



Available online at:

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/article/view/25428>

<https://doi.org/10.26877/jpom.v6i3.25428>

**PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA
PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK DI ERA DIGITAL: STUDI KASUS
SDN PERCOBAAN I**

Zihan Novita Sari*, Mario Azriel Iman Chodori, Junaidi Junaidi, Irvan Ardiansyah

Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang

Article Info

Article History :

Received 2025-11-08

Revised 2025-11-22

Accepted 2025-11-25

Available 2025-11-26

Keywords:

*local culture; children's character;
preservation; traditional games;
socialization*

Kata Kunci:

budaya lokal; karakter anak; pelestarian;
permainan tradisional; sosialisasi

Abstract

This community service activity was carried out as an effort to preserve traditional games through a socialization program at SDN Percobaan 1 Malang City. The background of this activity was motivated by the declining interest of children in traditional games due to the dominance of gadgets. The aim of this program was to reintroduce cultural values, sportsmanship, and cooperation through traditional games as an enjoyable educational medium. The implementation method consisted of several stages: preparation, socialization, formative evaluation, and summative evaluation. The results of the activity showed an increase in students' knowledge, interest, and participation in traditional games, with a significant 44% improvement in their understanding of the values of cooperation and sportsmanship. This program also strengthened collaboration between Universitas Negeri Malang, KORMI, and partner schools in creating a culture-based educational ecosystem. Overall, the activity proved to be effective in reviving cultural values and fostering positive character development among children in the digital era.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya pelestarian permainan tradisional melalui sosialisasi di SDN Percobaan 1 Kota Malang. Latar belakang kegiatan ini didorong oleh menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional akibat dominasi gawai. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengenalkan kembali nilai-nilai budaya, sportivitas, dan kerja sama melalui permainan tradisional sebagai sarana edukatif yang menyenangkan. Metode pelaksanaan mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan sosialisasi, evaluasi formatif, dan evaluasi sumatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan, minat, dan partisipasi siswa terhadap permainan tradisional, dengan peningkatan signifikan pada pemahaman nilai kerja sama dan sportivitas sebesar 44%. Kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara Universitas Negeri Malang, KORMI, dan sekolah mitra dalam menciptakan ekosistem edukatif berbasis budaya. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti efektif dalam menghidupkan kembali nilai-nilai budaya dan menumbuhkan karakter positif anak di era digital.

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/index>

Correspondence Address : Gedung A21, Jl. Semarang No. 5,
Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur

Email: zihan.novita.fik@um.ac.id

A. PENDAHULUAN

Fenomena globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pola bermain anak-anak. Jika dahulu permainan tradisional menjadi bagian tak terpisahkan dari tumbuh kembang anak, kini dominasi gawai dan permainan digital semakin mengikis eksistensinya di tengah masyarakat, bahkan menyebabkan permainan ini terancam punah (I. P. Puspitasari et al., 2021). Anak-anak cenderung menghabiskan waktu dengan permainan yang bersifat individualistik sehingga mengisolasi mereka dari interaksi fisik langsung dengan teman sebaya (D. E. Puspitasari et al., 2020). Kondisi ini menciptakan kekhawatiran serius akan hilangnya warisan budaya yang kaya nilai serta berdampak negatif pada perkembangan holistik anak, baik secara fisik, emosional, maupun sosial (Pramudyanto et al., 2023).

Dampak negatif dari pergeseran pola bermain ini sangat terasa pada aspek interaksi sosial dan pembentukan karakter anak, terutama generasi muda (Zendrato & Ziliwu, 2025). Intensitas penggunaan gawai untuk bermain *game* dan mengakses konten video telah mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya yang notabene merupakan masa penting bagi perkembangan sosial (D. E. Puspitasari et al., 2020). Interaksi sosial yang seharusnya terjalin melalui tatap muka, kini banyak beralih melalui media digital yang relatif berbeda dalam ekspresi emosi verbal maupun nonverbal (Ismail & Subagyo, 2023). Akibatnya, anak-anak berpotensi mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi, melemahnya nilai kebersamaan, dan kurangnya pengalaman dalam membangun empati serta kerjasama tim. Bukan omong kosong, hasil penelitian mengungkapkan bahwa anak-anak menunjukkan sikap sosial yang lebih baik ketika bermain permainan tradisional dibandingkan permainan digital (Hanif et al., 2021; Steinkeller & Grosse, 2022).

