

Penguatan Literasi Budaya Melalui Pengenalan Permainan Tradisional Bagi Siswa Sekolah Dasar

Muhamad Furqon Al Hadiq¹, Moch. Latif², Rafdlal Saeful Bakhri³

¹Universitas Negeri Manado, Indonesia

^{2,3}STKIP Bina Mutiara, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Muhamad Furqon Al Hadiq

E-mail: mfurqon@unima.ac.id

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi budaya pada siswa sekolah dasar melalui pengenalan dan praktik permainan tradisional. Kegiatan dilaksanakan di dua sekolah dasar dan melibatkan guru, mahasiswa, serta anak-anak dalam rangkaian aktivitas yang dimulai dengan penjelasan aturan beberapa permainan tradisional, kemudian dilanjutkan dengan sesi praktik terpandu. Setelah kegiatan, siswa mengisi angket literasi budaya untuk menangkap respons dan pemahaman mereka terhadap permainan tradisional yang telah dialami. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperlihatkan tingkat literasi budaya yang kuat, khususnya dalam mengenali nilai-nilai budaya, mengapresiasi pentingnya permainan tradisional, serta menunjukkan minat untuk mempelajari lebih lanjut. Siswa tampak sangat terlibat selama kegiatan, dan pengalaman langsung membantu mereka terhubung kembali dengan bentuk permainan tradisional yang jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, program ini mengilustrasikan bahwa permainan tradisional dapat menjadi medium yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran budaya, mendukung interaksi sosial, dan memperkaya pengalaman belajar siswa dalam konteks pendidikan dasar.

Kata Kunci: permainan tradisional, literasi budaya, siswa sekolah dasar, program pengabdian masyarakat, kesadaran budaya

Abstract

This community service program aimed to strengthen cultural literacy among elementary school students through the introduction and practice of traditional games. The program was carried out in two elementary schools and involved teachers, university students, and children in a series of activities that began with explaining the rules of several traditional games, followed by guided practice sessions. After the activities, students completed a cultural literacy questionnaire to capture their responses and understanding of the traditional games they experienced. The results showed that most students demonstrated a strong level of cultural literacy, particularly in recognizing cultural values, appreciating the importance of traditional games, and showing interest in learning more about them. Students were highly engaged during the activities, and the direct experience helped them reconnect with traditional forms of play that are rarely encountered in their daily lives. Overall, this program illustrates that traditional games can serve as an effective medium for fostering

cultural awareness, supporting social interaction, and enriching students' learning experiences in the elementary school context.

Keywords: traditional games, cultural literacy, elementary school students, community service program, cultural awareness

PENDAHULUAN

Perubahan cara bermain anak sekolah dasar sekarang terasa cukup jelas, baik di desa maupun kota. Banyak dari mereka lebih memilih gawai dibanding bermain di luar rumah. Akibatnya, permainan tradisional yang dulu mudah ditemui, sekarang jarang terlihat. Di Riau misalnya, permainan tradisional makin tersisih karena anak lebih tertarik pada permainan digital yang cepat dan praktis (Makorohim et al. 2023). Situasi ini mulai dirasakan juga oleh guru dan orang tua. Anak tahu banyak tentang game di ponsel, tapi tidak tahu cara memainkan permainan sederhana yang sebenarnya dekat dengan kehidupan mereka.

Penggunaan game digital sendiri bukan sekadar tren. Beberapa kajian menunjukkan bahwa game online dapat membawa dampak yang cukup terasa pada anak SD, terutama bila dimainkan berlebihan. Anak bisa kehilangan fokus, mudah lelah, dan cenderung memilih aktivitas yang tidak banyak melibatkan interaksi sosial langsung (Mertika and Dewi 2020). Ini mulai terlihat di sekolah mitra, di mana anak-anak lebih sering membicarakan level game daripada bermain bersama di halaman sekolah. Akhirnya, ruang bagi anak untuk bergerak, bernegosiasi, dan belajar nilai sosial lewat permainan tradisional makin menyempit.

Di beberapa daerah, sekolah mencoba menghidupkan kembali permainan tradisional agar anak tidak sepenuhnya terputus dari budaya lokal. Kegiatan semacam ini terbukti membantu anak berlatih motorik, belajar bekerja sama, sekaligus mengenal kembali permainan yang mengandung nilai budaya (Damayanti and Tiaraningrum 2023). Guru biasanya melihat perubahan perilaku yang cukup cepat; anak yang awalnya pasif mulai ikut bergerak, dan beberapa mulai tertarik pada permainan yang belum pernah mereka dengar sebelumnya.

