

Adaptasi permainan tradisional di era digital melalui gamifikasi dan teknologi interaktif

Amaliya Nadhifah

Program Studi Sastra Inggris, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: nadhifa1607@gmail.com

Kata Kunci:

Permainan; teknologi; tradisional; digital; budaya.

Keywords:

Games; technology; traditional; digital; culture.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat bermain, terutama anak-anak dan remaja yang kini lebih suka bermain games berbasis gadget dibandingkan permainan tradisional. Kondisi itu membuat permainan tradisional semakin langka dan bisa punah jika tidak ada upaya melestarikannya secara terus-menerus. Padahal permainan tradisional memiliki nilai budaya, sosial, dan edukatif yang sangat penting dalam membentuk karakter seseorang, seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, dan kemampuan berkomunikasi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana permainan tradisional bisa berubah mengikuti kemajuan teknologi di masa kini, tetap mempertahankan nilai-nilai budaya yang ada di dalamnya. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mempelajari berbagai jurnal ilmiah nasional dan internasional yang diterbitkan antara tahun 2023 hingga 2026, dan berisi topik terkait dengan proses digitalisasi permainan tradisional. Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diadaptasi dengan menggunakan gamifikasi, membuat aplikasi digital, menggabungkan teknologi augmented reality (AR) dan virtual reality (VR), serta memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran yang menggunakan teknologi. Selain membuat generasi muda lebih tertarik, digitalisasi juga membantu melestarikan budaya dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Sehingga diperlukan keseimbangan antara penggunaan teknologi inovatif dan menjaga nilai-nilai budaya agar permainan tradisional tetap sesuai dengan masa kini, menarik, dan bisa terus berlangsung di tengah perkembangan dunia digital.

ABSTRACT

The development of digital technology has changed the way people play, especially children and teenagers who now prefer gadget-based games to traditional games. This situation has made traditional games increasingly rare and could become extinct if there is no ongoing effort to preserve them. Yet, traditional games have cultural, social, and educational values that are crucial in shaping a person's character, such as cooperation, sportsmanship, discipline, and social communication skills. This study aims to examine how traditional games can evolve with current technological advances while maintaining their inherent cultural values. The research method used was a literature review, examining various national and international scientific journals published between 2022 and 2026, covering topics related to the digitalization of traditional games. The research shows that traditional games can be adapted through gamification, creating digital applications, incorporating augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technology, and utilizing traditional games as a learning tool using technology. In addition to increasing the interest of the younger generation, digitalization also helps preserve culture in a more creative and engaging way. Therefore, a balance is needed between the use of innovative technology and maintaining cultural values so that traditional games remain relevant to the present, interesting, and can continue amidst the development of the digital world.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah kehidupan masyarakat di era modern secara signifikan. Anak-anak dan remaja sekarang menghabiskan waktu lebih banyak pada permainan yang terkait dengan gadget. Akibatnya, permainan tradisional mulai ditinggalkan secara perlahan-lahan. Sementara itu, permainan tradisional memiliki nilai budaya dan sosial yang sangat penting. Perubahan ini menimbulkan kekhawatiran mengenai pelestarian budaya lokal. Oleh sebab itu, usaha untuk menjaga keberadaan permainan tradisional sangat diperlukan.

Permainan tradisional adalah elemen penting dari warisan budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi. Aktivitas ini tidak sekadar sebagai sumber hiburan, melainkan juga sebagai alat untuk mendidik karakter. Di dalamnya terdapat nilai-nilai seperti kolaborasi, kejujuran, dan semangat bersaing. Namun, kemajuan teknologi telah membuat masyarakat lebih tertarik pada permainan digital. Situasi ini mengharuskan kita untuk berinovasi agar permainan tradisional tetap memiliki tempat. Salah satu cara adalah dengan menggabungkan teknologi ke dalam permainan tradisional.

