

Manifestasi Permainan Galah Asin Sebagai Warisan Budaya Untuk Penguatan Karakter Generasi Penerus Bangsa

Kevlin Anggriawan^{1,a*}

^a Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹ kevin.anggriawan99@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 19 April 2024;

Revised: 3 Mei 2024;

Accepted: 16 Mei 2024.

Kata-kata kunci:

Permainan;

Budaya;

Karakter;

Kebangsaan;

Galah Asin.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap sebuah permasalahan krusial terkait hilangnya permainan tradisional yang menjadi kekuatan bangsa dalam melestarikan kearifan lokal yang dimiliki bangsa Indonesia. Galah asin merupakan permainan tradisional yang merupakan hasil karya masyarakat untuk dimainkan oleh anak-anak di sore hari bertujuan untuk mengisi kekosongan waktu dengan memainkan permainan yang bermanfaat. Banyak sekali sebutan permainan galah asin di beberapa wilayah akan tetapi pada prinsip-nya galah asin merupakan hasil karya masyarakat yang dijadikan budaya untuk melatih kecerdasan serta ketangkasan anak-anak tetapi perlahan galah asin sudah mulai dilupakan seiring hadirnya *game online* yang merampas eksistensi permainan tradisional. Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengungkap fakta secara komprehensif mengenai luntarnya permainan galah asin selama ini. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwasanya galah asin merupakan unsur dalam memperkuat karakter generasi penerus bangsa kemudian dalam penelitian ini peneliti mencoba memberikan tawaran solutif untuk mengeksistensikan kembali permainan galah asin.

ABSTRACT

The Manifestation of the Galah Asin Game as a Cultural Heritage for Strengthening the Character of the Next Generation. The purpose of this study is to uncover a crucial problem related to the loss of traditional games which have become the nation's strength in preserving the local wisdom of the Indonesian people. Galah Asin is a traditional game created by the community to be played by children in the afternoon aiming to fill the void of time by playing useful games. There are so many names for galah asin games in some areas, but in principle galah asin is the work of the community which is used as a culture to train children's intelligence and dexterity but slowly galah asin has begun to be forgotten as the presence of online games robs traditional games of existence. In this study, the researchers tried to comprehensively reveal the facts regarding the disappearance of the salty pole game so far. The results of this study show that galah asin is an element in strengthening the character of the nation's next generation, then in this study the researchers tried to offer a solution to re-existence the galah asin game.

Keywords:

Game;

Culture;

Character;

Nationality;

Galah Asin.

Copyright © 2024 (Kevlin Anggriawan). All Right Reserved

How to Cite : Anggriawan, K. (2024). Manifestasi Permainan Galah Asin Sebagai Warisan Budaya Untuk Penguatan Karakter Generasi Penerus Bangsa. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(5), 169–176. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i5.2081>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya di dalamnya sehingga negara ini merupakan negara yang bisa dikatakan sebagai negara pluralisme (Widiyanto dkk, 2022). Banyaknya budaya di negara Indonesia tidak bisa di hitung oleh jari tangan, karena tak ada satu orang pun yang mampu menghitung banyaknya budaya di negara bumi pertiwi ini. Tidak hanya soal cipta dan karsa saja melainkan hasil karya masyarakat pun merupakan budaya dan di negara Indonesia pun banyak sekali, permainan tradisional merupakan hasil karya masyarakat untuk dijadikan media mengisi kekosongan waktu (Faisal, 2011). Indonesia telah lama menjadi pusat perhatian bagi para antropolog, sosiolog, dan budayawan karena kekayaan budayanya yang begitu melimpah. Setiap sudut di Indonesia dipenuhi dengan cerita-cerita yang berbeda, adat istiadat yang khas, dan keunikan-keunikan yang memukau. Dari Sabang sampai Merauke, dari Miangas sampai Pulau Rote, keberagaman budaya menjadi ciri khas yang menonjol dari Indonesia. Bahkan, setiap suku, setiap daerah, memiliki adat dan tradisi yang membedakan mereka satu sama lain. Hal ini menjadikan Indonesia tidak hanya sebagai negara, tetapi sebagai rumah bagi berbagai macam kelompok etnis, agama, dan kepercayaan. Keberagaman ini memperkaya interaksi sosial dan memperluas cakrawala pemahaman antarindividu, menciptakan kesan harmoni dalam perbedaan.

