perlu dikendalikan agar tidak menggantikan pengalaman bermain aktif yang dibutuhkan anak.

Dalam konteks minat anak terhadap permainan engklek, era digital membawa pengaruh yang cukup signifikan. Minat bermain anak muncul ketika anak merasa senang, tertarik, dan memperoleh pengalaman positif dari suatu aktivitas. Pada dasarnya, engklek memiliki potensi untuk menarik minat anak karena mudah dimainkan, dilakukan bersama teman, tidak memerlukan alat mahal, serta menciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Namun, daya tarik permainan digital sering kali membuat permainan tradisional kurang diminati. Anak cenderung memilih aktivitas digital karena lebih mudah diakses, lebih variatif secara visual, dan dapat dimainkan tanpa harus keluar rumah. Siti Nurazizah dkk. (2025) menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital menyebabkan permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh generasi muda. Hal ini menunjukkan bahwa menurunnya minat terhadap engklek bukan semata-mata karena permainan tersebut tidak menarik, tetapi juga karena lingkungan digital telah mengubah kebiasaan, ruang, dan preferensi bermain anak.

Meskipun demikian, permainan engklek tetap memiliki keunggulan yang tidak sepenuhnya dapat digantikan oleh permainan digital. Engklek memberikan pengalaman bermain yang melibatkan tubuh, ruang, teman sebaya, aturan sosial, emosi, dan budaya secara langsung. Anak tidak hanya melihat layar, tetapi bergerak, melompat, menunggu giliran, berkomunikasi, menyelesaikan kesalahan, dan menyesuaikan diri dengan situasi permainan. Aktivitas ini penting untuk mendukung perkembangan motorik kasar, keterampilan sosial, regulasi emosi, dan pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, permainan engklek perlu dipertahankan sebagai salah satu alternatif aktivitas bermain yang sehat dan edukatif di tengah meningkatnya penggunaan gadget.

Upaya mempertahankan minat anak terhadap permainan engklek perlu dilakukan melalui peran keluarga, sekolah, dan masyarakat. Orang tua dapat mengenalkan kembali permainan engklek di lingkungan rumah atau membatasi penggunaan gadget agar anak memiliki kesempatan untuk bermain aktif. Guru dapat mengintegrasikan permainan engklek dalam kegiatan pembelajaran, olahraga, pendidikan karakter, atau pembelajaran berbasis budaya lokal. Sekolah juga dapat menjadikan permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan luar kelas agar anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Selain itu, masyarakat dan komunitas budaya dapat berperan dalam mengadakan kegiatan bermain

tradisional, festival permainan anak, atau lomba permainan engklek untuk menumbuhkan kembali ketertarikan anak terhadap warisan budaya lokal.

Dengan demikian, permainan tradisional engklek memiliki posisi penting dalam kehidupan anak pada era digital. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana stimulasi perkembangan motorik kasar, pembentukan keterampilan sosial, penguatan karakter, dan pelestarian budaya. Tantangan utama pada era digital adalah bagaimana menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas bermain tradisional. Teknologi tetap dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dan hiburan, tetapi tidak boleh menggantikan sepenuhnya aktivitas bermain aktif yang melibatkan gerak tubuh dan interaksi langsung. Oleh karena itu, permainan engklek perlu terus dikenalkan, dikembangkan, dan diintegrasikan dalam lingkungan pendidikan maupun keluarga agar anak tetap memperoleh pengalaman bermain yang sehat, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh yang besar terhadap perubahan pola bermain anak sekolah dasar. Kemajuan teknologi memang memberikan manfaat dalam membantu anak memperoleh informasi, belajar, dan berkomunikasi dengan lebih mudah, tetapi penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengurangi aktivitas fisik dan interaksi sosial anak. Kondisi tersebut menyebabkan permainan tradisional mulai jarang dimainkan karena anak lebih tertarik pada permainan digital. Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dianalisis, permainan tradisional engklek memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, baik dari segi fisik, sosial, maupun karakter. Permainan engklek tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mampu melatih kemampuan motorik kasar, keseimbangan tubuh, kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan sikap sportif. Selain itu, permainan engklek juga memiliki nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran melalui pendekatan etnomatematika. Meskipun minat anak terhadap permainan tradisional mengalami penurunan pada era digital, permainan engklek tetap memiliki keunggulan yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh permainan digital karena memberikan pengalaman belajar, bergerak, dan bersosialisasi secara langsung. Oleh karena itu, pelestarian permainan tradisional perlu terus dilakukan melalui dukungan keluarga, sekolah, dan masyarakat agar permainan tradisional tetap dikenal oleh generasi muda. Ke depan, permainan tradisional engklek juga berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual untuk mendukung perkembangan anak sekaligus melestarikan budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga artikel mengenai permainan tradisional di era digital ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Cahyani, A. D., Lestari, P., & Martiana, A. (2020). Penguatan pendidikan karakter kerja keras pada anak melalui permainan tradisional engklek
- Farida, dkk. (2025). Permainan Tradisional sebagai Perkembangan Motorik Anak Sekolah Dasar.

- Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(2), 11–20.
- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi permainan tradisional di era digital dan integrasinya dalam pendidikan anak usia dini.
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek.
- Khodari, R., & Nurhidayah, S. (2025). Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat. Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2), 494–501.
- Kompas.com. (2022, Februari 21). Permainan engklek: Sejarah, cara bermain, manfaat, dan alat yang digunakan. <https://regional.kompas.com/read/2022/02/21/135943678/permainan-engklek-sejarah-cara-bermain-manfaat-dan-alat-yang-digunakan?page=all>.
- Nurazizah, S., dkk. (2025). Melestarikan Warisan Budaya: Permainan Tradisional di Era Digital.
- Pertiwi, R., M., J. V., & Judianto, O. (2026). Permainan tradisional sebagai media komunikasi budaya: Inovasi digital dan peran komunitas di era disrupsi informasi.
- Prihastari, E. B. (2015). Pemanfaatan etnomatematik melalui permainan engklek sebagai sumber belajar. MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, 1(2), 155–162.
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). Efektivitas permainan tradisional pada perkembangan sosial siswa sekolah dasar di era digital.
- Rohmah, T. I., Putri, V. Z., Tabina, M. H. C., & Zuliana, E. (2026). Analisis konsep matematika dalam permainan tradisional engklek sebagai kajian etnomatematika pada siswa sekolah dasar.
- Yuliansyah, S., dkk. (2025). Analisis Dampak Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar. Nusantara, Hasana Journal, 5(4), 38–46.