



Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Pembentukan Karakter

Dennis Tambunan^{1*}, Mitra Gabriel Senco Simbolon², Nikolaus Nopan Telaumbanua³, Angga Angria⁴, Imelda Sibagariang⁵

^{1*}Pendidikan Jasmani, Universitas Audi Indonesia, Medan, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Audi Indonesia, Medan, Indonesia

E-Mail: ^{1*}dennistambunan10@gmail.com, ²nikolausnopan@telaumbanuagmail.com, ³imeldasibagariang7@gmail.com, ⁴angriasimamora@gmail.com

Korespondensi: dennistambunan10@gmail.com | Phone Number: 0895630427017

Diajukan: 30-06-2026; Direvisi: 01-07-2026; Diterima: 13-07-2026; Diterbitkan: 16-07-2026

Abstrak - Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya, aktivitas fisik, dan pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar. Program dilaksanakan di SD Negeri 050736 Baja Kuning, Kecamatan Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, pada 15 Juni 2026. Permasalahan mitra adalah rendahnya pengenalan siswa terhadap permainan tradisional dan berkurangnya aktivitas bermain aktif akibat dominasi hiburan digital. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif melalui observasi awal, sosialisasi, demonstrasi, praktik permainan, refleksi, dan evaluasi deskriptif. Peserta kegiatan adalah 44 siswa kelas IV dan V. Jenis permainan yang dipraktikkan meliputi petak umpet, patok lele, egrang batok, engklek, dan ya oma ya oma. Hasil kegiatan menunjukkan seluruh peserta hadir dan terlibat aktif. Berdasarkan observasi dan tanya jawab, siswa mampu mengenali jenis permainan tradisional, memahami aturan dasar permainan, serta menunjukkan nilai karakter berupa kerja sama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai media belajar yang sederhana, kontekstual, dan dekat dengan budaya lokal. Program ini direkomendasikan sebagai model penguatan pendidikan karakter berbasis budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: Aktivitas Fisik; Pendidikan Jasmani; Pembentukan Karakter; Pelestarian Budaya; Permainan Tradisional.

Abstract - This Community Service Program aimed to reintroduce traditional games as a medium for cultural preservation, physical activity, and character development among elementary school students. The program was conducted at SD Negeri 050736 Baja Kuning, Tanjung Pura District, Langkat Regency, North Sumatra, on June 15, 2026. The partner problem was students' limited familiarity with traditional games and the decline of active play caused by the dominance of digital entertainment. The implementation used a participatory-educational approach consisting of preliminary observation, socialization, demonstration, game practice, reflection, and descriptive evaluation. The participants were 44 fourth- and fifth-grade students. The traditional games introduced and practiced included hide-and-seek, patok lele, batok stilts, engklek, and ya oma ya oma. The results showed that all participants attended and were actively involved throughout the activity. Based on observation and question-and-answer sessions, students were able to identify traditional games, understand basic rules, and demonstrate character values such as cooperation, sportsmanship, discipline, and responsibility. The activity also indicated that traditional games can be integrated into physical education as a simple, contextual, and culturally rooted learning medium. This program is recommended as a model for strengthening culture-based character education in elementary schools.

Keywords: Character Development; Cultural Preservation; Physical Activity; Physical Education; Traditional Games.

1. PENDAHULUAN

Bermain merupakan bagian penting dalam kehidupan anak karena melalui aktivitas bermain anak memperoleh pengalaman sosial, melatih kemampuan motorik, mengembangkan imajinasi, dan membangun pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pendidikan dasar, bermain tidak hanya dipahami sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik. Maryani menjelaskan bahwa penerapan permainan tradisional pada anak usia dini memberi ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pengenalan nilai budaya secara menyenangkan [1]. Sejalan dengan itu, kegiatan revitalisasi permainan tradisional di sekolah menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat diarahkan sebagai wahana edukasi karakter, terutama ketika permainan dikaitkan dengan kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap teman [2].