Indonesia juga merupakan negara besar di tatanan dunia ini jikalau kita tinjau dari segi wilayah dan penduduk-nya (Sihombing, 2021). Tergolong sebagai negara besar membuat kita menemukan perbedaan-perbedaan yang unik di negara Indonesia ini (Sanusi, 2017). Agama, suku, ras, dan budaya sangat melimpah sekali di negara Indonesia, tentu dengan adanya sebuah perbedaan ini secara holistik dapat mengundang ketertarikan bangsa dunia untuk mengunjungi keindahan yang dimiliki bangsa Indonesia ini (Paramitha, Hasan, Anggraeni, et al., 2021). Menurut Ilham Rahmawati dan Ryan Prayogi (2021) Indonesia merupakan negara yang berasal dari beraneka ragam suku bangsa disetiap suku bangsanya memiliki keanekaragaman budaya atau cultural diversity. Keanekaragaman budaya di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya faktor geografis, agama, politik, ekonomi, dan berbagai hal lainnya yang mampu memperkaya kebudayaan di Indonesia. Dalam Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan, Kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan cipta, rasa, karsa, dan hasil karya masyarakat.

Permainan tradisional merupakan hasil karya masyarakat juga, maka dari itu permainan tradisional bisa dikatakan sebagai budaya (Anggraeni et al., 2021). Permainan galah asin merupakan permainan yang berasal dari Jawa Barat yang semakin hari semakin luntur diakibatkan hadirnya permainan-permainan modern seperti mobile legends, freefire, counter strike dan masih banyak lagi. Galah asin merupakan permainan yang memiliki aneka ragam manfaat salah satunya ialah bisa melatih kecerdasan dan kerja sama seorang anak, karena dalam permainan ini penuh dengan strategi untuk mengalahkan tim lawan (Tia, 2022). Permainan galah asin memang memiliki nilai budaya yang sangat penting dalam warisan tradisional Indonesia. Namun, dengan kemajuan teknologi dan popularitas permainan modern, seperti yang disebutkan, banyak permainan tradisional yang mulai terpinggirkan. Hal ini memicu keprihatinan akan penurunan minat dan pemahaman terhadap warisan budaya lokal. Meskipun demikian, penting untuk menyadari bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional seperti galah asin tidak boleh dilupakan begitu saja. Selain memberikan hiburan, permainan tradisional juga memiliki manfaat pendidikan yang berharga, seperti pengembangan keterampilan sosial, strategi, dan kerja sama tim. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan promosi permainan tradisional menjadi sangat penting agar generasi mendatang dapat tetap menghargai dan mempertahankan keberadaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya permainan tradisional anak seperti Galah Asin akan berusaha membuat si anak untuk berkerjasama dan menyusun strategi dengan temannya (Nia P, Siti M, & Ika AP, 2022, hlm. 2541). Ini merupakan permainan positif yang akan membuat anak untuk selalu peka terhadap kejadian yang ada di sekitar berbeda jikalau memainkan game online mereka akan terfokus hanya ke Smartphone saja

tanpa mempedulikan yang ada di sekitarnya. Menurut Yoga Brata Susena (2021, hlm 452) Permainan Galah Asin juga merupakan permainan yang akan mengasah kemampuan gerak motoric kasar si anak.

Galah asin merupakan permainan tradisional serta warisan budaya yang sering dimainkan oleh anak-anak sore hari untuk mengisi kekosongan waktu. Permainan galah asin sebenarnya tidak hanya berada di Jawa Barat saja melainkan permainan ini cakupannya sudah nasional di Jawa Tengah dan Jawa Timur juga ada disebut permainan gobak sodor, di Makassar disebut Asing, di Riau disebut Galah Panjang dan di Batak Toba disebut dengan permainan Margala. Walaupun setiap daerah memiliki nama yang berbeda, akan tetapi secara prinsip dan pola permainannya sama saja.