Urgensi studi ini terletak pada perlunya menjaga warisan budaya di zaman global. Tanpa adanya tindakan pelestarian, permainan tradisional berpotensi hilang. Teknologi, yang selama ini dipandang berbahaya, bisa menjadi suatu kesempatan. Dengan strategi yang tepat, teknologi dapat berperan dalam menghidupkan kembali budaya. Perpaduan antara tradisi dan inovasi menjadi aspek yang sangat penting. Oleh sebab itu, analisis ini perlu dilakukan dalam konteks akademis.

Beragam studi mengindikasikan bahwa penerapan teknologi digital dapat menumbuhkan ketertarikan kaum muda. Gamifikasi muncul sebagai salah satu strategi yang efisien untuk menarik minat para pengguna. Di samping itu, pemanfaatan AR dan VR menawarkan pengalaman yang lebih interaktif. Teknologi ini dapat merevitalisasi permainan tradisional ke dalam format yang lebih modern. Sebagai hasilnya, permainan tradisional dapat berkompetisi dengan permainan berbasis digital. Ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi adalah hal yang sangat mungkin dilakukan.

Namun, penerapan teknologi juga menghadapi rintangan yang tidak mudah. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah potensi hilangnya makna asli dari permainan tradisional. Transformasi yang terlalu drastis dapat menghapus inti dari budaya. Di samping itu, upaya komersialisasi juga bisa menjadi hambatan dalam melestarikan budaya. Oleh karena itu, penting untuk menemukan keseimbangan antara inovasi dan pelestarian. Pendekatan yang cermat sangat dibutuhkan dalam langkah ini.

Berdasarkan konteks tersebut, studi ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi penyesuaian permainan tradisional. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi cara-cara teknologi terintegrasi dalam permainan tradisional. Di samping itu, studi ini menilai keuntungan serta kesulitan yang muncul. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan. Temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pengembang dan pendidik. Agar permainan tradisional dapat terus bertahan di masa digital.

Permainan yang sudah ada sejak lama adalah elemen penting dari budaya yang membawa nilai-nilai pendidikan serta sosial. (Sari & Kurniawan, 2024) menyatakan bahwa permainan yang tradisional berkontribusi dalam pembentukan karakter komunitas. Selain itu, permainan ini menunjukkan nilai-nilai lokal yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Di era modern saat ini, keberadaan permainan tradisional mengalami risiko. Penyebabnya adalah pengaruh besar teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari. Karena itu, dibutuhkan metode baru untuk menjaga kelestariannya.

Gamifikasi adalah konsep yang sering diterapkan dalam digitalisasi. Menurut (Christopoulos et al., 2026), gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi pengguna. Elemen seperti skor, tingkat, dan tantangan membuat pengguna lebih terlibat. Konsep ini juga bisa diterapkan di bidang budaya dan pendidikan. Dengan cara ini, permainan yang sudah ada bisa disajikan dengan cara yang lebih menarik. Ini menjadi salah satu pendekatan adaptasi yang berhasil.

Teknologi AR dan VR memiliki peranan penting dalam mempertahankan budaya. (Srdanović et al., 2024) mengungkapkan bahwa teknologi ini meningkatkan keterlibatan pengguna. Pengalaman yang imersif membantu pengguna lebih memahami nilai budaya. Teknologi ini juga memungkinkan pengguna untuk melihat permainan tradisional dengan cara yang baru. Ini menjadikan proses belajar lebih menarik dan efektif. Hal ini menunjukkan kemungkinan besar teknologi dalam melestarikan budaya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Cahyaningrum et al., 2024) mengungkapkan bahwa digitalisasi dapat menarik minat terhadap budaya lokal. Kombinasi antara teknologi dan budaya bisa meningkatkan ketertarikan anak muda. Selain itu, digitalisasi juga menciptakan peluang ekonomi yang baru. Permainan tradisional bisa dikembangkan menjadi bentuk digital. Ini memberikan keuntungan baik secara ekonomi maupun budaya secara bersamaan. Oleh karena itu, adaptasi terhadap digitalisasi memiliki pengaruh yang signifikan.

