

# Media Permainan Tradisional sebagai Sarana Meningkatkan Minat Siswa SD Negeri 1 Palaan terhadap Permainan Tradisional

Chofifah Dwi Aprilia<sup>1</sup>, Muhammad Shofiyulloh<sup>2</sup>, Azzahra Maulida<sup>3</sup>, Achmad Yusuf Setiawan<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

<sup>3</sup>Jurusan Sastra Inggris, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

<sup>4</sup>Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

[200103110009@student.uin-malang.ac.id](mailto:200103110009@student.uin-malang.ac.id), [200101110148@student.uin-malang.ac.id](mailto:200101110148@student.uin-malang.ac.id),

[200302110012@student.uin-malang.ac.id](mailto:200302110012@student.uin-malang.ac.id), [200202110043@student.uin-malang.ac.id](mailto:200202110043@student.uin-malang.ac.id)

---

## Info Artikel

### Riwayat Artikel:

Diterima: Januari 2023

Direvisi: September 2023

Diterbitkan: Maret 2024

---

### Keywords:

*Traditional Game*

*Modern Game*

*Children*

*culture*

---

## ABSTRACT

In the current era of globalization, all activities utilize technology, including children's games. Many game features are offered, both online and offline. It's no wonder that children are starting to leave traditional games and don't even know about traditional games. As a result of this increasingly rapid development of the times, traditional games are starting to be abandoned. In fact, traditional games have many benefits for the physical, emotional and cognitive development of children. Because of this, KKM Group 187 Bhaktikarya students want to preserve traditional games that have started to be abandoned. Our effort is to make traditional game media in the field of SD Negeri01 Palaan. The research was conducted at SD Negeri 01 Palaan with a period of one week starting from January 2 -8 January 2022. The subjects in this research are 20 elementary school student which the 6until 12 years old, consisting of 10 girls and 10 boys. After one week of the traditional game media being made, we observed several students starting to play with the media. They spend their free time playing engklek, gobak sodor, and egrang. In this way, children are indirectly starting to recognize and preserve traditional games which are starting to become extinct among today's children.

Copyright © 2024 JRCE.

---

## Korespondensi:

Muhammad Shofiyulloh,

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang,

Jl. Gajayana No. 50 Malang, Jawa Timur, Indonesia 65144

[200101110148@student.uin-malang.ac.id](mailto:200101110148@student.uin-malang.ac.id)

---

## 1. PENDAHULUAN

Karakteristik yang selalu identik dan merupakan perilaku penting bagi anak-anak adalah bermain (Fromberg & Bergen, 2012). Sebelum adanya teknologi yang masuk ke Indonesia, permainan tradisional yaitu salah satu permainan populer yang telah dimainkan turun temurun. Permainan tradisional dimainkan dengan peralatan yang sederhana. Namun, seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional mulai banyak ditinggalkan. Bahkan, terdapat beberapa anak yang kurang mengenal permainan tradisional. Anak-anak bermain dengan permainan- permainan berbasis teknologi.

Di era globalisasi, semuanya dilakukan serba modern dengan memanfaatkan teknologi. Anak kecil hingga dewasa semuanya memanfaatkan kehadiran teknologi. Teknologi menawarkan berbagai fitur menarik yang mana salah satunya yaitu *game*. Terdapat berbagai macam *game* baik *online* maupun *offline* disediakan. Tidak heran jika permainan tradisional mulai ditinggalkan. Sebagian besar anak lebih memilih bermain permainan berbasis teknologi dibandingkan permainan seperti petak umpet, engklek, gopak sodor, dsb. Hal ini disebabkan karena permainan yang berbasis teknologi lebih menarik daripada permainan tradisional. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget, laptop atau komputer daripada bermain dengan lingkungan sekitarnya (Bektiarso et al., 2021).

Permainan tradisional merupakan sebuah alternatif yang kaya akan nilai kebudayaan namun sayangnya kurang adanya pelestarian. Permainan tradisional sendiri sebenarnya itu mirip menggunakan olahraga yaitu mempunyai hukum-hukum main serta mampu menyampaikan tantangan, kesenangan, kegembiraan, relaksasi dan lain sebagainya. Permainan tradisional memberi wadah bagi anak-anak untuk mengekspresikan dan memicu potensi serta mendorong perkembangan kemampuan anak. Ada berbagai jenis permainan tradisional yang dapat melatih perkembangan anak dari beberapa aspek seperti melatih kemampuan berpikir, bersenandung, dan keterampilan. Permainan tradisional memiliki ciri khusus yaitu memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar tanpa wajib membeli, melibatkan banyak anak, serta permainannya mempunyai beberapa aturan.