Permainan tradisional memiliki karakteristik yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak sekolah dasar. Permainan ini umumnya menggunakan alat sederhana, mudah dilakukan di lingkungan sekolah, melibatkan gerak tubuh, dan menuntut interaksi antarpeserta. Dari sisi pendidikan jasmani, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran aktivitas fisik karena mendorong anak berlari, melompat, menjaga keseimbangan, mengatur strategi, serta berkoordinasi dengan teman satu kelompok. Kamaruddin dkk. menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat mendukung peningkatan kebugaran jasmani peserta didik [3]. Apandi dan Mappanyukki juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mengurangi kejenuhan belajar PJOK karena peserta didik memperoleh suasana belajar yang lebih aktif, variatif, dan dekat dengan pengalaman keseharian mereka [4].



Walaupun memiliki manfaat edukatif, permainan tradisional semakin jarang dikenal oleh anak-anak. Perubahan pola bermain anak banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital, meningkatnya penggunaan gawai, keterbatasan ruang bermain, dan berkurangnya pewarisan budaya bermain dari lingkungan keluarga maupun masyarakat. Lestari dkk. menempatkan revitalisasi permainan tradisional sebagai respons terhadap menurunnya aktivitas fisik anak dan melemahnya kedekatan anak terhadap warisan budaya lokal [5]. Kondisi tersebut menjadi penting untuk diperhatikan karena sekolah dasar merupakan ruang strategis untuk mengenalkan kembali permainan tradisional secara terarah, aman, dan edukatif. Jika permainan tradisional tidak diperkenalkan melalui kegiatan pembelajaran atau program sekolah, anak dapat semakin jauh dari bentuk-bentuk permainan lokal yang mengandung nilai historis dan sosial.

Permainan tradisional juga memiliki relevansi kuat dengan penguatan pendidikan karakter. Nilai karakter tidak selalu efektif diajarkan melalui ceramah, tetapi dapat tumbuh melalui pengalaman berulang ketika anak mengikuti aturan, menerima giliran, menghargai teman, bekerja sama, serta belajar menang dan kalah secara wajar. Mudzakir menemukan bahwa permainan olahraga tradisional berpengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran penjas [6]. Sari dan Nugrahanta menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk menguatkan karakter tanggung jawab sosial anak [7]. Selanjutnya, Nevitaningrum dkk. menemukan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dapat membentuk karakter kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar [8]. Literatur terbaru juga menegaskan bahwa permainan tradisional mengandung nilai kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, kemandirian, dan toleransi [9].

Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, permainan tradisional tidak perlu diposisikan sebagai kegiatan tambahan yang terpisah dari proses pendidikan. Permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran kontekstual karena materi yang diberikan dekat dengan pengalaman siswa, dapat dilakukan dengan sarana terbatas, dan memungkinkan guru menanamkan nilai karakter melalui praktik langsung. Anatasya dkk. menyatakan bahwa pendidikan berbasis permainan tradisional dapat berkontribusi dalam pembentukan karakter anak di sekolah dasar [10]. Ariyanto dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa sekolah dasar [11]. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjembatani tiga kebutuhan sekaligus, yaitu pelestarian budaya, peningkatan aktivitas fisik, dan penguatan karakter.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 050736 Baja Kuning, Kecamatan Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, masih ditemukan keterbatasan pengetahuan siswa mengenai jenis, aturan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Siswa lebih mengenal permainan modern atau hiburan digital dibandingkan permainan rakyat yang dahulu menjadi bagian dari keseharian anak-anak. Di sisi lain, sekolah memiliki ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan untuk praktik permainan tradisional, serta guru memiliki kebutuhan terhadap contoh kegiatan PJOK yang sederhana tetapi bermuatan karakter. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan program pengabdian kepada masyarakat yang tidak hanya bersifat penyuluhan, tetapi juga menghadirkan praktik langsung agar siswa mengalami sendiri nilai-nilai yang dipelajari.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa SD Negeri 050736 Baja Kuning sebagai media pelestarian budaya dan pembentukan karakter. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai jenis dan aturan permainan tradisional, menumbuhkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik yang menyenangkan, serta menguatkan nilai disiplin, kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab melalui praktik bermain. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi contoh implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis budaya lokal yang mudah direplikasi oleh guru dan sekolah lain.