Galah asin biasanya dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 4 hingga 8 pemain. Satu tim bertugas sebagai penjaga yang berdiri sejajar, dan ada pula yang berdiri melintang untuk menjaga garis depan hingga belakang. Tim lainnya bertugas untuk masuk ke area permainan yang telah dijaga ketat tanpa tersentuh atau tertangkap oleh para penjaga. Permainan tradisional yang satu ini menuntut pemainnya untuk jeli dan tangkas saat bergerak serta menuntut pemain-nya juga cerdas untuk membuat strategi jitu dalam mengalahkan tim lawan.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penulisan deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Untuk mendukung penulisan ini, maka penulis melakukan kegiatan studi literatur yang mendalam, yakni dengan menggunakan penulisan deskriptif dan data yang digunakan merupakan data kualitatif. Dalam penulisan ini penulis mengkombinasikan data-data sebagai bahan penulisan artikel ini, penulis menggunakan Metode studi literatur, yaitu dengan menggunakan sumber-sumber materi yang valid semisal jurnal atau artikel, buku referensi, dan pendapat dari beberapa para ahli terkait permainan tradisional galah asin yang merupakan warisan budaya sejak dahulu wajib untuk di lestrarikan sampai kapanpun.

Hasil dan pembahasan

Galah asin biasanya dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 4 hingga 8 pemain. Satu tim bertugas sebagai penjaga yang berdiri sejajar, dan ada pula yang berdiri melintang untuk menjaga garis depan hingga belakang. Tim lainnya bertugas untuk masuk ke area permainan yang telah dijaga ketat tanpa tersentuh atau tertangkap oleh para penjaga. Permainan tradisional yang satu ini menuntut pemainnya untuk jeli dan tangkas saat bergerak serta menuntut pemain-nya juga cerdas untuk membuat strategi jitu dalam mengalahkan tim lawan. Permainan galah asin ini secara implisit mengandung makna yang begitu besar, karena melatih seorang anak untuk menerapkan interaksi sosial setiap saat, musyawarah untuk mengambil sebuah keputusan, kecerdasan membuat strategi, serta kerja sama tim.

Anak dilahirkan belum bersifat sosial, dalam arti belum memiliki kemampuan bergaul dengan orang lain. Untuk kematangan sosial, anak belajar tentang cara menyesuaikan diri dengan orang lain (Rina W, 2014, hlm. 54). Permainan Galah asin secara komprehensif dapat memunculkan karakter kematangan sosial dari seseorang yang berguna sebagai modal awal penunjang kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kemudian dalam permainan galah asin ini juga memunculkan karakter seperti bermusyawarah serta kerja sama dan ini merupakan kegiatan positif yang sangat bermanfaat bagi generasi penerus bangsa dan memiliki relevansi dengan norma syara yang berlaku di lingkungan masyarakat Indonesia. Secara kontinuitas jikalau permainan galah asin ini menjadi primadona bagi generasi penerus bangsa tentu negara Indonesia punya aset berharga, karena kedepan akan memiliki penerus yang selalu mengedepankan adab sesuai dengan hakikat ideology negara yakni Pancasila.

Aneka ragam budaya Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya pemeliharaan seni budaya dan kearifan lokal merupakan daya tarik bagi dunia internasional dan

merupakan aset bangsa yang harus terus dilestarikan. Galah asin merupakan warisan budaya yang sejatinya wajib dilestarikan oleh bangsa Indonesia, karena mengandung pesan yang begitu besar dalam sejarah kehidupan. Jikalau permainan tradisional ini di pertahankan, maka bisa jadi kita dijadikan rujukan oleh dunia, karena mampu melahirkan generasi petarung handal yang di ejawantahkan dalam permainan (Malihah et al., 2020).