Ciri khusus permainan tradisional dapat dijadikan salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Pada permainan tradisional, anak akan mengembangkan kemampuan dalam berkolaborasi, menempatkan diri, saling berinteraksi dengan baik, mampu mengatur diri, mampu mengembangkan sikap peduli sesama, mempunyai kemampuan pada patuh terhadap peraturan, dan mampu menghargai orang lain. Kemampuan anak dalam bersosialisasi dapat ditumbuhkan dengan bermain permainan tradisional. Permainan tradisional bermanfaat bagi perkembangan fisik, emosi, serta kognitif anak. Seperti contohnya permainan tradisional engklek yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Melalui permainan engklek anak akan melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan dua kaki. Hal tersebut tentunya membutuhkan keseimbangan yang cukup agar tetap bisa berdiri dan tidak terjatuh. Di saat itulah anak akan menggunakan kedua tangannya untuk menjaga keseimbangan.

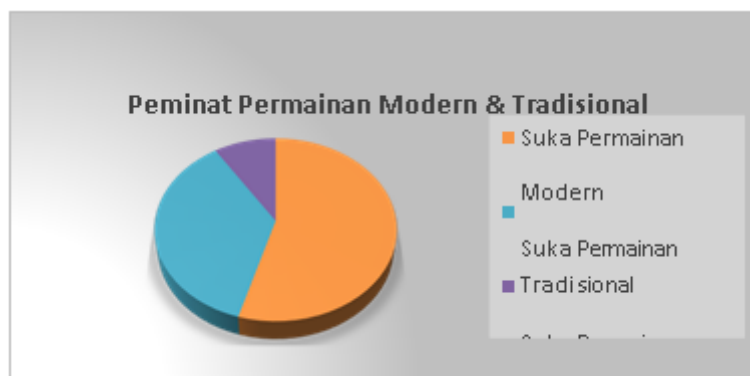
Menurut (Hasanah & Pratiwi, 2016) anak dapat mengenal konsep dasar seperti bentuk, warna, angka, huruf, dan arah melalui bermain. Menurut Tim Playplus Indonesia (Indonesia, 2016) dengan menerapkan kembali permainan tradisional, maka dapat menjadi alternatif pendidikan dalam upaya mengoptimalkan perkembangan anak. Namun, sayangnya permainan tradisional mulai banyak ditinggalkan. Upaya untuk melestarikan permainan tradisional perlu dilakukan dengan menunjukkan berbagai fungsi dan manfaat sebagai bentuk pewarisan nilai-nilai budaya (Dharmamulya, n.d.). Salah satu langkah penting yang dapat diterapkan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak adalah melalui lembaga pendidikan. Aktivitas rutin yang selalu dilakukan anak setiap hari adalah belajar di sekolah. Permainan tradisional dapat dikenalkan melalui sekolah tersebut. Jika anak telah mengenal permainan tradisional, maka anak akan secara aktif memainkannya dan seiring berjalannya waktu akan timbul rasa senang. Dari langkah itulah permainan tradisional mulai dapat dilestarikan kembali. Oleh sebab itulah peneliti ingin melakukan kegiatan pengabdian untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional dengan ikut melestarikan permainan tradisional melalui pembuatan media permainan tradisional di lapangan SD Negeri 1 Palaan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian pengabdian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif, karena peneliti ingin mendeskripsikan situasi dan kondisi pada lapangan yang akan diteliti secara mendalam. Penelitian dilakukan di SD Negeri 01 Palaan dengan kurun waktu satu minggu dimulai dari tanggal 2 Januari – 6 Januari 2023. Subyek dalam penelitian ini adalah anak Sekolah Dasar usia 6-12 tahun sebanyak 20 anak, yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Peneliti melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam memperoleh data. Peneliti memperoleh data dengan metode ilmiah dengan dideskripsikan, dihubungkan dan dibandingkan dengan hasil di lapangan

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh jenis permainan yang disukai oleh siswa SD Negeri 01 Palaan terdapat pada gambar 1.



