

Edukasi Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di SDN 2 Telaga Jaya

Ruslan^{1*}, Suriyadi Datau¹, Ella H Tumuloto¹, Sarjan Mile¹, Moh Rifki Daipatimu¹,
Darmasnya Laboro¹, Nanda Tahir¹

¹ Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan,
Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: ruslan@ung.ac.id*

Abstract

The development of digital technology has caused a shift in lifestyle in elementary school-aged children, namely physical activity has begun to be replaced by the use of gadgets. This condition has an impact on the decline in students' literacy skills related to knowledge and gross motor skills. The purpose of this community service activity is to reintroduce and educate traditional games at SDN 2 Telaga Jaya. The method used in this service is participatory education which includes observation, socialization and evaluation. The focus of the games educated includes Kalari, Tenggedi Buawu (Stilts), Jump Rope, and Sack Run. The results of the activity showed a significant increase in aspects of knowledge, skills, and attitudes. Based on the post-test results, students were able to practice game techniques with a better level of balance and dexterity, in addition, this traditional game stimulates social interaction and sportsmanship of students during recess. Traditional game education has proven effective as a fun medium for learning character and physical health. It is recommended for schools to integrate these games into the school's routine agenda to ensure the sustainability of the preservation of local wisdom.

Keywords: Education; Traditional Games; Elementary School Students

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah menyebabkan pergeseran gaya hidup pada anak usia sekolah dasar, yaitu aktivitas fisik mulai tergantikan dengan penggunaan gawai. Kondisi ini berdampak pada penurunan literasi kemampuan literasi siswa terkait dengan pengetahuan, keterampilan motorik kasar pada siswa. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali, mengedukasi permainan tradisional di SDN 2 Telaga Jaya. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah edukasi partisipatif yang meliputi observasi, sosialisasi dan evaluasi. Fokus permainan yang diedukasikan meliputi permainan Kalari, Tenggedi Buawu (Engrang Batok), Lompat Tali, dan Lari Karung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan hasil *post-test*, siswa mampu mempraktikkan teknik permainan dengan tingkat keseimbangan dan ketangkasan yang lebih baik, selain itu permainan tradisional ini menstimulasi interaksi sosial dan sportivitas siswa selama jam istirahat. Edukasi permainan tradisional terbukti efektif sebagai media pembelajaran karakter dan kesehatan fisik yang menyenangkan. Disarankan bagi pihak sekolah untuk mengintegrasikan permainan ini ke dalam agenda rutin sekolah guna menjamin keberlanjutan pelestarian kearifan lokal.

Kata kunci: Edukasi; Permainan Tradisional; Siswa SD

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat secara turun-temurun, mengandung nilai-nilai budaya tertentu, dan dilakukan secara sukarela untuk tujuan hiburan maupun pendidikan. Permainan tradisional pada dasarnya merupakan aktivitas rekreatif yang sarat akan nilai edukasi dan budaya. Menurut Aulia dan Fuadah (2020), permainan tradisional adalah permainan warisan yang bersifat praktis karena menggunakan alat dan bahan sederhana dari lingkungan sekitar, sehingga memudahkan anak untuk berkreasi secara mandiri. Sejalan dengan hal tersebut, Adi dkk. (2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional berfungsi sebagai instrumen strategis dalam pembentukan karakter bangsa karena mengandung nilai-nilai luhur dan kearifan lokal yang mampu menstimulasi perkembangan anak secara holistik.

Perspektif perkembangan, Wahyuni dan Muazimah (2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah media bermain yang efektif untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, baik fisik, kognitif, maupun sosial, karena dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan. Hal ini

diperkuat oleh Jenahut dan Maure (2020) yang memandang permainan tersebut sebagai aktivitas sosial utama masa kecil yang berperan dalam membangun interaksi positif dan mempersiapkan anak menghadapi peran dewasa melalui internalisasi nilai-nilai moral.

Perspektif mengenai permainan tradisional semakin berkembang. Selain sebagai warisan budaya, para ahli mulai melihatnya sebagai solusi pedagogis untuk mengatasi dampak negatif digitalisasi dan sebagai media stimulasi perkembangan anak yang holistik. Agustin, Susandi, dan Muhammad (2021) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah warisan budaya asli yang diakui oleh masyarakat sebagai turunan dari nenek moyang. Perspektif ini menekankan pentingnya pelestarian (konservasi) agar identitas budaya lokal tidak punah di tengah arus globalisasi. Maryati dan Nurlaela (2021) memandang permainan tradisional sebagai sarana utama untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. Dalam perspektif ini, aktivitas seperti melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan dalam permainan tradisional dianggap jauh lebih efektif daripada aktivitas pasif di depan layar gawai. Ramdani, Fitriani, dan Adawiyah (2021) menyoroti permainan tradisional sebagai media untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional. Melalui permainan kelompok (seperti Bakiak atau Ular Tangga), anak belajar tentang: a) Kerja sama (Kooperatif): Mencapai tujuan bersama, b) Kematangan Sosial: Berinteraksi dengan teman sebaya, c) Sportivitas: Belajar menerima kemenangan dan kekalahan secara sehat. Muslihin, Respati, dan Cahyana (2021) dalam menekankan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang kompleks untuk meningkatkan seluruh aspek tumbuh kembang anak. Mereka memandang permainan ini bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen untuk mengidentifikasi potensi anak sejak dini melalui cara yang menyenangkan (rekreatif). Masrurin (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai edukatif penting yang harus diintegrasikan dalam pendidikan formal (khususnya olahraga). Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar gerak fisik, tetapi juga memahami nilai-nilai sosial dan budaya lokal secara praktis.