Studi yang dilakukan di Indonesia juga menunjukkan hasil yang positif. (Alsadoon, 2023) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan semangat belajar. (Aditia et al., 2023) mengemukakan bahwa permainan tradisional dapat membantu mengurangi ketergantungan pada gadget. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional masih memiliki relevansi. Dengan dukungan teknologi, permainan tradisional bisa mengalami perkembangan. Hal ini dapat menjadi solusi di zaman digital. Maka dari itu, sangat penting untuk terus menggali dan menerapkan strategi digital yang inovatif demi pelestarian permainan tradisional, agar tetap relevan dan menarik bagi generasi muda (Maulidia et al., 2025).

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode kajian literatur. Pendekatan ini diterapkan untuk menggali fenomena secara menyeluruh. Informasi diperoleh dari jurnal akademis yang relevan dengan fokus penelitian. Rentang waktu yang digunakan adalah dari tahun 2022 hingga 2026. Sumber data dipilih sesuai dengan keterkaitan dan kemudahan akses. Metode ini mendukung analisis yang lebih mendalam.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis isi. Peneliti mengidentifikasi tema utama dari setiap tulisan. Selanjutnya, pengelompokan dilakukan berdasarkan subjek. Analisis dilaksanakan untuk menemukan pola dan keterkaitan. Hasil dari analisis kemudian disusun dengan cara yang teratur. Hal ini menghasilkan kesimpulan yang dapat dipercaya.

Pembahasan

Perkembangan teknologi digital pada masa sekarang memberikan pengaruh besar terhadap perubahan pola bermain anak dan remaja. Kehadiran gadget dan permainan digital membuat permainan tradisional semakin jarang dimainkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, permainan tradisional tetap memiliki nilai budaya, sosial, dan pendidikan yang sangat penting bagi perkembangan karakter generasi muda. Oleh karena itu, digitalisasi permainan tradisional dapat dijadikan sebagai solusi inovatif untuk menjaga keberlangsungan budaya lokal tanpa harus meninggalkan perkembangan teknologi modern.

Digitalisasi permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan, tetapi juga menjadi media pelestarian budaya yang relevan dengan kebutuhan generasi saat ini. Permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk aplikasi digital, augmented reality (AR), maupun virtual reality (VR) mampu meningkatkan daya tarik pengguna karena memberikan pengalaman bermain yang lebih interaktif. (Christopoulos & Mystakidis, 2023) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna melalui pemberian tantangan, poin, level, dan sistem penghargaan. Pendekatan ini sangat efektif diterapkan pada permainan tradisional agar generasi muda tetap tertarik mempelajari budaya lokal di tengah dominasi permainan modern.

Selain itu, digitalisasi permainan tradisional juga memiliki dampak positif dalam bidang pendidikan. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis budaya yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian (Rosikhoh & Abdussakir, 2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional “Nasi Goreng Kecap” dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika melalui konsep pola bilangan sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menarik bagi siswa. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran digital yang inovatif.

Di sisi lain, permainan tradisional juga berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Penelitian (Mukhlis & Mbelo, 2019) menjelaskan bahwa aktivitas permainan tradisional mampu membentuk keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab pada anak usia dini. Nilai-nilai tersebut menjadi aspek penting yang sering kali tidak ditemukan dalam permainan digital modern yang cenderung bersifat individual. Oleh sebab itu, pengembangan permainan tradisional berbasis digital harus tetap mempertahankan nilai sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya.

Pemanfaatan teknologi AR dan VR juga memberikan peluang baru dalam pelestarian budaya tradisional. Teknologi tersebut memungkinkan pengguna untuk

merasakan pengalaman bermain secara lebih nyata dan imersif. Pengguna tidak hanya bermain, tetapi juga dapat memahami sejarah, aturan permainan, dan makna budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. (Liamruk et al., 2025) menyatakan bahwa penggunaan AR dalam permainan budaya mampu meningkatkan keterlibatan pengguna serta memperkuat pemahaman terhadap warisan budaya. Dengan demikian, teknologi modern tidak selalu menjadi ancaman terhadap budaya lokal, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pelestarian budaya yang lebih efektif.