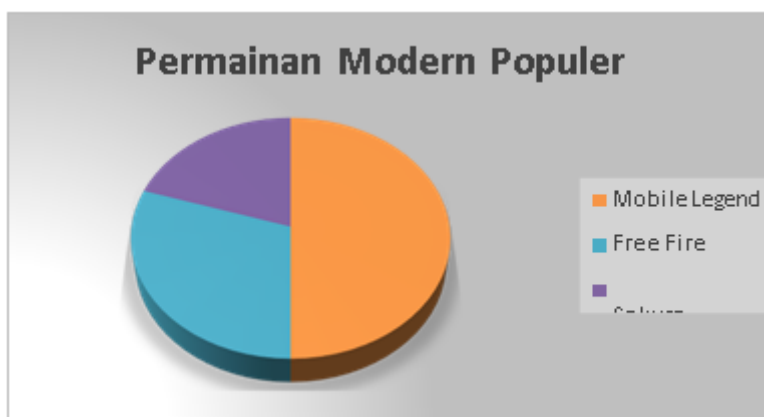
Gambar 1. Peminat Permainan Tradisional dan Modern di SD Negeri 01 Palaan

Berbicara mengenai permainan, permainan tersebut sangat identik dengan anak-anak yang mana anak-anak senang bermain. Kata bermain memiliki arti sendiri yaitu kegiatan yang sangat sering dilakukan anak-anak untuk mengisi waktu senggang. Bagi anak usia dini bermain bisa juga disebut dengan belajar, karena dengan bermain akan dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan bagi anak. Selain itu, permainan juga dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, yang mana anak diharapkan dapat bereksplorasi, mengungkapkan perasaannya, berkreasi dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

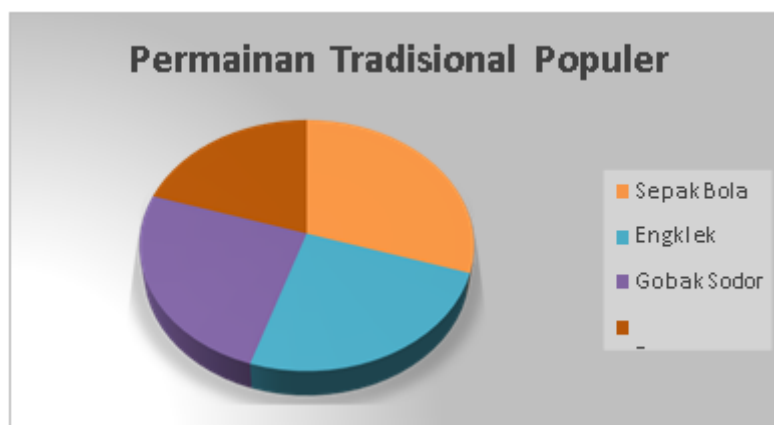
Permainan sendiri terbagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan juga permainan modern. Di Era seperti saat ini yang di mana segala sesuatu serba digital permainan tradisional mulai kalah dengan permainan modern seperti game online dan lain sebagainya. Dengan melihat fakta di atas bisa dikatakan bahwa permainan tradisional itu sangat penting dan wajib untuk dikembangkan dan dilestarikan karena di dalam permainan tradisional itu terdapat nilai-nilai budaya yang sangat berguna bagi anak-anak.

Berdasarkan data yang kami peroleh dari penelitian ini adalah 12 dari 20 siswa di SD Negeri 01 Palaan lebih menyukai permainan modern seperti game online daripada permainan tradisional. Bahkan banyak dari mereka yang tidak mengetahui beberapa permainan tradisional. Mereka lebih suka memainkan permainan seperti *Mobile Legend*, *free fire*, *Sakura*, dsb. Akan tetapi ada juga siswa yang menyukai permainan tradisional seperti engklek, sepakbola, petak umpet dan lain sebagainya. Melihat hal ini kami mahasiswa KKM 187 Bhakti karya memiliki solusi untuk melestarikan permainan tradisional yang mulai punah di era digital seperti saat ini. Hal yang kami lakukan adalah membuat media permainan tradisional di lapangan SD Negeri 01 Palaan.

Berdasarkan data yang diperoleh jenis permainan Modern dan Tradisional yang paling sering dimainkan oleh siswa SD Negeri 01 Palaan terdapat pada gambar 2 dan 3



Gambar 2. Permainan Modern Populer di SD Negeri 01 Palaan



Gambar 3. Permainan Tradisional Populer di SD Negeri 01 Palaan

Hasil atau output yang kami harapkan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk memunculkan kembali atau mengenalkan lagi permainan tradisional yang mulai terlupakan kepada siswa di SD Negeri 01 Palaan. Selain itu kegiatan ini juga bertujuan untuk membentuk siswa agar secara bertahap bisa membantu melestarikan permainan tradisional.

Setelah kurun waktu satu minggu media permainan tradisional dibuat, kami mengamati beberapa siswa mulai bermain dengan media tersebut. Mereka menghabiskan waktu istirahat dengan bermain engklek, gopak sodor, dan egrang. Dengan cara tersebut secara tidak langsung anak sudah mulai mengenal dan melestarikan kembali permainan tradisional yang mulai punah di kalangan anak zaman sekarang. Selain untuk melestarikan nilai budaya, permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk anak. Permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama, adil dan jujur, merancang strategi, serta kekuatan fisik yang meliputi kemampuan untuk berlari, loncat, dan menjaga keseimbangan, serta dapat menumbuhkan karakter yang positif terhadap anak (Yudiwinnata & Handoyo, 2014).