Berikut merupakan hasil pemikiran mahasiswa University of Chinese Academy of Sciences terkait budaya yakni “The Term culture is referring to systematic, deterministic and reliable knowledge” (Yiming Zhang & Zhengyi Zhang, 2018, hlm. 26). Peneliti sepatutnya dengan pendapat tersebut jikalau syarat budaya memang seyogyanya harus mengacu pada pengetahuan yang dapat di andalkan. Dalam hal ini permainan galah asin selain hanya sebatas permainan bisa juga dijadikan sebagai pengetahuan yang handal, karena dalam permainan tersebut menyimpan amanat secara implisit untuk membudayakan kerja sama pada anak-anak untuk menggalang persatuan dan kesatuan sebagai jati diri kehidupan bangsa Indonesia dalam konteks bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Jikalau penulis simpulkan secara holistik sebenarnya karakter yang ingin di munculkan dalam permainan tradisional ini terbagi dalam 4 klasifikasi (1) Kecerdasan Intelektual (2) Interaksi sosial dengan sesama (3) Musyawarah dan (4) Kerja sama yang kuat. Keempat hal tersebut yang berusaha di tonjolkan dalam permainan galah asin. Dalam permainan ini jelas seorang anak yang memainkan permainan ini di tuntut cerdas dalam membuat strategi dalam mengalahkan lawan, jikalau tidak mampu membuat strategi handal otomatis tim nya akan tergusur oleh lawan. Kedua, dalam hal ini juga seorang anak akan selalu berinteraksi baik dengan anak-anak lainnya untuk saling berkomunikasi dan bertukar informasi, jikalau ini menjadi kebiasaan tentu merupakan hal positif, karena sang anak ketika dewasa kelak akan menjadi seorang pribadi yang matang serta memiliki jiwa sosial yang tinggi. Ketiga, tentu dalam merumuskan sebuah strategi satu tim perlu ada kesepakatan ketika menerapkan strategi tersebut, hal ini akan mengajarkan pada seorang anak betapa pentingnya mengutamakan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi dan hal tersebut merupakan amalan dari sila ke-4 Pancasila. Terakhir keempat, bagaimana kerja sama dan kekompakan tim sangat di butuhkan dalam sebuah tim untuk meraih kemenangan dalam permainan tentu permainan galah asin ini akan mengajarkan pada seorang anak betapa pentingnya melakukan kerja sama dengan mengutamakan persatuan dan kesatuan di bandingkan bertindak secara individualistis.

Perkembangan sikap sosial dapat dikembangkan melalui permainan tradisional, Adanya permainan tradisional mampu meningkatkan rasa sosialisasi dan rasa kerjasama antar anak (Serli, 2014, hlm. 111). Sudah sangat jelas kalau permainan tradisional adalah solusi jangka panjang untuk menumbuhkan sikap sosial tinggi bagi si anak. Karakter tersebut adalah hal krusial sebagai penguatan kebangsaan karena bangsa Indonesia adalah bangsa yang anti individualistis semua aktivitas kehidupan harus dilakukan secara bersama-sama untuk mewujudkan kenyamanan hidup.

Empat hal yang dijelaskan peneliti diatas merupakan usaha yang akan di tonjolkan dalam permainan galah asin. Tentu peneliti bisa menyimpulkan bahwasanya permainan tradisional galah asin ini akan menumbuhkan kepekaan seorang anak terhadap sekitar. Bila kita bandingkan dengan game online tentu ada hal positif-nya karena akan menghasilkan materi dengan game online tersebut hanya seorang anak akan lupa diri terhadap fenomena sosial yang terjadi di sekitarnya.

Permainan galah asin merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang dapat membantu tumbuh kembang dan kebugaran jasmani pada anak (Yoga Brata S, 2021, hlm. 458). Kesehatan jasmani akan terasa ketika seorang anak memainkan permainan tradisional ini, karena seorang anak terus bergerak secara mobile untuk memenangkan sebuah permainan tentu menurut ilmu medis sendiri hal tersebut merupakan satu langkah yang baik untuk menjaga kebugaran tubuh serta metabolisme tubuh (Paramitha, Hasan, Ihsya, et al., 2021).

Permainan galah asin merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang dapat membantu tumbuh kembang dan kebugaran jasmani pada anak. Namun seiring berkembangnya jaman kini permainan tradisional yang dulunya dapat dimainkan dengan cara berkelompok di luara rumah kini telah mulai terasingkan oleh munculnya teknologi sehingga pada jaman sekarang anak lebih suka bermain play station, gadget, sendiri di dalam rumah. Permainan galah asin adalah permainan tradisional yang didalamnya tertuang unsur budaya dan komponen kebugaran jasmani (Paramitha et al., 2022).

Ada beberapa pandangan dari narasumber terkait kesiapan fisik dalam memainkan permainan galah asin.