Literasi budaya juga menjadi alasan mengapa permainan tradisional penting untuk diperkenalkan kembali. Hasil penelitian tentang persepsi siswa menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan minat anak terhadap budaya dan membuat mereka lebih peduli untuk menjaga praktik budaya yang mereka kenali (Afridha, Arifin, and Arita 2023). Jadi, permainan tradisional tidak hanya menjadi aktivitas pengganti gawai, tetapi juga pintu untuk memahami nilai budaya secara lebih dekat.

Melihat kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk membantu siswa sekolah dasar mengenal kembali permainan tradisional sebagai bagian dari literasi budaya. Fokusnya sederhana saja: memberi ruang bagi anak untuk bergerak, bermain, dan berinteraksi tanpa bergantung pada gawai. Jika anak mulai mengenal lagi permainan yang dekat dengan budaya lokal, sekolah pun punya kesempatan untuk menghidupkan suasana bermain yang lebih sehat. Dari situ diharapkan muncul ketertarikan baru pada nilai budaya yang sebelumnya tidak mereka temui dalam aktivitas digital.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan Juli 2025 di dua sekolah dasar di wilayah Sukabumi, yaitu SDN Nangewer di Kabupaten Sukabumi dan SDN Subangjaya di Kota Sukabumi. Kedua sekolah dipilih karena guru melaporkan bahwa sebagian besar siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai daripada bermain bersama di halaman sekolah, sehingga permainan tradisional hampir tidak lagi muncul dalam aktivitas sehari-hari. Subjek kegiatan adalah siswa dari beberapa tingkat kelas yang terlibat langsung dalam seluruh rangkaian aktivitas service learning.

Rancangan kegiatan menggunakan pendekatan Service Learning, di mana siswa menjadi penerima manfaat sekaligus peserta aktif yang belajar melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini relevan karena kegiatan pengabdian tidak hanya bertujuan mengenalkan permainan tradisional, tetapi juga membangun kembali pemahaman nilai budaya melalui pengalaman bermain (Aradea et al. 2025). Model pendampingan ini sejalan dengan praktik serupa yang menerapkan workshop dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan permainan tradisional sebagai medium literasi budaya (Pendampingan Literasi Budaya Saptorenggo)

Pelaksanaan kegiatan mengikuti empat tahap utama. Tahap pertama adalah perencanaan, yang meliputi koordinasi dengan guru, penyusunan jadwal kegiatan, serta penentuan permainan tradisional yang akan digunakan. Pada tahap ini, tim juga menyiapkan angket literasi budaya untuk mengukur kondisi awal siswa. Tahap kedua adalah pelaksanaan aksi, yaitu pengenalan dan praktik permainan tradisional yang dipandu oleh tim pengabdian. Proses penyampaian permainan dilakukan melalui demonstrasi langsung, diskusi singkat mengenai nilai budaya yang terkandung, serta pendampingan selama siswa mencoba permainan, sebagaimana pola kegiatan yang juga digunakan dalam program revitalisasi permainan tradisional di daerah lain (Makorohim et al. 2023)

Tahap ketiga adalah refleksi, di mana siswa diminta menceritakan kembali pengalaman bermain serta perbedaan yang mereka rasakan dibandingkan dengan permainan digital. Guru juga memberikan catatan mengenai perubahan perilaku atau antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung. Tahap keempat adalah evaluasi, yang dilakukan melalui penyebaran angket setelah kegiatan untuk melihat perubahan pemahaman budaya, minat terhadap permainan tradisional, dan respons umum siswa.

Instrumen yang digunakan berupa angket literasi budaya dengan pertanyaan sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif, terutama melalui persentase, kecenderungan jawaban, serta kondisi sesudah kegiatan. Analisis ini didukung oleh hasil observasi lapangan dan masukan guru untuk memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai dampak kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di SDN Nangewer dan SDN Subangjaya 2 dengan alur yang sama. Pada awal kegiatan, guru dan mahasiswa memberikan penjelasan mengenai beberapa permainan tradisional yang akan dimainkan. Permainan yang digunakan antara lain

Hadang, Lari Balok, dan Terompah Panjang. Penjelasan difokuskan pada aturan dasar dan contoh gerakan agar siswa mudah mengikuti.



