

Revitalisasi Permainan Tradisional untuk Mengurangi Ketergantungan *Gadget* dan Meningkatkan Aktivitas Fisik Siswa di SDN Kotakulon 03

Muhammad Imanda Ilham ^{1*}, Andara Erlyn Ismailain ², Temi Gagas ³, Ahmad Nur badar Sya'ban Al-Ghozali ⁴, Gading Dwi Mutaqoful ⁵, Ajriya Dhifan Furqony ⁶

^{1*,2,3,4,5,6} Program Studi Peternakan, Fakultas Pertanian, Universitas Jember, Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Corresponding Email: muhammadimandailham@gmail.com ^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 22 Maret 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 20 April 2025; *Diterima* 25 Mei 2025; *Diterbitkan* 31 Mei 2025. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMKI Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Permainan tradisional memiliki manfaat yang beragam untuk pengembangan anak serta membentuk karakter pada anak. Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu (1) mengkaji nilai-nilai dan mensosialisasikan yang terdapat pada permainan tradisional benteng-bentengan, (2) mengkaji nilai-nilai dan mensosialisasikan yang terdapat pada permainan tradisional gobag sodor. Dari permasalahan yang ada dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional benteng-bentengan dan gobag sodor. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional benteng-bentengan antara lain nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai tanggung jawab dan nilai kekompakan. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobag sodor antara lain nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan. Berdasarkan hasil pre-test, post-test, serta kuesioner yang diberikan kepada orang tua, tercatat bahwa 90% siswa SDN Kotakulon 03 mengalami penurunan dalam penggunaan waktu bermain gawai. Selain itu, seluruh siswa SDN Kotakulon 03 telah mengenal dan mulai memainkan permainan tradisional, khususnya permainan Gobak Sodor dan Benteng-Bentengan.

Kata Kunci: Nilai; Permainan Tradisional; Karakter.

Abstract

Traditional games offer various benefits for children's development and play a role in shaping their character. The purpose of this article is to (1) examine and promote the values embedded in the traditional game Benteng-Bentengan and (2) examine and promote the values embedded in the traditional game Gobag Sodor. From the issues addressed, it can be concluded that both Benteng-Bentengan and Gobag Sodor contain character-building values. The values found in the traditional game Benteng-Bentengan include honesty, sportsmanship, cooperation, responsibility, and unity. Meanwhile, the values found in the traditional game Gobag Sodor include honesty, sportsmanship, cooperation, strategic planning, and leadership. Based on the results of pre-tests, post-tests, and questionnaires given to parents, it was recorded that 90% of students at SDN Kotakulon 03 showed a decrease in their screen time on electronic devices. In addition, all students at SDN Kotakulon 03 have become familiar with and started playing traditional games, especially Gobag Sodor and Benteng-Bentengan.

Keyword: Value; Traditional Game; Character.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pemerintah telah mencanangkan NAWACITA, yang di dalamnya menekankan pentingnya pembentukan karakter bangsa. Implementasi NAWACITA, khususnya dalam pengembangan karakter, dituangkan dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang pendidikan karakter. Pada Bab II Pasal 6 disebutkan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter dilakukan secara terintegrasi melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Berdasarkan ketentuan tersebut, seluruh aktivitas sekolah diarahkan untuk mendukung pendidikan karakter. Pemerintah menetapkan lima karakter utama yang diharapkan dapat terbentuk, yaitu nasionalisme, integritas, kemandirian, gotong royong, dan religius (Adi *et al.*, 2020). Kemajuan teknologi di masyarakat saat ini menyebabkan permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh anak-anak. Padahal, permainan tradisional berpotensi meningkatkan berbagai aspek kecerdasan, seperti kecerdasan linguistik, logika, visual-spasial, kinestetik, musikal, dan interpersonal. Selain itu, permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik, antara lain peningkatan daya tahan tubuh melalui gerak lokomotor (berlari, berjalan, melompat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), serta manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk). Penelitian yang dilakukan oleh Misbach dalam Maulana & Riyadi (2021) membuktikan bahwa permainan tradisional memotivasi perkembangan anak pada berbagai aspek, di antaranya aspek motorik melalui pelatihan daya tahan, fleksibilitas, sensorimotorik, motorik agresif, dan motorik halus. Aspek kognitif juga berkembang melalui peningkatan imajinasi, kreativitas, pemecahan masalah, strategi, kemampuan antisipasi, serta pemahaman kontekstual (Nurhayati *et al.*, 2021).