Tabel 1. Hasil Observasi dan Wawancara

Narasumber	Hasil Wawancara
Narasumber 1	Tidak hanya kondisi fisik sehat saja yang harus dimiliki oleh anak dalam memainkan permainan galah asin melainkan kondisi psikis pun harus merdeka, karena jika bermodal fisik tanpa di barengi oleh kondisi psikis yang sehat tentu akan membuat si anak tidak mampu mengikuti alur permainan galah asin. Si anak dalam memainkan permainan ini harus pada kondisi yang sehat rohani maupun jasmani supaya tersalurkan kesenangan mereka.
Narasumber 2	Sebenarnya kondisi fisik yang harus dipersiapkan dalam permainan galah asin ini ialah bagaimana anak memiliki kekuatan berlari dengan cepat. Lari cepat adalah modal penting dalam memainkan permainan galah asin ini, jika anak tidak memiliki kesiapan tersebut otomatis timnya akan kalah. Kenapa lari menjadi modal penting dalam permainan galah asin ini, karena dalam meraih kemenangan tentu perlu kecepatan lari dalam melewati hadangan lawan, jika lari si anak loyo otomatis tidak akan bisa melewati hadangan lawan
Narasumber 3	Kelincahan dalam melewati lawan bahkan ketika menjaga area pertahanan adalah kunci kemenangan dalam memainkan galah asin. Jadi ketika satu tim semuanya memiliki kelincahan yang merata kemungkinan besar tim tersebut akan meraih kemenangan telak.

Melihat hasil wawancara diatas pada dasarnya semua narasumber memiliki pandangannya masing-masing dalam menentukan kesiapan fisik dalam memainkan galah asin. Semua pandangan narasumber menurut peneliti masuk akal semuanya, karena ketiga pandangan tersebut secara eksplisit sangat meyakinkan bahwasanya kesiapan fisik adalah unsur hakiki untuk meraih kemenangan dalam memainkan permainan galah asin. Berikut peneliti mencoba mengejawantahkan dari pandangan semua narasumber terkait persiapan fisik yang harus di tunjang ketika memainkan permainan galah asin ini. Pertama, seorang anak membutuhkan kecepatan dalam bermain, karena ketika si penjaga telat sedetik saja otomatis tim lawan yang memasuki area garis akan mudah masuk dan pada akhirnya akan memenangkan pertandingan. Pada Intinya gerak cepat fisik sangat di butuhkan sekali dalam permainan ini.

Kedua, sebuah koordinasi sangat diperlukan bagi pemain untuk bisa melakukan sebuah hindaran, dimana dalam gerakan hindaran terdapat kolaborasi antara keseimbangan dan kelincahan. Koordinasi sangat krusial dalam permainan ini, dengan adanya koordinasi baik antara keseimbangan dengan kelincahan akan menguntungkan bagi anak dan tim untuk memenangkan sebuah permainan.

Ketiga, Perlu kekuatan untuk melakukan kinerja otot yang diberi bebas kerja terutama pada otot kaki. Dalam permainan tradisional galah asin ini otot yang akan terus bekerja ialah kaki, karena kaki di tuntutan untuk selalu bergerak secara penuh menjaga lawan supaya tidak bisa melewati penjagaan dengan mudah.

Keempat, Keseimbangan juga diperlukan untuk menguasai atau mengontrol semua gerak alat tubuh dan berkaitan dengan kelincahan. Keseimbangan jlas sangat di butuhkan pada kondisi seorang

anak yang hendak memainkan permainan galah asin ini. Dengan adanya keseimbangan tentu sebuah tim akan bisa melakukan penjagaan super ketat dan sulit untuk di tembus lawan.

Pada intinya pada hasil penelitian ini melihat persiapan fisik yang hendak di siapkan oleh seorang anak menandakan bahwasanya permainan tradisional ini jauh lebih menyehatkan ketimbang hadirnya game online pada saat ini. Pada game online hanya jari tangan saja yang bekerja sedangkan dalam permainan galah asin semua anggota tubuh ikut bergerak dan tentu dampak jangka panjangnya sangat baik bagi kesehatan tubuh seorang anak akan terhindar dari serangan penyakit ringan maupun penyakit berat. Menurut Brata (2021, hlm. 458) Dapat diketahui bahwa didalam sebuah aktivitas bermain permainan tradisional gobak sodor yang dilakukan oleh anak-anak sejak jaman dulu selain untuk mendapatkan kesenangan dan kebahagiaan serta keceriaan berekspresi mereka ternyata tanpa mereka sadari hal tersebut telah menggunakan beberapa komponen kondisi fisik yang pada akhirnya akan memunculkan dan berimplikasi pada kebugaran tubuh bagi seorang anak, ketika kondisi anak bugar tentu akan menangkal datangnya segala macam penyakit yang menghampirinya.