Gambar 1. Tim memberikan penjelasan Lari Balok di Kelas

Setelah penjelasan, siswa langsung diajak mempraktikkan permainan. Suasana kegiatan berjalan cukup aktif. Banyak siswa terlihat antusias mencoba permainan meskipun beberapa belum pernah mencobanya sebelumnya. Pada permainan Hadang, siswa berusaha menjaga garis dan mulai menyusun strategi sederhana. Pada permainan Terompah Panjang, beberapa kelompok membutuhkan waktu untuk menyesuaikan langkah, tetapi setelah beberapa kali mencoba mereka mulai kompak.



Gambar 2. Siswa praktik terompah panjang

Mahasiswa berperan mendampingi setiap kelompok, memperagakan gerakan yang belum dipahami, dan mencatat respons siswa. Selama kegiatan, terlihat bahwa siswa yang biasanya lebih pasif justru ikut bergerak lebih aktif ketika bermain dalam kelompok.

Pada akhir kegiatan, dilakukan refleksi singkat. Siswa diminta menyebutkan hal-hal yang mereka rasakan selama bermain. Mayoritas menyampaikan bahwa permainan tradisional menyenangkan, dan membuat mereka bergerak secara fisik. Kegiatan ini berjalan lancar dan memberi pengalaman bagi siswa untuk mengenal permainan tradisional secara sederhana dan menyenangkan.

2. Literasi Budaya Siswa SD

Setelah kegiatan praktik permainan tradisional selesai, seluruh 64 siswa mengisi angket literasi budaya yang terdiri dari 11 pernyataan. Skor dihitung menggunakan skala Likert 1–5. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa literasi budaya siswa berada pada kategori yang tinggi.

Nilai rata-rata keseluruhan (mean) mencapai 4,25, dengan skor terendah berada pada 3,27 dan skor tertinggi mencapai 4,82. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memahami permainan tradisional, menunjukkan minat mempelajari permainan lain, serta mampu mengenali nilai budaya seperti kerja sama, sportivitas, dan kebersamaan.

Untuk memberikan gambaran lebih rinci, skor literasi budaya dianalisis ke dalam empat indikator, yaitu:

Tabel 1. Indikator Literasi Budaya Siswa

Indikator Literasi Budaya	Rata-rata (Mean)	Kategori
Kesadaran & Pengetahuan Budaya	4,2	Tinggi
Sikap Penghargaan & Kebanggaan Budaya	4,3	Sangat Tinggi
Preferensi terhadap Permainan Tradisional	4,05	Tinggi
Pemahaman Nilai-nilai Budaya	4,35	Sangat Tinggi

Tabel indikator menunjukkan bahwa pemahaman nilai budaya merupakan aspek yang paling kuat, disusul kebanggaan budaya. Sementara itu, preferensi terhadap permainan tradisional tetap berada pada kategori tinggi meskipun beberapa siswa masih terbiasa bermain game digital. Secara umum, keempat indikator menunjukkan respons positif terhadap kegiatan permainan tradisional.

Tabel 2. Kategori PAN Literasi Budaya Siswa

Kategori PAN	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Tinggi	$\geq 4,21$	32	50%

Tinggi	3,41 – 4,20	31	48%
Sedang	2,61 – 3,40	1	2%
Rendah	1,81 – 2,60	0	0%
Sangat Rendah	≤ 1,80	0	0%

Hasil menunjukkan bahwa separuh siswa berada pada kategori sangat tinggi, hampir separuh lainnya berada pada kategori tinggi, dan hanya satu siswa yang berada pada kategori sedang. Tidak ada siswa yang masuk kategori rendah maupun sangat rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional diterima dengan sangat baik oleh siswa dan dapat menjadi media efektif untuk memperkenalkan nilai budaya di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif untuk membangun kembali pengalaman budaya pada siswa sekolah dasar. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlibat aktif, bekerja sama, dan mencoba memahami aturan permainan melalui praktik langsung. Situasi ini terlihat ketika mereka berkoordinasi dalam permainan Terompah Panjang atau menyusun strategi sederhana dalam Hadang. Pola keterlibatan ini sejalan dengan temuan pengabdian berbasis permainan Gobak Sodor yang terbukti mampu memperkuat interaksi sosial dan nilai kebersamaan siswa (Sari, Damayanti, and Kusumaningsih 2024).