Integrasi dalam kurikulum di banyak sekolah dasar permainan tradisional dimasukkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, berdasarkan klasifikasi materi permainan tradisional masuk pada materi gerak dasar yang mengajarkan tentang gerak locomotor, non locomotor, dan manipulative. Selain itu keberadaan permainan tradisional di sekolah memiliki beberapa fungsi yang krusial diantaranya adalah; a) sebagai literasi fisik yaitu mengatasi masalah sedentary (kurang gerak) akibat terlalu lama duduk di kelas atau bermain gawai. b) sebagai terapi social yaitu membantu siswa yang cenderung tertutup untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. c) sebagai pelestarian budaya yaitu menjadi benteng terakhir untuk memperkenalkan warisan budaya kepada generasi Alpha di sekolah. d) sebagai edukasi kognitif yaitu permainan congklak membantu siswa SD kelas rendah belajar berhitung dan menyusun strategi secara konkret.

SDN 2 Telaga Jaya merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di kecamatan Talaga Kabupaten Gorontalo, dengan jarak 6 km dari kampus Universitas Negeri Gorontalo. Jumlah siswa tahun 2025 tercatat 120 siswa, dengan jumlah pendidik 10 orang, terdiri dari 1 kepala sekolah dan 9 guru, dan 1 orang operator sekolah. Sekolah ini memiliki beberapa permainan tradisional seperti tengge-tengge dan kalari (hadang) tetapi hanya digunakan pada saat pembelajaran dan jam istirahat, dikarenakan media yang digunakan sudah ada di sekolah tersebut.

Selain itu kendala yang dihadapi di sekolah adalah walaupun alat permainan tradisional cenderung murah, sekolah sering kali tidak memiliki stok yang memadai (misalnya kekurangan egrang, bakiak, atau karung). Dominasi teknologi dan gawai (gadget) merupakan tantangan dari factor internal siswa di era digital (generasi Alpha) sangat kuat, sehingga anak-anak lebih tertarik pada visual dan kecepatan *game online* daripada aktivitas fisik yang melelahkan.

Selain itu peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Tafonao (Tumaloto, E. 2023)

Berdasarkan kendala yang ada di SDN 2 Telaga Jaya tentang permainan tradisional solusi yang ditawarkan pada kegiatan pengabdian ini adalah mengadakan edukasi kepada para guru dan siswa terkait pentingnya permainan tradisional untuk gerak dasar siswa sekolah dasar. Identifikasi dan pemenuhan kebutuhan sarana dan media pada mata pelajaran PJOK khususnya permainan tradisional yang dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran.

2. METODE

Metode pelaksanaan meliputi: (1) observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah; (2) penyusunan materi paparan interaktif mengenai edukasi permainan tradisional (Permainan Kalari, Tenggedi Buawu/Engrang Batok Kelapa, Lompat Tali dan Lari Karung) ; (3) pelaksanaan edukasi melalui ceramah interaktif, diskusi, dan tanya jawab; serta (4) evaluasi berbasis respons siswa dan pihak sekolah. Keberhasilan diukur secara kualitatif berdasarkan antusiasme peserta, pemahaman terhadap materi, dan umpan balik dari guru pendamping.

Tahapan rencana kegiatan yang direncanakan dalam program pengabdian ini adalah sebagai berikut:

a) Tahapan Pesiapan

Melakukan koordinasi antara tim pengabdian bersama mitra sasaran terkait rencana dan persiapan pelaksanaan program serta teknis pelaksanaannya. Koordinasi dengan mitra sasaran akan menentukan rencana kegiatan pengabdian, serta penentuan jadwal dan tempat pelaksanaan kegiatan inti.

b) Tahapan Pelaksanaan

Tahapan ini merupakan tahapan kegiatan inti implementasi program pengabdian yang dirumuskan dari hasil koordinasi pada tahap koordinasi pada tahap persiapan antara tim, yang terdiri dari:

1. Edukasi Teoretis: Memberikan pemahaman bahwa bermain tradisional itu keren dan menyehatkan.
2. Workshop Kreatif: Mengajak siswa membuat Tenggedi Buawu (Egrang Batok dari tempurung kelapa) dan menyusun karet gelang untuk Lompat Tali. Ini melatih kreativitas.
3. Aksi Fisik: Mempraktekkan jenis permainan tradisional yaitu Permainan Kalari, Tenggedi Buawu/Engrang Batok Kelapa, Lompat Tali dan Lari Karung.

c) Tahap Evaluasi/Penutup

Tahapan ini dilakukan bersamaan dengan berakhirnya pelaksanaan program, untuk menilai capaian dari penerapan program terhadap mitra sasaran berdasarkan feedback dari pemaparan bahan materi yang diberikan. Kegiatan pengabdian diakhiri dengan diseminasi hasil kegiatan mengabdikan meliputi publikasi video dokumentasi kegiatan dan penyusunan laporan kegiatan.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Pengabdian

Hari	Aktivitas Utama	Sasaran
1	Edukasi Permainan Tradisional "Permainan Kalari, Tenggedi Buawu/Engrang Batok Kelapa, Lompat Tali dan Lari Karung" & Pre-test	Siswa Kelas 4-6
2	Workshop pembuatan alat mainan	Siswa dan Guru
3	Pembuatan Lapangan Kalari	Tim Pengabdian
4	Festival Permainan & Lomba Tradisional	Seluruh Warga Sekolah
5	Evaluasi, Post-test	Siswa Kelas 4-6

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian dengan sasaran peserta didik SDN 2 Telaga Jaya dilakukan melalui kegiatan yakni kegiatan observasi, pemaparan dan aksi fisik. Kegiatan Observasi yang dilakukan melalui koordinasi dengan mitra sasaran dalam hal ini pihak Sekolah melalui administrasi persuratan serta penyusunan bahan paparan interaktif. Kegiatan pemaparan dilaksanakan melalui skema sosialisasi/penyuluhan dalam bentuk ceramah untuk memberikan edukasi terkait Permainan Tradisional "Permainan Kalari, Tenggedi Buawu/Engrang Batok Kelapa, Lompat Tali dan Lari Karung".



Gambar 1 Observasi Awal terkait Kesediaan Pihak Sekolah

Materi paparan yang disusun oleh tim selanjutnya menjadi bahan tayang dalam penyampaian materi bagi peserta didik. Kegiatan pemaparan melibatkan Siswa-Siswi yang berasal dari kelas IV-V-VI. Pelaksanaan dilaksanakan di kelas masing-masing. Pelaksanaan dimulai pada pukul 08.00 sampai dengan 10 WITA.



Gambar 2 Pemaparan Materi di kelas

Selanjutnya tahap aksi fisik merupakan praktek langsung di lapangan terkait hasil edukasi tentang permainan kecil Permainan Tradisional “Permainan Kalari, Tenggedi Buawu/Engrang Batok Kelapa, Lompat Tali dan Lari Karung.



Gambar 3 Pelaksanaan Aksi Fisik Kalari (Hadang)



Gambar 4 Pelaksanaan Aksi Fisik Lari Karung



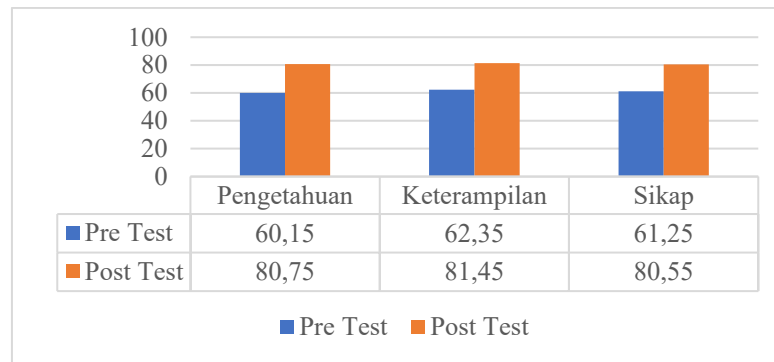
Gambar 5 Aksi Fisik Tenggedi Buawu (Engrang Batok Kelapa)



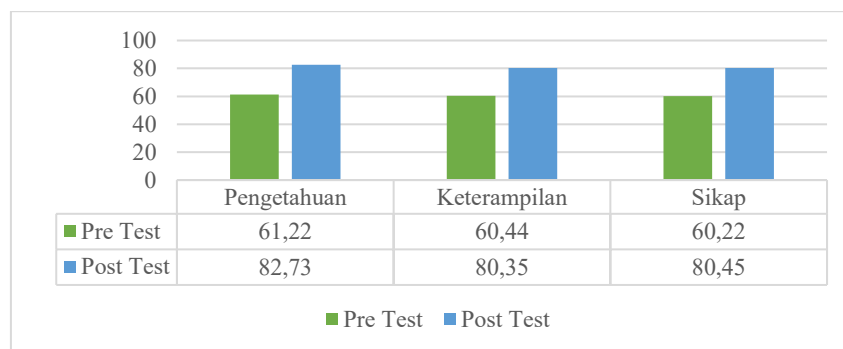
Gambar 6 Aksi Fisik Lompat Tali

Hasil bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dari keseluruhan materi yang diberikan kepada siswa kelas IV, V, dan VI yang mengikuti kegiatan pengabdian ini, melalui permainan tradisional, siswa