Kita tidak usah bermain kucing-kucingan dalam karung perlu diakui bahwasanya permainan tradisional di era modernisasi ini terkikis karena kalah eksis oleh hadirnya game modern pada saat ini. Pada dasarnya permainan tradisional galah asin yang sudah menjadi warisan budaya ini merupakan aset mahal yang senantiasa harus dijaga dan di eksistensikan setiap saat. Kita tidak boleh terlarut oleh hadirnya game online pada saat ini, karena benefit yang di tonjolkan dalam game online tidak sebanding dengan permainan galah asin ini. Galah asin mampu menghadirkan kecerdasan, jiwa sosial tinggi, serta ketangkasan bagi seseorang menuju pribadi yang matang berbeda dengan game online yang ada pada saat ini yang akan membuat kita menutup mata dengan keadaan sekitar (Anggraeni et al., 2021).

Permainan gobak sodor atau galah asin bersifat tim dan mempunyai tujuan untuk mencapai kemenangan, sehingga anak yang awalnya mempunyai rasa kerjasama yang rendah akan berusaha berkerja sama dalam meraih kemenangan (Idhayani & Kurniawati, 2020, hlm. 131). Melihat dari prinsip permainan galah asin tersebut sudah sangat jelas bahwasanya permainan ini adalah hasil karya masyarakat yang berdampak positif pada kepribadian di anak dan wajib oleh semua generasi di lestarikan sebagai warisan budaya yang tak termilai.

Jikalau galah asin ini hendak ingin menjadi permainan yang di favoritkan oleh generasi penerus bangsa tentu secara bertahap harus kita tularkan kepada generasi selanjutnya secara holistik dan kontinuitas. Kita lihat realita yang ada di lapangan sangat sulit bagi para orang dewasa menularkan pelestarian budaya permainan tradisional galah asin kepada putra/i terbaik bangsa saat ini karena kehadiran game online yang sudah menjalar kemana-mana. Kita perlu canangkan strategi terbaik untuk mengalahkan eksistensi game online supaya galah asin bisa merebak dan menjadi permainan favorit oleh generasi penerus bangsa kita ini.

Dalam hal ini tentu seluruh masyarakat harus sadar betapa pentingnya menjaga simpanan kekayaan yang miliki bumi nusantara ini. Negara Indonesia sangat kaya akan sebuah budaya dan karya masyarakat, galah asin merupakan jenis karya masyarakat untuk dimainkan oleh seorang anak untuk dalam mengisi kekosongan waktu sebagai media hiburan bagi anak-anak dahulu. Walaupun permainan tersebut hanya bertujuan untuk hiburan, beragam manfaat terdapat didalamnya yang membedakan permainan tradisional ini dengan permainan haisl teknologi pada saat sekarang. Jikalau ditinjau dari sudut pandang kesehatan fisik permainan galah asin jauh lebih menguntungkan ketimbang seorang anak hanya memainkan permainan lewat smartphone, karena tubuh-nya tidak akan di gerakan. Permainan galah asin merupakan simpanan kebudayaan dari dahulu yang semestinya hal ini patut di jaga dan di eksistensikan oleh bangsa Indonesia sebagai permainan ciri khas karya anak bangsa yang mampu mendunia.

Bangsa Indonesia tidak boleh terlena melihat fenomena pada saat ini. Orang dewasa serta pemuda di tuntut melek dalam hal ini mereka bisa menularkan virus kebaikan bagi anak-anak yang notabene

merupakan generasi penerus bangsa yang di kemudian hari akan menjadi tulang punggung negara yang akan melanjutkan tongkat estafet perjuangan bangsa Indonesia dahulu. Mewariskan sebuah simpanan kebudayaan merupakan peranan krusial supaya bangsa Indonesia mampu menguatkan jati dirinya dan tetap berpegang teguh untuk tetap mempertahankan identitas bangsa di mata dunia. Mata dunia harus tertuju pada keunikan bangsa Indonesia yang majemuk sehingga bangsakita akan selalu di hargai oleh bangsa lain di dunia.

