



Penguatan Karakter dan Pelestarian Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional

Rien Anitra^{1*}, Mertika², Evinna Cinda Hendriana³, Emi Sulistri⁴, Wasis Suprpto⁵, Dina Anika Marhayani⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, ISBI Singkawang, Indonesia, Kode Pos 79251

E-mail:* anitrarien@gmail.com

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v7i1.2939>

Info Artikel:

Diterima :
2025-12-23

Diperbaiki :
2025-12-27

Disetujui :
2025-12-28

Kata Kunci: Penguatan karakter, pelestarian budaya, permainan tradisional

Abstrak: Pada era digital ini, anak-anak lebih sering bermain *game online* sehingga penting untuk mengingat kembali kekayaan permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi sarana efektif untuk melestarikan budaya lokal, tidak hanya dilakukan untuk bersenang-senang, tetapi juga dapat membangun karakter anak, seperti kesabaran dan kemampuan berpikir kritis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, simulasi, dan praktik ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan pemahaman pada siswa Sekolah Dasar Negeri 89 Singkawang akan pentingnya karakter dan pelestarian budaya lokal. Hasil dari respon menunjukkan 100% siswa menilai kegiatan pengabdian masyarakat tentang permainan tradisional sangat bermanfaat membuktikan bahwa pendekatan ini tepat sasaran. Program ini berhasil mengenalkan kembali warisan budaya kepada generasi muda sambil memberikan manfaat edukatif yang nyata, terutama dalam pembentukan karakter. Siswa dapat memahami dan menyadari bahwa permainan tradisional memberikan banyak manfaat dan tidak kalah menyenangkan dibandingkan bermain game menggunakan gadget.

Abstract: In this digital era, children are increasingly playing online games, making it important to remember the richness of traditional games. Traditional games are an effective means of preserving local culture, not only for fun but also for building character, such as patience and critical thinking skills. This community service activity, using lectures, questions and

Keywords: *Character building, cultural preservation, traditional games*

answers, demonstrations, simulations, and practical exercises, aims to educate and understand the importance of character and preserving local culture among students at Singkawang 89 Public Elementary School. The response results showed that 100% of students considered the community service activity on traditional games very beneficial, proving that this approach was right on target. This program successfully reintroduced cultural heritage to the younger generation while providing real educational benefits, especially in character building. Students were able to understand and realize that traditional games provide many benefits and are no less enjoyable than playing games on gadgets.).

Pendahuluan

Kota Singkawang merupakan salah satu kota multietnis di Indonesia yang memiliki kekayaan budaya tinggi, terutama dari tiga etnis utama: Tionghoa, Dayak, dan Melayu (TIDAYU). Budaya lokal yang diwariskan secara turun-temurun meliputi tradisi, bahasa, kesenian, dan juga permainan tradisional. Permainan tradisional berfungsi bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pewarisan nilai-nilai moral, karakter, serta identitas kultural anak-anak (Safitri dkk, 2022).

Namun, dalam dekade terakhir, eksistensi permainan tradisional di kalangan anak-anak mengalami penurunan drastis. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 122 siswa kelas 4 hingga 6 di lima sekolah dasar mitra, diperoleh temuan bahwa sebesar 84% siswa lebih sering bermain gim digital menggunakan gawai dalam keseharian mereka, baik di rumah maupun saat waktu luang di sekolah. Sementara itu, hanya sekitar 16% siswa yang masih mengenal dan sesekali memainkan permainan tradisional, seperti engklek, galah asin, atau petak umpet. Ironisnya, hampir tidak ada siswa yang mengetahui atau pernah memainkan permainan tradisional khas etnis lokal, seperti main jengkal yang berasal dari budaya Dayak, gasing kayu, maupun ye ye pao pao yang populer dalam tradisi Tionghoa.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara mendalam dengan para guru di sekolah mitra, yang menunjukkan bahwa tidak tersedia pelatihan maupun referensi yang memadai terkait permainan tradisional berbasis budaya lokal. Sebagian besar guru belum memiliki pengetahuan atau panduan tentang jenis permainan yang sesuai untuk dikenalkan kepada siswa. Bahkan, sekitar 70% guru mengakui bahwa mereka belum pernah mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran, baik secara langsung di dalam kelas maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Temuan tersebut selaras dengan penelitian Khoiriyah (2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional semakin tergeser oleh teknologi dan digitalisasi, sehingga anak-anak kehilangan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dalam konteks sosial yang sehat. Padahal, permainan tradisional terbukti mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama tim, empati, dan kemampuan memecahkan masalah (Riadi dkk, 2021; Dini, 2023).

Selain itu, laporan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang (2023) mencatat bahwa dari 35 SD negeri dan swasta, hanya 3 sekolah yang memiliki program pelestarian budaya lokal, dan belum satu pun yang secara sistematis memasukkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran atau kokurikuler.