2. METODOLOGI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif. Pendekatan partisipatif dipilih karena peserta tidak ditempatkan sebagai pendengar pasif, melainkan dilibatkan dalam diskusi, demonstrasi, praktik permainan, dan refleksi nilai karakter setelah kegiatan. Pendekatan edukatif digunakan agar kegiatan bermain tetap memiliki arah pembelajaran yang jelas, yaitu pengenalan permainan tradisional, penguatan aktivitas fisik, serta pembentukan karakter. Secara metodologis, kegiatan ini bersifat deskriptif karena data yang digunakan berasal dari observasi lapangan, presensi, dokumentasi kegiatan, dan tanya jawab singkat dengan peserta. Penggunaan data deskriptif sesuai untuk menggambarkan proses pelaksanaan program pengabdian serta perubahan yang terlihat pada peserta setelah intervensi [14].

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 050736 Baja Kuning, Kecamatan Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, pada 15 Juni 2026. Peserta kegiatan adalah siswa kelas IV dan V yang berjumlah 44 orang, terdiri atas 18 siswa kelas IV dan 26 siswa kelas V. Pemilihan peserta dilakukan dengan mempertimbangkan kesiapan siswa mengikuti kegiatan luar ruang, kemampuan memahami instruksi sederhana, dan kesesuaian materi dengan pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Tim pelaksana berasal dari Universitas Audi Indonesia dan dibantu mahasiswa dari bidang Pendidikan Jasmani serta Pendidikan Guru Sekolah Dasar.



2.1 Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan disusun dalam beberapa tahapan agar kegiatan berlangsung sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan mitra sampai evaluasi hasil. Rincian tahapan kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM

No	Tahap	Kegiatan Utama	Luaran
1	Observasi awal	Survei lokasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru PJOK, serta identifikasi pengetahuan awal siswa mengenai permainan tradisional.	Permasalahan mitra dan kebutuhan kegiatan terpetakan.
2	Persiapan program	Penyusunan materi sosialisasi, pemilihan jenis permainan, pembagian tugas tim, serta penyiapan alat sederhana yang dibutuhkan.	Materi, alat, dan alur kegiatan siap digunakan.
3	Sosialisasi dan demonstrasi	Penyampaian materi tentang manfaat permainan tradisional, aturan dasar, keselamatan bermain, dan nilai karakter yang akan diamati.	Siswa memahami tujuan kegiatan dan aturan permainan.
4	Praktik permainan	Siswa mempraktikkan petak umpet, patok lele, egrang batok, engklek, dan ya oma ya oma dengan pendampingan tim.	Siswa terlibat aktif dalam aktivitas fisik berbasis budaya.
5	Refleksi dan evaluasi	Diskusi singkat, tanya jawab, observasi karakter, pengisian rekap kehadiran, dan dokumentasi kegiatan.	Capaian pengetahuan dan karakter peserta terdokumentasi.

Sumber: Data hasil PKM, 2026.

2.2 Materi dan Bentuk Kegiatan

Materi kegiatan mencakup pengertian permainan tradisional, manfaat permainan tradisional bagi kesehatan dan perkembangan anak, nilai budaya yang terkandung dalam permainan, serta aturan dasar permainan yang akan dipraktikkan. Tim juga menekankan prinsip keselamatan, yaitu bermain sesuai instruksi, menjaga jarak aman, menggunakan alat secara benar, serta menghentikan permainan ketika ada peserta yang mengalami kelelahan. Penekanan keselamatan penting karena kegiatan dilakukan di ruang terbuka dan melibatkan gerak aktif.