Simpulan

Secara eksplisit permainan galah asin mampu melahirkan generasi penerus bangsa yang selalu mengedepankan sifat etis ketimbang pragmatis, karena amanat yang disampaikan dalam permainan galah asin begitu variatif serta mampu membentuk kepribadian sosial yang tinggi. Menjaga warisan budaya merupakan hal krusial yang harus selalu ditanamkan sedini mungkin, dengan modal budaya yang kita miliki Indonesia mampu melakukan ekspansi ke dunia secara eksploratif. Mata dunia akan tertuju ke Indonesia karena dirasa negara Indonesia mampu mempertahankan aset berharga-nya di tengah-tengah perkembangan dunia yang dinamis ini. Bangsa kita akan di kenal oleh dunia serta bisa jadi *role model* untuk dunia karena mampu merekonstruksi kepribadian bangsa yang matang melalui permainan sederhana tapi efeknya begitu dahsyat untuk konstelasi kehidupan berbangsa dan bernegara ini. Penguatan kebangsaan akan muncul ketika seorang anak yang merupakan generasi penerus bangsa mampu menjaga kearifan lokal yang terdapat pada daerahnya dan permainan galah asin merupakan karya masyarakat serta simpanan kekayaan pada budaya nusantara. Kondisi bangsa akan sangat kuat jika budaya-nya selalu di lestarian dengan baik.

Referensi

- Anggraeni, L., Darmawan, C., Tanszil, S. W., & Jubaedah, E. (2021). Promoting Ksatria Bela Negara comic through the Webtoon for the prevention and control Covid-19. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i1.39377>
- Faisal, M. (2011). Estetika Dalam Narasi Kebudayaan Populer. *Jurnal Harmoni*, 1(1), 1-8.
- Idayani dan Kurniawati. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*. Jurnal Amal Pendidikan, Vol.1 Nomor 2 Hal: 129-135.
- Malihah, E., Nurbayani, S., & Anggraeni, L. (2020). Why is There Zero Women Candidate for Governor Election in West Java, Indonesia? *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v12i1.21373>
- Paramitha, S. T., Hasan, M. F., Anggraeni, L., Noviyanti, M., Ilsa, F., Gilang Ramadhan, M., Maharani, A., & Kodrat, H. (2021). Analysis and evaluation of law number 12 of 2012 concerning higher education based on sports needs for students. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(2), 191–199. <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/42249>
- Paramitha, S. T., Hasan, M. F., Ilsa, M. N. F., Anggraeni, L., & Gilang Ramadhan, M. (2021). Level of physical activity of Indonesian esport athletes in the piala Presiden esport 2019. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(1), 71–83. https://doi.org/10.29407/js_unpgr.v7i1.15642
- Paramitha, S. T., Komarudin, Fitri, M., Anggraeni, L., & Ramadhan, M. G. (2022). Implementation of Healthy Gymnastics and Use of Technology as an Effort to Maintain Body Immunity during the Pandemic. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 328–340. <https://doi.org/10.46328/IJEMST.2290>
- Puspitasari Nia, Masfuh Siti & Pratiwi Ika Ari. (2022). *Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun*. Jurnal Basicedu Universitas Sunan Muria Kudus. Volume 6, Nomor 2 Tahun 2022: Hal. 2540-2546
- Rahmawati Ilham & Prayogi Ryan (2021). *Pelestarian Nilai-Nilai Budaya Pada Kesenian Kuda Lumping Di Kecamatan Tambusai Utara*. Jurnal Budaya. Volume 5, Nomor 1 Agustus 2021: Hal. 01-06
- Sanusi, N. T. (2017). Perceraian dalam Perundang-Undangan Negara Muslim (Studi Perbandingan Hukum Keluarga Islam Pakistan, Mesir dan Indonesia). *Jurnal al-Qadau: Peradilan dan Hukum*

Keluarga Islam, 4(2), 323-344.

- Sihombing, A. N. S. (2021). *Tinjauan Fiqh Siyasah Tentang Partisipasi Politik Masyarakat Dalam Pemilihan Walikota Dan Wakil Walikota Medan Tahun 2020 Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Kec. Medan Maimun)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Tia, N. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Di Tkangrek Putiheluk Betung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Widiyanto, J. N. F., Salsabila, I. M., Saragih, J. D., & Pandin, M. G. R. (2022). Faktor yang Memengaruhi Tingkat Pluralisme Kaum Muda di Era Digital. *JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora)*, 6(2), 55-75.