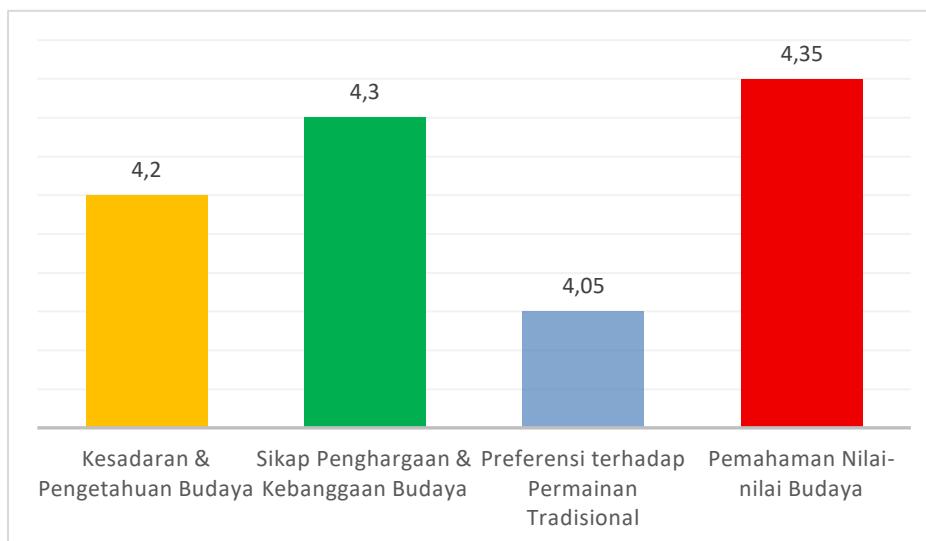
Jika dibandingkan dengan hasil angket, pengalaman lapangan tersebut konsisten dengan indikator pemahaman nilai budaya yang memperoleh skor tertinggi. Siswa mampu menyebutkan nilai kerja sama, kekompakan, dan sportivitas berdasarkan pengalaman langsung saat bermain. Temuan ini sejalan dengan pengabdian di Saptorenggo, yang menekankan bahwa permainan tradisional dapat menjadi wahana pembentukan budaya sekolah dan penguatan nilai karakter yang muncul secara alami dari aktivitas fisik dan interaksi sosial (Amelia and Muzakki 2022).

Indikator sikap penghargaan dan kebanggaan budaya juga berada pada kategori sangat tinggi. Banyak siswa ingin memperkenalkan permainan tradisional kepada teman lain. Hal ini sejalan dengan penelitian Sesrita et al. (2023), yang menemukan bahwa permainan Petak Umpet Flashcard mampu meningkatkan minat dan kebanggaan budaya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

Pada indikator kesadaran dan pengetahuan budaya, skor berada pada kategori tinggi. Hal ini wajar mengingat sebagian siswa baru pertama kali melihat beberapa permainan. Namun pemahaman mereka bertambah cepat setelah praktik langsung. Kondisi ini memperkuat laporan revitalisasi permainan tradisional di Riau yang menunjukkan bahwa pengalaman bermain secara langsung lebih efektif meningkatkan pemahaman budaya dibandingkan metode ceramah (Makorohim et al. 2023).

Indikator preferensi permainan tradisional dibanding gim digital berada pada kategori tinggi, meskipun variasi respons cukup terlihat. Sebagian siswa masih menyukai permainan

digital. Namun, setelah mencoba permainan tradisional, mereka mulai melihat bahwa aktivitas ini menawarkan keseruan dan interaksi sosial yang tidak mereka dapatkan dari gim. Temuan ini selaras dengan analisis fenomena game online yang menunjukkan bahwa dominasi gim digital memengaruhi pola bermain anak, tetapi dapat diseimbangkan dengan alternatif aktivitas budaya yang menarik (Mertika and Dewi 2020).



Grafik 1. Rata-rata Tiap Indikator Literasi Budaya

Secara keseluruhan, keempat indikator literasi budaya menunjukkan bahwa permainan tradisional bukan hanya memberi hiburan, tetapi juga membantu siswa memahami nilai budaya secara konkret. Data ini mendukung laporan pengabdian yang menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu strategi revitalisasi budaya yang efektif di sekolah dasar (Amelia and Muzakki 2022; Rachman et al. 2025).