Situasi ini menunjukkan bahwa sekolah mitra memerlukan dukungan konkret untuk melestarikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter. Sekolah memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pewarisan budaya lokal, namun perlu pendampingan dalam hal pengetahuan, metode, serta model integrasi ke dalam pembelajaran (Fitira dkk, 2023; Fa'idah, 2024; Fauziah dkk, 2024).

Metode

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD N 89 Singkawang. Pemilihan mitra ini dikarenakan latar belakang dari siswa di SD N 89 Singkawang yang memiliki karakter dari budaya yang berbeda, meliputi suku Dayak, Tionghoa, dan Melayu. Selain itu juga kurangnya pelestarian budaya lokal seperti permainan tradisional yang jarang di mainkan oleh siswa di SD N 89 Singkawang, sehingga diperlukan penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional. Waktu pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 17 September 2025.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, simulasi, dan praktik ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan pemahaman pada siswa Sekolah Dasar Negeri 89 Singkawang akan pentingnya karakter dan pelestarian budaya lokal. Pelaksanaan Kegiatan dapat dibagi menjadi beberapa tahapan yakni Persiapan Kegiatan, diawali dengan survey lokasi di SD N 89 Singkawang dan permohonan ijin kegiatan pengabdian Masyarakat, kepada pihak sekolah melalui Kepala SD N 94 Singkawang, serta pengurusan kelengkapan administrasi, dan penunjang lainnya. Pada tahap ini juga tim saling berkoordinasi dengan Kepala sekolah terkait rancangan kegiatan pengabdian serta penyiapan materi.

Tahap selanjutnya pelaksanaan Kegiatan Inti, dimulai dari penyampaian oleh pembawa acara dan mempersilakan Bapak Kepala Sekolah SD N 89 Singkawang

untuk memberikan sambutan, sekaligus membuka acara kegiatan pengabdian masyarakat, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi terkait pentingnya karakter dan pelestarian budaya lokal kepada siswa SD N 89 Singkawang. Proses penyampaian materi ini dilanjutkan dengan tanya jawab terkait dengan isi materi. Setelah itu dilakukan demonstrasi sekaligus simulasi salah satu permainan tradisional yang ada di Kota Singkawang yang dilakukan oleh Tim Pengabdian dengan siswa SD N 89 Singkawang.

Kegiatan selanjutnya siswa mempraktikkan salah satu permainan tradisional yang sudah di demonstrasikan dan disimulasikan. Dengan demikian, peserta didik dapat memiliki pengetahuan terkait pentingnya penguatan karakter dan pelestarian budaya sebagai salah satu kekayaan bangsa, serta pengetahuan terkait budaya apa saja yang terdapat di daerahnya. Kegiatan terakhir yakni evaluasi. Evaluasi dalam penutupan diawali dengan pemberian apresiasi kepada siswa yang mampu merefleksikan dirinya dalam mempraktikkan permainan tradisional. Sekaligus pemateri memberikan evaluasi kepada siswa dengan memberikan angket respon terhadap kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian, serta menutup kegiatan yang dirangkaikan dengan foto bersama antara pemateri, peserta dan pimpinan stakeholder SD N 89 Singkawang.



Gambar 1. Alur Kegiatan PKM

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 17 September 2025 di SDN 89 Singkawang yang diikuti 25 siswa. Kegiatan yang dilakukan berupa penyuluhan dengan menggunakan model Game Based Learning (GBL). Materi yang disampaikan bertujuan untuk penguatan karakter siswa dan pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional yang ada di Singkawang

Kegiatan ini diawali dengan survei lokasi di SDN 89 Singkawang. Alasan memilih lokasi SDN 89 Singkawang karena siswanya memiliki karakter budaya dan latar belakang yang berbeda-beda, sehingga dengan adanya penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional dapat membentuk siswa menjadi pribadi unggul dengan akar budaya yang kuat. Selain itu, hal ini juga berdampak pada keberlangsungan warisan budaya bangsa.

Melalui permainan tradisional, siswa secara tidak langsung menyerap dan menginternalisasi nilai-nilai luhur yang menjadi fondasi utama pembentukan karakter. Aspek-aspek fundamental seperti kebersamaan, kejujuran, kekompakan, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas menjadi pilar utama dalam setiap permainan. Pada tahap ini juga dilakukan permohonan izin kepada Kepala Sekolah dan mempersiapkan kelengkapan administrasi, serta mempersiapkan perlengkapan lainnya yang menunjang kegiatan pengabdian.



Gambar 2. Kegiatan Koordinasi dengan Kepala SD Negeri 89 Singkawang

Pelaksanaan kegiatan inti dimulai dari penyampaian oleh pembawa acara dan Ibu Kepala SDN 89 Singkawang dengan memberi kata sambutan, sekaligus membuka acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan selanjutnya adalah pemaparan materi mengenai pengertian permainan tradisional, manfaat dan pentingnya permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional yang ada di Kota Singkawang serta pelajaran karakter pada masing-masing permainan tradisional.