Permainan yang dipilih adalah petak umpet, patok lele, egrang batok, engklek, dan ya oma ya oma. Pemilihan permainan didasarkan pada tiga pertimbangan. Pertama, permainan tersebut dapat dilakukan dengan sarana sederhana dan tidak membutuhkan biaya besar. Kedua, permainan memiliki unsur gerak yang bervariasi, seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, melempar, dan menghindar. Ketiga, permainan mengandung nilai karakter yang dapat diamati secara langsung, seperti menaati aturan, menunggu giliran, bekerja sama, menerima hasil permainan, dan menghargai teman.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif menggunakan tiga sumber data, yaitu daftar hadir, observasi selama praktik permainan, dan tanya jawab setelah kegiatan. Indikator pengetahuan meliputi kemampuan siswa menyebutkan jenis permainan tradisional, menjelaskan aturan sederhana, serta menyebutkan manfaat permainan. Indikator karakter meliputi disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Kategori pengamatan menggunakan empat tingkat perkembangan, yaitu belum terlihat, mulai terlihat, mulai berkembang, dan membudaya. Kategori ini digunakan untuk membantu tim menggambarkan kecenderungan perilaku peserta selama kegiatan, bukan sebagai pengukuran eksperimen jangka panjang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM diawali dengan presensi peserta, pembukaan, dan pengenalan tujuan kegiatan. Tim menjelaskan bahwa permainan tradisional bukan sekadar permainan lama, tetapi warisan budaya yang memuat nilai sosial dan pendidikan. Pada sesi awal, siswa diajak menyebutkan permainan yang pernah mereka ketahui. Respons siswa menunjukkan bahwa sebagian peserta mengenal nama permainan tertentu, tetapi belum memahami aturan dan nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini menguatkan hasil observasi awal bahwa permainan tradisional perlu diperkenalkan kembali melalui kegiatan yang bersifat langsung dan menyenangkan.

Sesi sosialisasi dilakukan secara interaktif. Tim tidak hanya memberikan penjelasan, tetapi juga mengaitkan permainan tradisional dengan pengalaman siswa sehari-hari. Materi disampaikan secara sederhana, misalnya bahwa egrang batok melatih keseimbangan, engklek melatih koordinasi gerak, patok lele melatih konsentrasi dan sportivitas, sedangkan permainan kelompok melatih kerja sama dan kemampuan mengikuti aturan. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah memahami bahwa permainan tradisional memiliki manfaat fisik, sosial, dan budaya.



Gambar 1. Kegiatan pengenalan materi permainan tradisional di SD Negeri 050736 Baja Kuning.

Setelah sesi pengenalan, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi aturan permainan. Demonstrasi dilakukan agar siswa memahami urutan bermain sebelum masuk ke praktik. Dalam pembelajaran berbasis aktivitas fisik, demonstrasi menjadi penting karena siswa sekolah dasar lebih mudah memahami instruksi ketika melihat contoh gerakan secara langsung. Tim menjelaskan pembagian kelompok, area bermain, giliran peserta, batas permainan, dan cara menentukan pemenang. Guru dan mahasiswa pendamping ikut mengarahkan siswa agar kegiatan berjalan tertib.

3.2 Praktik Permainan Tradisional

Praktik permainan menjadi inti kegiatan PKM. Pada tahap ini siswa dibagi ke dalam kelompok kecil agar seluruh peserta memperoleh kesempatan bermain. Kegiatan berlangsung di halaman sekolah dengan pengawasan tim pelaksana dan guru. Pembagian kelompok membantu siswa belajar mengatur peran, menunggu giliran, memberi dukungan kepada teman, dan menerima keputusan permainan. Situasi ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi ruang pembelajaran karakter yang muncul secara alami melalui interaksi antarpeserta.

Permainan ya oma ya oma digunakan untuk memperkenalkan kerja sama kelompok dan keberanian tampil. Siswa diarahkan memahami pola permainan, menyanyikan atau mengikuti instruksi sesuai aturan, serta menjaga kekompakan kelompok. Pada permainan ini, nilai yang paling menonjol adalah kebersamaan karena peserta harus menjaga interaksi dengan teman satu kelompok. Aktivitas tersebut juga menciptakan suasana gembira sehingga siswa tidak merasa sedang mengikuti kegiatan pembelajaran yang kaku.



Gambar 2. Praktik permainan Ya Oma Ya Oma di halaman sekolah.

Permainan egrang batok diberikan untuk melatih keseimbangan, koordinasi tangan dan kaki, serta keberanian mencoba. Beberapa siswa pada awalnya tampak ragu menggunakan alat, tetapi setelah melihat contoh dari tim dan teman, mereka mulai mencoba secara bergantian. Proses ini menunjukkan adanya pembelajaran sosial, yaitu siswa memperoleh keberanian melalui dukungan teman dan pendamping. Egrang batok juga mengajarkan kesabaran karena peserta harus berlatih beberapa kali sebelum mampu berjalan dengan stabil.