Namun demikian, proses digitalisasi permainan tradisional juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kemungkinan hilangnya nilai autentik dari permainan tradisional akibat perubahan bentuk permainan yang terlalu modern. Selain itu, komersialisasi yang berlebihan dapat menyebabkan permainan tradisional kehilangan identitas budaya dan hanya dijadikan sebagai produk hiburan semata. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara pemerintah, pengembang aplikasi, pendidik, dan masyarakat dalam menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan pelestarian budaya.

Penelitian dari (Wahyuningtyas & Noer, 2024) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki relevansi yang kuat terhadap pembentukan perilaku sosial anak melalui nilai kerja sama, sportivitas, disiplin, dan solidaritas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional masih sangat relevan diterapkan pada era digital karena mampu membentuk karakter generasi muda secara positif. Selain itu, (Susanti, 2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran etnomatematika yang mengintegrasikan budaya lokal dengan pendidikan modern. Oleh sebab itu, pengembangan permainan tradisional berbasis digital perlu terus dilakukan agar budaya lokal tetap hidup dan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya.

Secara keseluruhan, digitalisasi permainan tradisional merupakan langkah strategis dalam menjaga eksistensi budaya lokal di era teknologi modern. Dengan penerapan gamifikasi, aplikasi digital, serta teknologi AR dan VR, permainan tradisional dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik tanpa menghilangkan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Upaya ini tidak hanya mendukung pelestarian budaya, tetapi juga membantu menciptakan media pendidikan dan hiburan yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan gamifikasi berfungsi sebagai strategi penting dalam melakukan adaptasi. Gamifikasi memiliki kemampuan untuk secara signifikan meningkatkan partisipasi pengguna. Unsur permainan membuat pengguna semakin tertarik. Ini berhubungan erat dengan generasi digital saat ini. (Wahyuningtyas & Noer, 2024) telah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendorong perkembangan sosial anak melalui berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta membentuk perilaku sosial yang positif di tengah era digital. Selain itu gamifikasi juga memfasilitasi pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga bermanfaat dalam menjaga keberlangsungan budaya.

Akan tetapi, aplikasi ponsel menjadi platform utama dalam proses digitalisasi. Permainan tradisional dikonversi menjadi bentuk aplikasi. Hal ini mempermudah akses

bagi para pengguna. (Santoso et al., 2026) menyoroti potensi besar untuk pengembangan pariwisata. Aplikasi digital juga membantu dalam menyebarkan budaya, sehingga dapat mencapai audiens yang lebih luas. Penggabungan teknologi AR dan VR memberikan pengalaman yang baru. Teknologi ini menciptakan interaksi yang lebih mendekati kenyataan.

Pengguna bisa mengalami permainan dalam format virtual. (Liamruk et al., 2025) mengungkapkan adanya peningkatan partisipasi pengguna. Itu membuat proses belajar jadi lebih menarik. Dengan begitu, pemahaman tentang budaya pun bertambah. Permainan yang bersifat tradisional juga dimanfaatkan dalam pendidikan. Sebagai sarana pembelajaran, permainan ini sangat berguna. (Muzaini & Aziz, 2026) memperlihatkan adanya kemajuan dalam hasil belajar. Metode ini juga meningkatkan semangat siswa. Proses belajar menjadi lebih menggembirakan. Sehingga sangat sesuai untuk diterapkan di zaman digital.

Namun, ada beberapa kendala dalam pelaksanaan. Salah satu di antaranya adalah hilangnya nilai otentik dari budaya. Perubahan yang terjadi secara digital bisa mengurangi nilai-nilai tradisional. Selain itu, komersialisasi juga menjadi tantangan. Ini bisa mengubah fokus dari upaya pelestarian. Oleh karena itu, perlu perhatian lebih. Penelitian juga menekankan pentingnya kerja sama. Kerja sama antara teknologi dan budaya sangatlah krusial. Dalam pengembangan permainan, harus memperhatikan unsur-unsur budaya.