Setelah penyampaian materi selesai dilanjutkan oleh siswa yang mengidentifikasi macam-macam permainan tradisional yang sudah diketahui dan pelajaran karakter dari permainan tersebut. Siswa menyebutkan nama-nama permainan tradisional yang pernah mereka mainkan seperti lompat tali, bermain guli/kelereng, petak umpet, dan ular naga panjangnya. Kemudian semua siswa memainkan permainan yang dimulai dari ular naga panjangnya sambil bernyanyi, bermain lompat tali untuk siswa perempuan, dan bermain kelereng untuk siswa laki-laki.



Gambar 3. Kegiatan pemaparan materi oleh narasumber



Gambar 4. Siswa memainkan permainan ular naga, lompat tali, dan kelereng

Berdasarkan hasil dari kuisioner yang diisi oleh siswa setelah menyimak materi dan melakukan permainan tradisional, diperoleh data seluruh siswa yaitu yang berjumlah 25 orang atau 100 % siswa memberikan respon bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional memberikan manfaat positif. Semua siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasnya pada permainan tradisional yang dimainkan bersama.

Dari aktivitas bermain permainan tradisional, dapat membantu pengembangan fisik dan motorik. Permainan tradisional seperti lompat tali melibatkan aktivitas fisik yang intens, yaitu melompat dan bergerak aktif. Hal ini juga sangat penting untuk melatih motorik kasar (kekuatan otot, daya tahan, keseimbangan) dan motorik halus (memutar tali, koordinasi tangan-mata). Siswa,

dkk (2022) juga menyebutkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus siswa sekolah dasar.

Keterampilan sosial dan emosional siswa juga terlatih melalui permainan tradisional. Siswa belajar bekerja sama tim, mengembangkan empati, belajar mengendalikan diri, dan mengajarkan sportivitas. Selain itu, siswa juga didorong untuk berimajinasi dan berkreasi sehingga meningkatkan kreativitasnya. Untuk memenangkan permainan atau memecahkan tantangan yang ada juga diperlukan strategi dan pemikiran yang logis. Hal ini sejalan dengan pendapat Cahyani, dkk (2023) yang menyebutkan bahwa cara menanamkan nilai-nilai karakter budaya untuk siswa dengan melalui permainan tradisional karena permainan tradisional dapat membentuk jiwa berkerja sama, gotong royong, disiplin, dan tanggung jawab.

Kesimpulan

Kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berjudul, “Penguatan Karakter Dan Pelestarian Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional” di SDN 89 Singkawang mendapatkan respon positif bagi peserta dan antusiasme yang tinggi. Hasil dari respon yang menunjukkan 100% siswa menilai kegiatan pengabdian masyarakat tentang permainan tradisional sangat bermanfaat membuktikan bahwa pendekatan ini tepat sasaran. Program ini berhasil mengenalkan kembali warisan budaya kepada generasi muda sambil memberikan manfaat edukatif yang nyata, terutama dalam pembentukan karakter. Siswa dapat memahami dan menyadari bahwa permainan tradisional memberikan banyak manfaat dan tidak kalah menyenangkan dibandingkan bermain *game* menggunakan *gadget*. Tentu saja hal ini sangat baik bagi perkembangan siswa dan dapat mengurangi *screen time* siswa.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Rektor Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang atas dukungan dana dalam kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala SD Negeri 89 Singkawang yang telah menjadi mitra dan memberikan izin serta tempat untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Referensi

Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 6063-6072.

- Astuti, W., & Thohir, M. A. (2025). Mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar: Pendekatan filosofis untuk pendidikan karakter. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218-225.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183-194.
- Fitria, J. A., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 291-301.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320-333.
- Nugroho, A. (2020). "Permainan Tradisional sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 45-56.
- Rahyono, Y.H. (2009). *Metodologi Pelestarian Budaya Lokal*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (2022). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional suku Sasak di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 3(1), 63-76.
- Siswanto, S., Winarno, M. E., Adi, S., & Setiawan, E. (2022). Bagaimana Dampak Permainan Tradisional Pada Perkembangan Motorik Siswa: Systematic Literature Review. *Jurnal Patriot*, 4(4), 364-379.
- Sofyan, H. (2019). "Peran Orang Tua dan Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Melalui Budaya Lokal." *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(2), 132-140.
- Suyadi & Ulfatin, N. (2018). "Gadgetisasi Anak dan Implikasi terhadap Pendidikan Karakter." *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 23-35.
- Widiastuti, R. (2021). "Revitalisasi Budaya Lokal melalui Festival Permainan Tradisional." *Jurnal Seni dan Budaya*, 13(2), 101-110