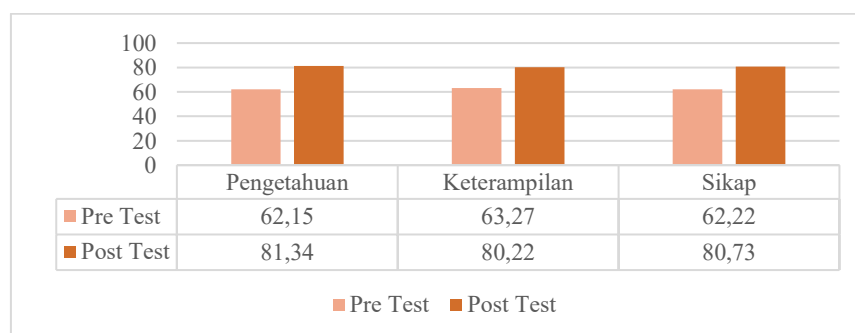
bisa belajar sambil bermain dan meningkatkan pengalaman belajar mereka di sekolah. Integrasinya dalam lingkungan sekolah sebagai alat pembelajaran menawarkan banyak manfaat, termasuk pengembangan keterampilan sosial, motorik, kognitif, dan strategis siswa. Tahap evaluasi dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada siswa pre test dan post test terkait aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk kelas IV, V dan VI dengan jumlah siswa yaitu kelas IV berjumlah 25 orang, kelas V berjumlah 16 orang, dan kelas VI berjumlah 20 orang. Berikut diagram hasil evaluasi pre test dan post test SDN 2 Telaga Jaya tentang edukasi permainan tradisional Permainan Kalari, Tenggedi Buawu/Engrang Batok Kelapa, Lompat Tali dan Lari Karung.



Grafik 1 Pre Test dan Post Test Kelas 4 Edukasi Permainan Tradisional



Grafik 2 Pre Test dan Post Test Kelas 5 Edukasi Permainan Tradisional



Grafik 3 Pre Test dan Post Test Kelas 5 Edukasi Permainan Tradisional

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dengan judul Edukasi Permainan Tradisional di SDN 2 Telaga Jaya dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Kegiatan edukasi berhasil meningkatkan pemahaman kognitif (pengetahuan) siswa secara signifikan. Dengan tahapan sosialisasi yang dilakukan siswa mampu mengenal jenis permainan tradisional diantaranya kalari (hadang), tenggedi buawu (enggrang batok tempurung kelapa), lompat tali, dan lari karung.

- b. Implementasi secara langsung melalui aksi fisik atau dengan kegiatan keterampilan langsung praktik di lapangan menunjukkan adanya peningkatan motoric siswa dengan domain locomotor, non locomotor, dan manipulative melalui ketangkasan, kelincahan, koordinasi serta keseimbangan.
- c. Permainan tradisional terbukti efektif menjadi media yang pembentukan karakter siswa, ini ditunjukkan sikap soprtivitas siswa, kerja sama, kejujuran dalam mematuhi aturan, serta pola interaksi positif yang terjadi antar siswa.
- d. Penggunaan instrument penilaian Pre Test dan Post Test, menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa baik, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berbasis bermain pada permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 67-76.
- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak*. FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman, 12(02), 33-44.
- Aulia, N., & Fuadah, Z. (2020). *Eksistensi Permainan Tradisional di Era Digital*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(1), 12-25.
- Hidayat, A., & Saputra, M. (2023). *Ensiklopedia Permainan Tradisional Nusantara: Dari Aceh hingga Papua*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jenahut, K. S., & Maure, O. P. (2020). *Nilai Moral dalam Permainan Tradisional sebagai Sarana Sosialisasi Anak*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 9(2), 201-210.
- Maryati, S., & Nurlaela, W. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(02), 49-61.
- Muslih, H. Y., Respati, R., & Cahyana. (2021). *Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak*. Prosiding SEMDIKJAR 4, 82-88.
- Tumaloto, H., Ella., & Bulubaan, A. 2023. *Edukasi Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa*. Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan. 4(1), 11-25
- Wahyuni, W., & Muazimah, A. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak*. Jurnal PAUD Agapedia, 4(1), 45-58.
- Widiastuti. (2022). *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.