Dengan begitu, upaya pelestarian dapat berjalan dengan baik. Hal ini akan menciptakan inovasi yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, penerapan teknologi memberi dampak yang positif. Permainan tradisional dapat terus bertahan di zaman digital. Teknologi bisa menjadi sarana pelestarian yang efisien. Namun, harus ada pendekatan yang seimbang. Agar nilai-nilai budaya tetap terjaga. Sehingga tujuan pelestarian dapat tercapai.

Kesimpulan dan Saran

Permainan klasik dapat menyesuaikan diri melalui penambahan elemen permainan, aplikasi berbasis digital, serta teknologi AR dan VR. Penyesuaian ini bisa meningkatkan ketertarikan generasi muda. Selain itu, permainan klasik juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar. Namun, ada tantangan dalam mempertahankan nilai-nilai budaya yang asli. Oleh karena itu, penting untuk menemukan keseimbangan antara inovasi dan konservasi. Dengan begitu, permainan klasik tetap memiliki relevansi di zaman digital.

Penelitian berikutnya disarankan untuk melaksanakan observasi di lapangan secara langsung. Ini bertujuan untuk menguji seberapa efektif penerapan digitalisasi. Selain itu, para pembuat game harus memperhatikan elemen budaya. Pemerintah juga perlu memberikan dukungan dalam pelestarian budaya di ranah digital. Kerja sama antara berbagai pihak sangat penting. Sehingga proses pelestarian dapat berlangsung dengan baik.

Daftar Pustaka

- Aditia, I. M., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Bertahan Dalam Modernisasi: Upaya Mempertahankan Nilai-Nilai Budaya Melalui Pengenalan Permainan Tradisional. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(2).
- Alsadoon, H. (2023). The Impact of Gamification on Student Motivation and Engagement: An Empirical Study. *Dirasat: Educational Sciences*, 50(2).
- Cahyaningrum, Y., Prasetyo, I. A., & Abdullah, M. (2024). The impact of applied informatics and digitalization of traditional arts. *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT)*, 5(2), 87–94.
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4).
- Christopoulos, A., Mystakidis, S., Stylios, C., & Tsoulos, I. G. (2026). Unplugged gamification in education: Developing computational thinking skills through embodied gameplay. *The Journal of Educational Research*, 119(1), 77–90.
- Liamruk, P., Onwong, N., Amornrat, K., Arayapipatkul, A., & Sipiyaruk, K. (2025). Development and evaluation of an augmented reality serious game to enhance 21st century skills in cultural tourism. *Scientific Reports*, 15(1), 13492.
- Maulidia, L. N., Anggraeni, A. D., Wulandari, E., Sari, M. N., Marlina, M., Hikmah, N., Sobirin, M. A., Melyati, D., Jarudin, J., & Fithriyah, M. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(02).
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28. <https://repository.uin-malang.ac.id/6174/>
- Muzaini, M. C., & Aziz, S. (2026). Gamification of Traditional Game-Based Learning: Transforming Cultural Values Into Fun Digital Learning Media. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(01), 32–38.
- Rosikhoh, D., & Abdussakir, A. (2020). Pembelajaran pola bilangan melalui permainan tradisional Nasi Goreng Kecap. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 43–54. <https://repository.uin-malang.ac.id/7365/>
- Santoso, Y. A., Keintjem, G., & Navida, F. (2026). Paradoks Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan di Taman Nasional Sebangau: Studi Kasus Kelurahan Kereng Bangkirai. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 4(2), 191–204.
- Sari, D. A. M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya pengenalan permainan tradisional dalam menanamkan nilai karakter dan budaya. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 83–92.
- Srdanović, P., Skala, T., & Maričević, M. (2024). Inheritance—A gamified mobile application with AR and VR for cultural heritage preservation in the metaverse. *Applied Sciences*, 15(1), 257.
- Susanti, E. (2020). Eksplorasi etnomatematika konsep operasi hitung dalam permainan tradisional kempreg. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(1), 1–8. <https://repository.uin-malang.ac.id/6906/>
- Wahyuningtyas, D. P., & Noer, R. K. P. (2024). Relevansi Permainan Tradisional dalam Film Squid Game Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://repository.uin-malang.ac.id/19809/>