Gambar 3. Praktik permainan egrang batok yang melatih koordinasi gerak dan keseimbangan.

Permainan patok lele dilaksanakan dengan memperhatikan aspek keselamatan karena permainan ini menggunakan alat pukul sederhana. Tim memberi batas area bermain dan memastikan siswa yang belum mendapat giliran berada pada jarak aman. Dalam permainan ini, siswa belajar memahami aturan, menghormati giliran, dan menerima hasil permainan. Unsur sportivitas tampak ketika siswa menerima keputusan pendamping dan memberi kesempatan kepada teman lain untuk bermain. Nilai tanggung jawab juga muncul ketika siswa diminta mengembalikan alat dan menjaga ketertiban kelompok.



Gambar 4. Praktik permainan patok lele yang mendorong kerja sama dan sportivitas.

Permainan engklek melatih koordinasi gerak, konsentrasi, dan keseimbangan. Kegiatan ini relatif mudah dilakukan karena membutuhkan alat sederhana dan ruang yang tidak terlalu luas. Siswa dapat mengikuti permainan secara bergiliran sehingga guru lebih mudah melakukan pengamatan terhadap kedisiplinan, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan siswa memberi dukungan kepada teman. Engklek juga memberi pengalaman bahwa permainan sederhana dapat menghasilkan aktivitas fisik yang menyenangkan dan menantang.



Gambar 5. Praktik permainan engklek sebagai aktivitas fisik berbasis budaya lokal.

Pada akhir kegiatan, tim melakukan refleksi singkat. Siswa diminta menyebutkan kembali nama permainan, aturan sederhana, manfaat permainan, dan nilai karakter yang mereka rasakan selama bermain. Refleksi ini penting karena pengalaman bermain perlu dihubungkan kembali dengan tujuan pendidikan. Tanpa refleksi, permainan berisiko hanya dipahami sebagai hiburan. Dengan refleksi, siswa dapat menyadari bahwa ketika mereka menaati aturan, membantu teman, dan menerima kekalahan, mereka sedang mempraktikkan nilai karakter.



Gambar 6. Foto bersama tim pelaksana, guru, dan peserta didik setelah kegiatan PKM.

3.3 Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui presensi, observasi, dan tanya jawab. Kehadiran peserta mencapai 100%, yaitu 44 siswa hadir dan mengikuti rangkaian kegiatan sampai selesai. Kehadiran penuh menunjukkan bahwa kegiatan memperoleh respons positif dari sekolah dan peserta didik. Distribusi peserta disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi peserta dan kehadiran kegiatan

No	Kelas/Kategori	Jumlah Peserta	Persentase
1	Siswa kelas IV	18	40,91%
2	Siswa kelas V	26	59,09%
3	Total peserta hadir	44	100%
4	Peserta tidak hadir	0	0%

Sumber: Data hasil PKM, 2026.

Selain kehadiran, perubahan pemahaman siswa diamati melalui tanya jawab sebelum dan sesudah kegiatan. Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa hanya mengenal beberapa nama permainan, tetapi belum dapat menjelaskan aturan, manfaat, dan nilai karakter di dalamnya. Setelah kegiatan, siswa mampu menyebutkan kembali jenis permainan yang dipraktikkan, menjelaskan aturan dasar secara sederhana, dan menghubungkan permainan dengan manfaat fisik serta nilai karakter. Ringkasan capaian pengetahuan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan capaian pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan

No	Indikator	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Sesudah Kegiatan
1	Mengenal jenis permainan tradisional	Sebagian siswa hanya mengenal beberapa nama permainan dan belum mampu membedakan aturan antarpermainan.	Siswa mampu menyebutkan permainan yang dipraktikkan, yaitu petak umpet, patok lele, egrang batok, engklek, dan ya oma ya oma.
2	Memahami aturan dasar permainan	Aturan permainan belum dipahami secara utuh sehingga siswa memerlukan contoh langsung.	Siswa mampu mengikuti instruksi, menunggu giliran, dan mempraktikkan aturan dasar dengan pendampingan.
3	Memahami manfaat permainan	Manfaat permainan masih dipahami sebagai hiburan.	Siswa mampu menyebutkan manfaat permainan bagi kebugaran, kerja sama, sportivitas, dan pelestarian budaya.
4	Mengaitkan permainan dengan nilai karakter	Nilai karakter belum dihubungkan secara jelas dengan pengalaman bermain.	Siswa mampu memberi contoh perilaku disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas saat bermain.