Lebih jauh, terpinggirkannya permainan tradisional secara signifikan berkorelasi dengan hilangnya sebagian identitas budaya bangsa yang telah lama terbentuk. Permainan tradisional merupakan aset budaya yang kaya nilai historis, edukatif, dan sosial, yang diwariskan secara turun-temurun dan memiliki nilai konservasi budaya. Kehilangan kesempatan bagi anak-anak untuk mengenal dan mempelajari permainan tradisional berarti terputusnya transmisi nilai-nilai luhur dan kearifan lokal kepada generasi muda yang berdampak pada terkikisnya identitas budaya. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan motorik, kecerdasan emosional, dan kemampuan bersosialisasi anak-anak, sekaligus menjadi upaya melestarikan tinggalan leluhur bangsa yang berharga (Pramudyanto et al., 2023; Sujarwo et al., 2021).

Perlu diketahui bahwa permainan tradisional adalah aktivitas bermain anak-anak yang lahir dari budaya suatu komunitas dan dilakukan untuk kesenangan tanpa batasan yang kaku (Ferdinand & Nugrahanta, 2023; Rusmana et al., 2023). Namun, di tengah derasnya arus modernisasi, ruang untuk mengenalkan permainan tradisional semakin terbatas. Minimnya kegiatan publik yang mengangkat tema pelestarian budaya lokal menjadi salah satu penyebab berkurangnya eksposur anak-anak terhadap bentuk permainan yang sarat nilai edukatif dan kebersamaan tersebut.

Upaya pelestarian permainan tradisional penting diintegrasikan ke dalam lingkungan pendidikan formal. Sekolah dasar menjadi tempat strategis untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. SDN Percobaan 1 Kota Malang sebagai sekolah mitra menjadi lokasi ideal untuk

penerapan program pengabdian. Selain memiliki komitmen dalam mendukung pembelajaran berbasis karakter dan budaya, sekolah ini juga menghadapi tantangan yang relevan dengan fokus pengabdian, yaitu masih minimnya kegiatan publik yang mengangkat tema pelestarian budaya lokal. Komitmen tersebut relevan dengan visi sekolah yaitu *Terwujudnya Peserta Didik yang Berakhlak Mulia, Kompetitif, Berjiwa Pancasila, dan Berbudaya Lingkungan*. Melalui sosialisasi dan praktik permainan tradisional di sekolah, anak-anak dapat memahami nilai sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab sosial.

Berbagai tantangan muncul dalam upaya pelestarian permainan tradisional di era modern ini, terutama di lingkungan pendidikan dan masyarakat luas. Minimnya ruang praktik dan kurangnya eksposur di lingkungan sekolah maupun komunitas menjadi hambatan utama dalam mengintroduksi kembali permainan tradisional secara efektif. Dibandingkan dengan permainan digital yang menawarkan daya tarik visual instan dan kemudahan akses, permainan tradisional seringkali dianggap kurang menarik atau ketinggalan zaman oleh anak-anak yang lebih akrab dengan teknologi. Selain itu, kurangnya partisipasi aktif dari berbagai pihak, termasuk masyarakat, pendidik, dan pemangku kebijakan, turut memperlambat proses pelestarian budaya ini. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi permainan tradisional menjadi sangat relevan dan mendesak (Putri et al., 2022).

Meskipun menghadapi tantangan yang kompleks, urgensi pelestarian permainan tradisional tidak dapat diabaikan, mengingat nilai edukatif dan manfaat yang melekat di dalamnya. Permainan tradisional bukan hanya sebagai alat hiburan semata, tetapi juga sarana yang sangat efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara seimbang dan menyeluruh (Astarina et al., 2023). Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar secara langsung, sehingga menjadi lebih peka dan memiliki pemahaman kontekstual yang lebih baik. Nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok telah melekat dalam setiap aturan bermain dan interaksi yang terjadi sehingga membentuk karakter positif sejak dini (Syafriadi et al., 2021).