KESIMPULAN

Kegiatan pengenalan dan praktik permainan tradisional di SDN Nangewer dan SDN Subangjaya 2 berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari siswa. Selama kegiatan, siswa terlihat antusias, aktif bergerak, dan mampu mengikuti aturan permainan dengan cepat. Pengalaman bermain langsung membantu mereka memahami kembali permainan tradisional yang jarang mereka temui dalam kegiatan sehari-hari.

Hasil pengukuran literasi budaya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Nilai rata-rata 4,25 menggambarkan bahwa permainan tradisional tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga mampu meningkatkan kesadaran budaya, rasa bangga terhadap budaya lokal, serta pemahaman nilai-nilai seperti kerja sama dan kebersamaan. Keempat indikator literasi budaya berada pada kategori tinggi, dengan pemahaman nilai budaya menjadi aspek terkuat.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran budaya yang efektif dan relevan di sekolah dasar. Pengalaman langsung melalui aktivitas bermain mampu memperkuat kembali hubungan siswa dengan budaya lokal di tengah tingginya pengaruh permainan digital dalam kehidupan mereka.

Kesimpulan dipaparkan dalam bentuk paragraf temuan penelitian yang merupakan jawaban dari permasalahan penelitian. Diuraikan secara singkat, jelas, dan tepat tentang

apa yang diperoleh, memuat keunggulan dan kelemahan, dapat dibuktikan, serta terkait langsung dengan tujuan penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada SDN Nangewer dan SDN Subangjaya 2 atas kerja sama dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan program pengabdian. Terima kasih juga disampaikan kepada para guru yang telah berperan aktif dalam pendampingan siswa, serta mahasiswa Universitas Negeri Manado dan STKIP Bina Mutiara yang membantu merancang, memfasilitasi, dan mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan. Kontribusi dan keterlibatan semua pihak sangat berarti dalam terlaksananya program ini serta dalam memperoleh temuan yang memperkaya pemahaman mengenai literasi budaya melalui permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridha, Sesrita, Maksum Arifin, and Marini Arita. 2023. "Persepsi Siswa Terhadap Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Flashcard." DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik 7(3).
- Amelia, Delora Jantung, and Abdurrohman Muzakki. 2022. "Pendampingan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Di SDN Saptorenggo 2 Kabupaten Malang Universitas Muhammadiyah Malang Received : Revised : Accepted : Available Online : 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti . Berinteraksi Dengan Gadget Daripada." Dediaksi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar 2(02):81–89.
- Aradea, Muhamad Ardiansyah; Mochamat Endy; Farisqi, Bima Aji; Prastyo, Zulfi Amukti; Wibowo, M. David Mathla'il; Fajar, Farid Indra Gunawan Setyo; Budi, Rininta; Agustina, Rifa Atus; Solihah, Dini Nur; Wulandari, Rahma; Auliya, Rheynanda Diaz; Yudhistira, M. Eriko; Febriansyah, Jati Widi; Tinawa, M. Ali Yusuf; Setiawan, and Encil Puspitoningrum. 2025. "Sosialisasi Oltrad (Olahraga Tradisional) Di Kampung Dalem Sebagai Upaya Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar." Dediaksi 5(1).
- Damayanti, Syafira Nur, and Fathia Hanif Tiaraningrum. 2023. "Jurnal Bina Desa Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Indonesia Pendahuluan Program Pengenalan Permainan Tradisional Merupakan Salah Satu Program Individual." Jurnal Bina Desa Volume 5(1):39–44.
- Makorohim, M. Fransazeli, Asnawi, Ahmad Yani, and Dopio Fadzil Ikhsan. 2023. "Revitalisasi Permainan Tradisional Riau Sebagai Literasi Budaya Bagi Anak Sekolah Dasar." Communnity Development Journal 4(4):7298–7302.
- Mertika, and Mariana Dewi. 2020. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH 3(2):99–104.
- Rachman, Fadlu, Satria Armanjaya, Ziko Fajar Ramadhan, Andri Prasetyo, Felinda Sari, Ahmad Nuruhidin, Jovana Renaldy Gumay, and Alfan Nur Sodik. 2025. "SOSIALISASI OLAHRAGA TRADISIONAL DALAM RANGKA PEMAJUAN KEBUDAYAAN INDONESIA." 6(2):181–85.
- Sari, Anggun Widya, Aries Tika Damayanti, and Widya Kusumaningsih. 2024. "Implementasi Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN Gajahmungkur 04." Jurnal Pendidikan Tambusai 8:31443–51.