Sumber: Data hasil PKM, 2026.

Capaian karakter diamati selama praktik permainan. Penilaian dilakukan oleh tim melalui pengamatan terhadap perilaku peserta, terutama ketika siswa menerima instruksi, bergabung dalam kelompok, menunggu giliran, mematuhi aturan, dan menyikapi hasil permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai karakter mulai muncul pada sebagian besar peserta. Kategori ini tidak dimaksudkan sebagai penilaian psikologis individual, melainkan sebagai gambaran umum dampak kegiatan terhadap perilaku siswa selama program berlangsung.



Tabel 4. Capaian nilai karakter peserta selama praktik permainan

No	Nilai Karakter	Kategori Dominan	Bentuk Perilaku yang Teramati
1	Disiplin	Mulai berkembang	Siswa mengikuti instruksi, berbaris sesuai kelompok, dan mematuhi batas area permainan.
2	Kerja sama	Mulai terlihat	Siswa saling memberi dukungan, membantu teman yang belum memahami aturan, dan menjaga kekompakan kelompok.
3	Tanggung jawab	Mulai terlihat	Siswa menjaga alat permainan, mengikuti giliran, dan membantu merapikan alat setelah kegiatan.
4	Sportivitas	Mulai berkembang	Siswa menerima hasil permainan, tidak menyalahkan teman, dan menghargai kelompok lain.

Sumber: Data hasil PKM, 2026.

3.4 Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media edukatif yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Seluruh peserta hadir dan mengikuti kegiatan sampai selesai. Antusiasme siswa tampak sejak sesi pengenalan hingga praktik permainan. Hal ini sejalan dengan temuan Mudzakir bahwa permainan olahraga tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran penjas karena kegiatan lebih aktif dan menyenangkan [6]. Dalam kegiatan ini, suasana belajar tidak dibangun melalui ceramah panjang, tetapi melalui pengalaman bergerak, mencoba, berinteraksi, dan merefleksikan nilai yang muncul selama bermain.

Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari kemampuan mereka menyebutkan jenis permainan dan menjelaskan aturan dasar setelah kegiatan. Sebelum kegiatan, permainan tradisional masih dipahami secara terbatas. Setelah demonstrasi dan praktik, siswa memperoleh pengetahuan yang lebih konkret karena mereka mengalami langsung permainan tersebut. Temuan ini mendukung gagasan pembelajaran kontekstual, yaitu pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika materi dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik [12]. Pada konteks SD Negeri 050736 Baja Kuning, permainan tradisional menjadi konteks belajar yang dekat dengan budaya masyarakat dan dapat dipraktikkan tanpa fasilitas mahal.

Dari aspek aktivitas fisik, permainan tradisional memberi variasi gerak yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Egrang batok melatih keseimbangan dan koordinasi, engklek melatih konsentrasi serta kekuatan tungkai, patok lele melatih ketepatan gerak dan respons, sedangkan permainan kelompok melatih kelincahan serta interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian Ariyanto dkk. yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa sekolah dasar [11]. Kamaruddin dkk. juga menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan kebugaran jasmani [3]. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi alternatif pembelajaran PJOK yang tidak hanya murah, tetapi juga fungsional.

Dari aspek karakter, kegiatan ini memperlihatkan bahwa nilai disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas dapat dilatih melalui pengalaman bermain. Nilai disiplin muncul ketika siswa mengikuti aturan dan instruksi. Nilai kerja sama terlihat ketika siswa membantu teman memahami permainan. Nilai tanggung jawab tampak ketika siswa menjaga alat dan menunggu giliran. Nilai sportivitas muncul ketika siswa menerima hasil permainan dan menghargai kelompok lain. Hasil ini sejalan dengan Sari dan Nugrahanta yang menunjukkan peran permainan tradisional dalam pendidikan karakter tanggung jawab sosial anak [7]. Nevitaningrum dkk. juga menemukan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional mampu membentuk kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik [8].