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji kontribusi permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Ferdinand & Nugrahanta (2023) melaporkan bahwa permainan tradisional secara efektif meningkatkan karakter empati, disiplin, toleransi, dan keadilan pada anak usia 10-12 tahun. Riadi & Lestari (2021) menguji efektivitas permainan tradisional pada perkembangan sosial siswa sekolah dasar di era digital. Temuan dalam penelitian tersebut adalah permainan tradisional mampu mengatasi penurunan interaksi sosial yang disebabkan oleh permainan modern (Riadi & Lestari, 2021). Aspek pengembangan motorik anak melalui permainan tradisional juga menjadi fokus penelitian yang signifikan dengan temuan yang mendukung. Irawan et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan lokomotor pada aktivitas fisik fundamental anak yang berdampak positif pada koordinasi motorik.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, meskipun banyak studi telah mengkaji manfaat permainan tradisional, masih terdapat celah pengabdian terkait implementasi yang sistematis dan berkelanjutan sebagai inovasi edukatif dalam konteks pengabdian masyarakat. Kegiatan ini fokus pada implementasi program pengabdian yang secara komprehensif mengintegrasikan permainan tradisional sebagai sarana edukatif untuk penguatan karakter anak, sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya lokal. Secara spesifik,

tujuan pengabdian ini meliputi peningkatan kesadaran masyarakat dalam melestarikan budaya lokal melalui partisipasi aktif; memberikan alternatif kegiatan sehat, menyenangkan, dan mendidik bagi anak-anak; serta menanamkan nilai-nilai kebersamaan, kerjasama, dan sportivitas melalui permainan interaktif. Melalui kegiatan pengabdian ini, permainan tradisional dapat kembali menjadi bagian yang melekat dari tumbuh kembang anak Indonesia, sehingga anak-anak memiliki karakter yang kuat dan identitas budaya yang kokoh, serta mendukung perkembangan motorik, emosional, dan sosial anak secara lebih seimbang (Bastian et al., 2019).

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi pendekatan holistik yang bersifat partisipatif, edukatif, dan kolaboratif. Seluruh rangkaian metode bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, memperkenalkan kembali kekayaan budaya, serta menanamkan nilai-nilai positif bagi perkembangan anak. Secara spesifik, tahapan dalam pengabdian ini meliputi Persiapan dan Identifikasi Masalah, Pelaksanaan Sosialisasi Permainan Tradisional, Evaluasi Formatif, dan Evaluasi Sumatif dan Diseminasi (lihat gambar 1).



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Persiapan dan Identifikasi Masalah

Tahap awal pelaksanaan pengabdian diawali dengan serangkaian kegiatan persiapan yang terstruktur. Langkah pertama adalah melakukan koordinasi intensif antarpanitia pelaksana untuk membentuk struktur tim yang solid dan membagi tugas secara proporsional. Pembagian tersebut mencakup aspek perencanaan, teknis lapangan, dokumentasi, serta evaluasi, disertai penyusunan jadwal kegiatan yang efektif.

Selanjutnya, tim pengabdian fokus pada pengurusan perizinan dan administrasi teknis yang diperlukan untuk legalitas dan kelancaran kegiatan. Hal ini mencakup komunikasi, perolehan izin, dan koordinasi dengan pihak sekolah dasar yang menjadi lokasi utama. Bersamaan dengan proses perizinan, tim pengabdian melakukan survei awal dan identifikasi kebutuhan untuk memahami konteks dan target peserta. Survei ini bertujuan untuk menggali minat anak-anak terhadap permainan tradisional dan kesiapan sarana-prasarana di lokasi pengabdian. Pemilihan jenis permainan tradisional dilakukan secara cermat, mencakup egrang, gobak sodor, dan terompah, yang dikenal memiliki nilai edukatif dan motorik tinggi. Selain itu, disiapkan pula alat bantu dan properti permainan yang aman dan sesuai untuk usia anak-anak.

Guna mendukung pelaksanaan kegiatan, dilakukan perekrutan relawan atau pemandu permainan dari berbagai latar belakang. Latar belakang relawan melibatkan mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan bidang studi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), perwakilan dari Komite Olahraga Masyarakat Indonesia, dan guru-guru sekolah dasar.

Pelaksanaan Sosialisasi Permainan Tradisional

Tahap pelaksanaan kegiatan sosialisasi permainan tradisional dibagi menjadi dua lokasi utama untuk

memaksimalkan jangkauan dan dampak. Lokasi pelaksanaan di lingkungan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Percobaan 1 Malang, bertempat di aula dan halaman sekolah. Kegiatan di sekolah menyesuaikan dengan kegiatan belajar siswa untuk memastikan integrasi yang baik dengan kurikulum dan kebijakan sekolah. Pengabdian di sekolah fokus menyasar siswa kelas 4 dan 5.

Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan secara berkelanjutan selama kegiatan berlangsung untuk memantau proses dan memberikan umpan balik langsung guna perbaikan. Tujuan utama dari evaluasi formatif adalah mengidentifikasi aspek-aspek yang berjalan baik dan area yang memerlukan penyesuaian agar pelaksanaan kegiatan lebih optimal.

Metode yang digunakan dalam evaluasi formatif meliputi observasi langsung terhadap keterlibatan peserta, antusiasme anak-anak, serta respons masyarakat selama kegiatan berlangsung. Selain observasi, juga dilakukan wawancara singkat dan pengisian angket kepada peserta, khususnya pada siswa sasaran pengabdian. Instrumen angket bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman terhadap permainan tradisional dan kesan selama mengikuti kegiatan.

Evaluasi Sumatif dan Diseminasi

Evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai untuk menilai dampak keseluruhan program secara retrospektif. Penilaian sumatif mencakup pengukuran peningkatan pengetahuan sasaran pengabdian mengenai permainan tradisional serta tingkat keterlibatan sosial yang terbentuk. Penilaian sumatif dilakukan dengan menggunakan instrumen yang lebih terstruktur, meliputi angket pretest–posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa mengenai permainan tradisional serta rubrik observasi khusus yang digunakan untuk menilai aspek kerja sama dan sportivitas selama kegiatan berlangsung.

Sebagai bagian dari evaluasi sumatif, forum diskusi dan refleksi bersama melibatkan seluruh pemangku kepentingan yaitu sasaran pengabdian, guru, dan panitia. Keterlibatan aktif semua pihak dalam forum refleksi memastikan bahwa rekomendasi yang dihasilkan relevan dan dapat diimplementasikan. Tahap terakhir adalah diseminasi hasil kegiatan untuk menyebarluaskan informasi dan inspirasi kepada khalayak yang lebih luas. Hasil kegiatan disebarluaskan melalui media sosial. Adanya diseminasi menjadi sarana untuk menginspirasi komunitas lain agar melakukan inisiatif serupa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sosialisasi di sekolah mitra dilaksanakan di SDN Percobaan 1 Kota Malang dengan melibatkan siswa kelas 4 dan 5 sebanyak 84 orang. Kegiatan dilaksanakan di aula dan halaman sekolah dengan pendekatan yang lebih sistematis dan edukatif. Setiap sesi diawali dengan presentasi interaktif mengenai sejarah dan manfaat permainan tradisional yang melibatkan praktisi dari KORMI serta atlet olahraga tradisional. Praktisi KORMI memperkenalkan variasi gerakan, teknik bermain yang benar, serta sejarah singkat beberapa permainan (lihat gambar 2). Setelah sosialisasi, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung permainan tradisional secara

bergilir. Setiap kelompok berisi 6–10 siswa yang didampingi oleh guru PJOK dan mahasiswa PPG.



Gambar 2. Sesi Penjelasan Materi oleh KORMI

Pelaksanaan berjalan kondusif dengan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme selama praktik permainan dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Permainan tradisional yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi *balap karung*, *terompah*, *gobak sodor*, *egrag batok*, dan *egrag* (lihat gambar 3, 4, 5, 6, dan 7). Setiap kelompok siswa terdiri atas enam hingga sepuluh orang yang dibimbing oleh guru PJOK serta mahasiswa pelaksana kegiatan. Dari pengamatan lapangan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu bekerja sama dalam tim. Misalnya, dalam permainan *gobak sodor*, mereka berkoordinasi untuk menjaga garis dan melewati lawan dengan strategi yang spontan. Pada permainan *balap karung*, tawa dan semangat kompetitif muncul secara alami melalui suasana kebersamaan dan sportivitas yang menjadi nilai inti permainan tradisional.