Gambar 4. Proses pembuatan media Permainan Tradisional di SD Negeri 01 Palaan

Pembuatan media permainan tradisional di lapangan Sekolah Dasar merupakan salah satu upaya yang tepat, karena tidak hanya untuk melestarikan budaya tetapi juga untuk mendukung pertumbuhan anak. Anak

usia Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan, yang mana dalam tahap ini anak lebih senang melakukan kegiatan dengan banyak bergerak, melakukan sesuatu secara langsung, senang bermain, dan senang bekerja dalam kelompok. Karakteristik tersebut dapat terpenuhi dengan melakukan permainan tradisional. Adanya media permainan tradisional yang kami buat di lapangan SD Negeri 01 Palaan ini mendukung fase perkembangan anak usia Sekolah Dasar.



Gambar 5. Siswa-siswi SD Negeri 01 Palaan bermain dengan media permainan tradisional yang dibuat

Media permainan tradisional memudahkan siswa dan siswi SD Negeri 01 Palaan untuk bermain terutama bermain permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, dan egrang. Banyak manfaat yang diperoleh dengan pembuatan media ini, yaitu: memudahkan anak untuk bermain permainan tradisional, membantu mengenalkan dan melestarikan kembali permainan tradisional yang mulai terkalahkan dengan permainan berbasis teknologi, dan mendukung fase pertumbuhan anak.

#### 4. KESIMPULAN

Di era globalisasi seperti saat ini segala aktivitas memanfaatkan teknologi, termasuk permainan anak-anak. Banyak fitur permainan yang ditawarkan, baik online ataupun offline. Tidak heran jika anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional dan bahkan tidak mengetahui permainan tradisional. Akibat perkembangan zaman yang semakin pesat inilah permainan tradisional mulai ditinggalkan. Padahal sebenarnya permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi perkembangan fisik, emosi dan kognitif anak.

Karena hal tersebut, mahasiswa KKM Kelompok 187 Bhaktikarya ingin melestarikan kembali permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan. Upaya yang kami lakukan adalah dengan membuat media permainan tradisional di lapangan SD Negeri 01 Palaan. Hasil yang didapatkan dari pembuatan media permainan tradisional tersebut adalah anak sudah mulai mengenal dan melestarikan kembali permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, dan egrang. Dengan adanya media permainan tersebut, dapat memudahkan anak dalam bermain, membantu mengenalkan dan melestarikan kembali permainan tradisional yang mulai ditinggalkan, dan mendukung fase pertumbuhan anak.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT. karena kehendak dan ridha nya kami dapat menyelesaikan jurnal pengabdian ini. Kami sadari jurnal ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari berbagai pihak. Kami mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak terkait yang telah mendukung berlangsungnya penelitian dan pengabdian kami. Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA., selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd., selaku kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
3. Ibu Sri Wiyati S. Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 01 Palaan,
4. Bapak/Ibu guru dan staff SD Negeri 01 Palaan,
5. Siswa-siswi SD Negeri 01 Palaan

#### DAFTAR PUSTAKA



- [1] Adi, B. S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39.
- [2] Dharmamulya, S. (n.d.). *Dkk.(2008) Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta.
- [3] Fromberg, D. P., & Bergen, D. (2012). *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings*. Routledge.
- [4] Goliah, M., Jannah, M., & Jamaludin, U. (2022). Strategi Pengintegrasian Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sekolah Dasar untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Petak Umpet. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7259-7263.
- [5] Hanief, Y. N. (2017). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *JOURNAL OF SPORTIF*, 1(1), 60-73.
- [6] Hasanah, N. I., & Pratiwi, H. (2016). Pengembangan anak melalui permainan tradisional. *Yogyakarta: AswajaPressindo*.
- [7] Indonesia, T. P. (2016). *Ensiklopedia permainan tradisional anak indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- [8] Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-28.
- [9] Muslihin, H. Y., Respati, R., & Cahyana, C. (2021, December). Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 82-88).
- [10] Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(4), 582-589.
- [11] Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- [12] Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12-21.
- [13] Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1-7.
- [14] Taroreh, B. S., & Satria, M. H. (2020). Implementasi Permainan CBA pada Pembelajaran Atletik sebagai Solusi Alternatif Melestarikan Permainan Tradisional di Sumatera Selatan. *Jurnal Curere*, 4(1), 9-16.
- [15] Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *JurnalParadigma*, 02, 1-5.