Nilai karakter dalam permainan tradisional muncul karena permainan memiliki aturan, interaksi, dan konsekuensi sosial. Anak belajar bahwa permainan hanya dapat berlangsung apabila peserta menaati aturan dan menghargai orang lain. Ketika terjadi pelanggaran, permainan terganggu; ketika peserta bekerja sama, permainan menjadi lebih lancar. Proses ini memberi pengalaman moral yang lebih konkret dibandingkan penjelasan teoritis semata. Nurhidayah menyebutkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai kejujuran, sportivitas, keadilan, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, kreativitas, kemandirian, pengendalian diri, dan toleransi [9]. Oleh sebab itu, permainan tradisional relevan digunakan sebagai media internalisasi nilai karakter di sekolah dasar.

Kegiatan ini juga memiliki makna pelestarian budaya. Permainan tradisional merupakan bagian dari identitas sosial masyarakat yang diwariskan antargenerasi. Ketika siswa tidak lagi mengenal permainan tersebut, terjadi jarak antara generasi muda dan warisan budaya lokal. Program PKM ini berupaya menjembatani jarak tersebut melalui pengenalan dan praktik langsung. Lestari dkk. menegaskan bahwa revitalisasi permainan tradisional dapat menjadi strategi untuk meningkatkan aktivitas fisik sekaligus melestarikan budaya lokal [5]. Dengan memperkenalkan permainan di sekolah, pelestarian budaya tidak hanya dilakukan melalui narasi, tetapi melalui pengalaman langsung yang dapat diulang kembali oleh siswa di lingkungan rumah dan masyarakat.

Dibandingkan dengan pembelajaran PJOK yang hanya berorientasi pada keterampilan olahraga modern, permainan tradisional menawarkan dimensi yang lebih luas. Siswa tidak hanya bergerak, tetapi juga belajar nilai sosial, mengenali



budaya, dan membangun kebersamaan. Hal ini penting karena pendidikan jasmani di sekolah dasar seharusnya tidak hanya mengejar aspek kebugaran, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan moral peserta didik. Mutohir dan Maksun menjelaskan bahwa olahraga dan pendidikan memiliki keterkaitan dalam pengembangan manusia secara menyeluruh [13]. Dengan menempatkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, sekolah dapat mengembangkan program yang lebih holistik.

Kegiatan ini memperlihatkan beberapa kelebihan. Pertama, kegiatan mudah dilaksanakan karena tidak membutuhkan teknologi atau sarana mahal. Kedua, siswa cepat memahami materi karena pembelajaran dilakukan melalui praktik. Ketiga, guru dapat mengamati karakter siswa secara langsung dalam situasi bermain. Keempat, kegiatan dapat menjadi bahan pengayaan pembelajaran PJOK dan proyek penguatan karakter di sekolah. Namun, kegiatan ini juga memiliki keterbatasan. Pelaksanaan hanya dilakukan satu hari sehingga belum dapat menunjukkan dampak jangka panjang terhadap kebiasaan bermain dan pembentukan karakter siswa. Evaluasi juga masih bersifat deskriptif dan belum menggunakan instrumen kuantitatif yang terstandar. Oleh karena itu, program lanjutan perlu dilakukan secara berkala dan melibatkan guru sebagai pelaksana utama agar permainan tradisional dapat menjadi bagian dari rutinitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional layak digunakan sebagai media pelestarian budaya dan pembentukan karakter di sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya memberi pengetahuan baru, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Untuk keberlanjutan program, sekolah dapat memasukkan permainan tradisional ke dalam kegiatan PJOK, kegiatan literasi budaya, atau agenda rutin sekolah. Guru juga dapat membuat variasi permainan sesuai kondisi lapangan, usia siswa, dan tujuan karakter yang ingin dikembangkan. Dengan demikian, program ini dapat menjadi model sederhana bagi sekolah yang ingin mengembangkan pembelajaran berbasis budaya lokal tanpa membutuhkan biaya besar.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan pembentukan karakter di SD Negeri 050736 Baja Kuning memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan partisipatif-edukatif, siswa tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai permainan tradisional, tetapi juga mempraktikkan langsung petak umpet, patok lele, egrang batok, engklek, dan ya oma ya oma. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta hadir dan terlibat aktif. Siswa mampu mengenali jenis permainan tradisional, memahami aturan dasar, serta menghubungkan pengalaman bermain dengan manfaat aktivitas fisik dan nilai karakter.