Gambar 3. Sesi Permainan Balap Karung



Gambar 4. Sesi Permainan Terompah



Gambar 5. Sesi Permainan Gobak Sodor



Gambar 6. Sesi Permainan Egrang Batok



Gambar 7. Sesi Permainan Egrang

Observasi menunjukkan bahwa permainan seperti *engklek* dan *gobak sodor* membuat siswa lebih aktif bergerak, sementara *congklak* memberikan stimulus untuk berpikir strategis dan melatih konsentrasi. Seluruh alat permainan telah disesuaikan agar aman digunakan sesuai usia peserta didik. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan setelah kegiatan, diperoleh peningkatan signifikan pada empat aspek utama sebagaimana tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Siswa SDN Percobaan 1 Malang (n=84)

Aspek yang Diukur	Sebelum Kegiatan (%)	Sesudah Kegiatan (%)	Peningkatan
Pernah bermain permainan tradisional sebelumnya	45	100	55%
Menyukai aktivitas fisik kelompok	62	92	30%
Minat mencoba permainan tradisional di rumah	48	87	39%
Mengerti nilai kerja sama dan sportivitas	51	95	44%

Hasil kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman dan minat siswa terhadap permainan tradisional. Sebelum kegiatan, hanya sekitar 45% siswa yang pernah memainkan permainan tradisional, sementara setelah kegiatan seluruh siswa (100%) mengaku telah mencoba secara langsung. Minat untuk mengulangi permainan di rumah meningkat dari 48% menjadi 87%, sedangkan kesadaran akan nilai kerja sama dan sportivitas meningkat dari 51% menjadi 95%.

Sebagian besar siswa merasakan bahwa permainan seperti *engklek* dan *gobak sodor* ampuh menjadi sarana untuk lebih aktif bergerak dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana kompetitif yang menyenangkan. Selain itu, permainan seperti *congklak* dapat membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi serta mengajarkan strategi dan kesabaran. Kegiatan ini juga menjadi pengalaman baru bagi sebagian siswa yang belum pernah memainkan beberapa permainan tradisional tersebut, khususnya yang

mengandung unsur budaya lokal.

Guru PJOK dan guru kelas yang hadir selama kegiatan memberikan respons sangat positif dengan mengapresiasi pengabdian yang dilakukan. Keduanya menilai bahwa kegiatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kontekstual dan relevan dalam mendukung implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Permainan tradisional disosialisasikan sebagai alternatif materi pembelajaran PJOK dan wahana pembentukan karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab.

Observasi lapangan menunjukkan beberapa dampak terukur yang signifikan dari kegiatan sosialisasi permainan tradisional. Pertama, terjadi peningkatan interaksi sosial yang jelas di antara anak-anak. Muncul nilai-nilai karakter positif seperti saling bekerja sama, menyemangati, dan bahkan membentuk strategi kelompok khususnya dalam permainan *gobak sodor*. Kedua, observasi menunjukkan peningkatan aktivitas fisik yang substansial. Anak-anak cenderung lebih aktif bergerak dan mengeluarkan energi. Ketiga, tim pengabdian mengamati peningkatan minat terhadap budaya lokal. Anak-anak menjadi penasaran dan mulai bertanya tentang permainan tradisional lain dari daerah yang belum mereka kenal yang menandakan tumbuhnya kesadaran akan warisan budaya. Ketiga dampak ini secara kolektif menunjukkan keberhasilan program dalam mencapai tujuan edukatif dan pelestarian budaya

Pembahasan

Permainan tradisional bukan sekadar sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial anak. Melalui aktivitas bermain, anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Setiap permainan membawa nilai pembelajaran yang berbeda sesuai karakteristiknya. *Gobak sodor* melatih kerja sama dan strategi tim yang kompleks (Febrianto et al., 2022), *engklek* mengembangkan keseimbangan dan konsentrasi, sedangkan *congklak* menumbuhkan kemampuan berpikir logis serta perhitungan sederhana. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Riadi & Lestari (2021) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi signifikan dalam pengembangan kemampuan berpikir dan pembentukan karakter anak.

Selain mengembangkan keterampilan berpikir dan motorik, permainan tradisional juga menjadi wadah efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral. Nilai sportivitas, kejujuran, dan kepatuhan terhadap aturan tumbuh secara alami melalui interaksi sosial dalam permainan (Iwandana et al., 2020). Anak-anak belajar menerima kekalahan dengan lapang dada, menghargai kemenangan dengan etika yang baik, dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam suasana menyenangkan. Melalui pengalaman langsung tersebut, proses pembelajaran karakter berlangsung lebih nyata dan berakar pada konteks kehidupan sehari-hari. Keunikan permainan tradisional terletak pada kemampuannya menyatukan aspek fisik, mental, dan sosial dalam satu kegiatan yang harmonis (Ferdinand & Nugrahanta, 2023). Oleh sebab itu, pendekatan edukatif berbasis permainan tradisional sangat relevan untuk diterapkan dalam pembentukan karakter positif sejak usia sekolah dasar (Bastian et al., 2019).

Keberhasilan kegiatan pengabdian tidak lepas dari kolaborasi antara Universitas Negeri Malang (UM), SDN Percobaan 1 Malang, dan KORMI. Pihak-pihak tersebut berperan membentuk ekosistem pendidikan berbasis komunitas yang saling mendukung dan melengkapi. Kegiatan di sekolah berperan memperkuat

internalisasi nilai-nilai permainan tradisional melalui pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Kombinasi antara ruang publik dan ruang pendidikan formal menjadi strategi efektif untuk memperluas dampak kegiatan.

Sinergi antarpihak mencerminkan prinsip *community-based education* yang menekankan pentingnya keterlibatan masyarakat dalam proses pendidikan. Menurut (Rahmawati et al., 2025), kolaborasi dengan mengacu pada prinsip *community-based education* dapat menciptakan transformasi sosial yang berkelanjutan karena pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, melainkan juga masyarakat. Pelibatan dosen, guru, mahasiswa, dan praktisi olahraga tradisional dalam kegiatan ini membentuk jaringan kolaboratif yang memperkaya pengalaman belajar sasaran pengabdian. Bukan tanpa alasan, keberhasilan program pendidikan berbasis budaya sangat bergantung pada koordinasi lintas sektor yang solid. Khusus dalam konteks pengabdian ini, lintas sektor yang terlibat meliputi akademisi, praktisi, dan komunitas.

Kegiatan sosialisasi permainan tradisional sekolah mitra menunjukkan bahwa pelestarian budaya dapat dilakukan dengan pendekatan edukatif yang adaptif dan partisipatif. Strategi tersebut memadukan unsur pendidikan, rekreasi, dan nilai budaya dalam satu kegiatan yang menyenangkan. Sasaran pengabdian berpartisipasi dalam proses pembelajaran budaya melalui pengalaman bermain secara langsung, bukan sekadar melalui penjelasan teoritis. Kegiatan tersebut terbukti efektif menarik minat anak-anak di era digital karena bersaing secara emosional dengan daya tarik permainan modern (Putri et al., 2022). Selain menumbuhkan kesadaran budaya, kegiatan ini juga membuka peluang pengembangan berkelanjutan melalui keterlibatan guru dan siswa dalam menciptakan variasi permainan yang relevan dengan konteks daerah masing-masing.

Meski kegiatan berjalan lancar, beberapa kendala teknis tetap muncul selama pelaksanaan. Salah satu tantangan utama terletak pada fasilitas sekolah yang belum sepenuhnya mendukung, terutama untuk permainan seperti *egrang* yang memerlukan penyesuaian tinggi dan kekuatan tubuh anak. Selain itu, kegiatan sosialisasi perlu menyesuaikan dengan jadwal belajar agar tidak mengganggu proses pembelajaran reguler. Guna mengatasi hal tersebut, tim pengabdian menggunakan alat permainan yang portabel dan aman untuk berbagai usia serta melakukan adaptasi waktu dan metode sesuai kondisi lapangan. Penyesuaian ini tidak hanya memastikan keselamatan peserta, tetapi juga menjamin partisipasi yang lebih luas dari berbagai kelompok usia.

D. PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema sosialisasi permainan tradisional di SDN Percobaan 1 Kota Malang berhasil mencapai tujuan utama, yakni meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya lokal sekaligus memperkuat karakter anak melalui sarana edukatif yang menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan sebesar 44% dalam pengetahuan, minat, dan keterlibatan siswa terhadap permainan tradisional, serta berkembangnya nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, dan tanggung jawab sosial. Kolaborasi antara pihak-pihak yang terlibat menciptakan ekosistem edukatif yang berkelanjutan dan mampu menghidupkan kembali nilai-nilai budaya dalam konteks pendidikan modern. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti efektif sebagai sarana penguatan karakter dan konservasi budaya yang relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan pendidikan maupun masyarakat.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Negeri Malang (UM) selaku pihak pemberi dukungan pendanaan melalui Sumber Dana Non-APBN UM, serta kepada Komite Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (KORMI) Kota Malang, dan SDN Percobaan 1 Malang atas kolaborasi dan partisipasinya dalam mendukung keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Astarina, A. N., Zuraida, I., Hendar, Heryono, H., & Sujatna, M. L. (2023). Sundanese Traditional Games as Media for Promoting Children's Cognitive, Affective and Psychomotor Development in Cikaum Subang. *Journal Sampurasun: Interdisciplinary Studies for Cultural Heritage*, 9(1), 33–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/sampurasun.v9i1.7301>
- Bastian, A., Suharni, & Novitasari, Y. (2019). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak. *Atfalunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 53–56. <https://doi.org/10.32505/ataluna.v2i2.974>
- Febrianto, D., Resita, C., & Gustiawati, R. (2022). The Effect of Traditional Games on Cooperation in Class VIII Junior High School 4 Purwadadi. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 3(2), 2723–2816. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jpj.v3i2.660>
- Ferdinand, R., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pendidikan Karakter Kepemimpinan Anank Usia 10-12 Tahun berbasis Permainan Tradisional. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 13(3), 231. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i3.51210>
- Hanif, M., Chasanatun, F., & Rifa'i, A. (2021). The impact of students' online-games playing on social awareness (case study of 5th graders in Nglames, Madiun). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012091>
- Irawan, F. A., Permana, D. F. W., Chuang, L.-R., & Yuwono. (2021). Locomotor Skills: Traditional Games In The Fundamental Of Physical Activities. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8215>
- Ismail, R., & Subagyo, T. (2023). Project Based Learning Model to Improve Early Childhood Social Skills in Ternate. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 3(2), 300–312. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1512>
- Iwandana, D. T., Falaahudin, A., & Nugroho, W. A. (2020). Analyzing Elementary School Student Cooperative Skill through Outbound Activity. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(1), 96. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/tegar.v4i1.28363>
- Pramudyanto, Y., Kristiyandaru, A., & Arief, N. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 8(1), 55–64. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i1.2607>
- Puspitasari, D. E., Septiyaningsih, D., & Wardani, W. L. L. K. (2020). Studi Analisis Kebutuhan Lift The Flap Book sebagai Media Pembelajaran untuk Mengurangi Perilaku Gadget Addiction pada Siswa Tingkat Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 259–267. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.1048>
- Puspitasari, I. P., Rachmawati, Y., Romadona, N. F., & Purnamasari, I. (2021). Bengkulu's Traditional Games for Young Children. *5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 27–32. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.007>
- Putri, E. C., Setiawati, S., & Pujiraharjo, S. (2022). Eksistensi Permainan Anak Tradisioanal di Era Modern: Studi Kasus di Nagari Lubuk Basung, Kabupaten Agam. *Aceh Anthropological Journal*, 6(2), 168–175. <https://doi.org/10.29103/aaj.v6i2.8783>
- Rahmawati, L., Sulaeman, M., Cahyono, & Setiadi, T. (2025). Community-Based Education: Implementation of Community Service Programs in Villages. *BISMA: Bimbingan Swadaya Masyarakat*, 6(6), 412–425. <https://doi.org/https://doi.org/10.59689/bisma.v5i4.1171>
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). The Effectiveness of Traditional Games on the Social Development of Elementary School Students in the Digital Age. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 223–231. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i2.34838>
- Rusmana, N., Hidayah, N., Asrowi, A., & Riduwan, M. (2023). Reduce Students Post-Traumatic Stress Disorder Symptoms with Traditional Games: Play Therapy Based on Local Wisdom. *International*

Journal of Instruction, 16(4), 747–770. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16442a>

- Steinkeller, A. von, & Grosse, G. (2022). Children are more social when playing analog games together than digital games. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100195>
- Sujarwo, Sudardiyono, S., Yuliarto, H., & Yudanto, Y. (2021). Traditional Games as a Tools for Increasing Students' Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture. *Community Development Journal*, 5(1), 184–188. <https://doi.org/10.33086/cdj.v5i1.1914>
- Syafriadi, S., Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>
- Zendrato, J. F. C., & Ziliwu, N. M. P. (2025). Dampak Teknologi Digital dalam Pembentukan Karakter Gen Alpha. *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.70134/identik.v2i1.154>