Permainan tradisional terbukti relevan digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis budaya lokal. Nilai disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas muncul melalui proses bermain, menunggu giliran, mengikuti aturan, membantu teman, serta menerima hasil permainan. Kegiatan ini juga memperkuat kesadaran siswa bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang perlu dijaga. Namun, kegiatan ini masih terbatas pada pelaksanaan satu hari dan evaluasi deskriptif sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang. Program lanjutan disarankan dilakukan secara berkala dengan melibatkan guru PJOK sebagai pendamping utama, menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terukur, dan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran sekolah. Dengan cara tersebut, permainan tradisional dapat menjadi strategi sederhana, murah, dan bermakna untuk membentuk generasi muda yang sehat, berkarakter, dan bangga terhadap budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 050736 Baja Kuning, guru PJOK, wali kelas IV dan V, serta seluruh peserta didik yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Audi Indonesia, mahasiswa pendamping, dan seluruh pihak yang membantu proses observasi, pelaksanaan, dokumentasi, evaluasi, serta penyusunan artikel hingga selesai.

REFERENCES

- [1] K. Maryani, "Penerapan Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini," Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019, pp. 181-188, 2019.
- [2] N. L. M. A. Dewi, W. Astutik, and K. Widayati, "Pemberdayaan SD 2 Muhammadiyah Denpasar dalam Revitalisasi Permainan Tradisional sebagai Wahana Edukasi Pembentukan Karakter Anak," Jurnal Peduli Masyarakat, vol. 2, no. 1, pp. 1-10, 2020.
- [3] I. Kamaruddin, E. Eskawida, H. Hamdiana, M. Rifai, R. D. Septiyani, and H. Ismawan, "Pengembangan Model Pembelajaran PJOK berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani," Indonesian Research Journal on Education, vol. 4, no. 2, pp. 899-906, 2024.
- [4] R. Apandi and A. A. Mappanyukki, "Penerapan Permainan Tradisional untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar PJOK di Kelas V SDN Parang Tambung 1," Jurnal Education, vol. 1, no. 1, pp. 9-14, 2024, doi: 10.59562/education.v1i1.2991.



- [5] I. Lestari, Fahrizal, Amirzan, R. Hidayat, and M. Syatiri, "Revitalisasi Permainan Tradisional sebagai Warisan Sejarah dalam Meningkatkan Aktivitas Fisik Anak Sekolah Dasar," PEDAMAS (Pengabdian kepada Masyarakat), vol. 3, no. 3, pp. 955-965, 2025.
- [6] D. O. Mudzakir, "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu," Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, vol. 10, no. 1, pp. 44-49, 2020.
- [7] M. K. Sari and G. A. Nugrahanta, "Peran Permainan Tradisional untuk Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Sosial Anak Usia 7-9 Tahun," Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, vol. 4, no. 6, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i6.4102.
- [8] N. Nevitaningrum, C. B. Mulyatno, and S. Nopembri, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, vol. 19, no. 1, pp. 22-33, 2023, doi: 10.21831/jppi.v19i1.73492.
- [9] N. Nurhidayah, "Characters in Traditional Games: Analysis of Literature Related to Character Values Developed in Children through Traditional Games," Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2024.
- [10] E. Anatasya, T. Rafifah, T. Rustini, and Y. Wahyuningsih, "Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar," Journal on Education, vol. 5, no. 3, pp. 6063-6072, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i3.1372.
- [11] Ariyanto, A. Triansyah, and U. Gustian, "Penggunaan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, vol. 16, no. 1, pp. 78-91, 2020.
- [12] E. B. Johnson, Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna. Bandung: Kaifa Learning, 2017.
- [13] T. C. Mutohir and A. Maksum, Sport Development and Education. Surabaya: Unesa University Press, 2019.
- [14] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [15] T. Lickona, Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik. Bandung: Nusa Media, 2013.