Sebagai warisan budaya bangsa, permainan tradisional telah dimainkan sejak lama dan terbukti mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran penting untuk mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik. Beragam jenis permainan tradisional tersedia, mulai dari permainan olah pikir, bernyanyi, hingga ketangkasan (Perdima & Kristiawan, 2021). Permainan tradisional mengandung nilai-nilai positif yang dapat membentuk karakter generasi penerus (Adi *et al.*, 2020). Penanaman pendidikan karakter sebaiknya dilakukan sejak usia dini agar tertanam secara kuat dalam diri anak. Dalam hal ini, peran orang tua dan pendidik sangat penting karena anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama mereka (Saputra & Ekawati, 2017). Penanaman pendidikan karakter dapat dilakukan melalui berbagai media, termasuk aktivitas bermain. Dunia anak erat kaitannya dengan bermain, sehingga pembelajaran nilai dapat dilakukan melalui aktivitas tersebut. Salah satu bentuk yang dapat diterapkan adalah pengenalan permainan tradisional Indonesia (Samsurrijal, 2022). Pada masa kini, perubahan pola bermain anak terlihat jelas. Anak-anak dan generasi muda cenderung lebih tertarik pada permainan daring yang diakses melalui komputer atau telepon pintar. Jika situasi ini terus berlangsung, dikhawatirkan permainan tradisional akan hilang karena tidak ada upaya pelestarian. Oleh sebab itu, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media penanaman pendidikan karakter juga berperan dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya bangsa (Samsurrijal, 2022).

1.1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan pengabdian di SDN Kota Kulon 03 bertujuan untuk meningkatkan daya tarik untuk memainkan permainan tradisional serta mengurangi ketergantungan terhadap *handphone* yang saat ini banyak anak-anak kecanduan terhadap penggunaan *handphone*.

1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan pengabdian yang dilakukan di SDN Kotakulon 03 dari permainan tradisional yaitu untuk memberikan efek positif dalam perbaikan motorik, salah satunya peningkatan kekebalan tubuh anak yang berupa gerak lokomotor (berlari, berjalan, melompat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk). Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional kerjasama, kreativitas, imajinasi, kejujuran, kekompakan,

tanggung jawab. Setelah dilakukan kegiatan pengabdian di SDN Kotakulon 03 diharapkan siswa bisa mendapatkan nilai dari permainan tradisional.

2. Metode

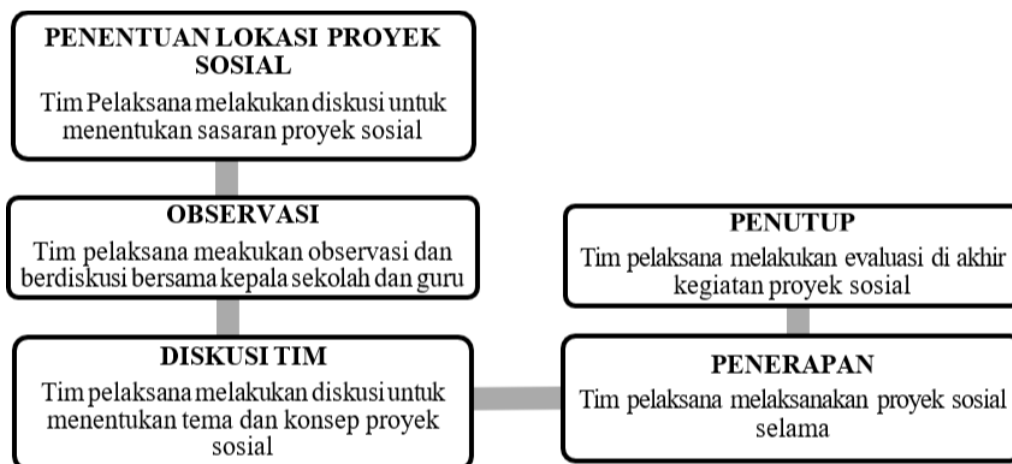
2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Penelitian proyek sosial ini menggunakan pendekatan survei kuantitatif untuk mengumpulkan data dari sejumlah besar individu melalui kuesioner. Hipotesis dalam penelitian kuantitatif bertujuan untuk menjelaskan permasalahan penelitian serta hubungan antar variabel dalam suatu populasi (Ma'ruf Abdullah, 2021). Kegiatan penelitian dilakukan dengan membimbing siswa kelas VI SDN 3 Kota Kulon agar memahami karakteristik permainan tradisional dan mengurangi durasi penggunaan layar. Adapun metode pengajaran yang diterapkan kepada siswa kelas VI SDN 3 Kota Kulon meliputi:

- 1) Perkenalan awal
- 2) Pre-test
- 3) Sosialisasi permainan
- 4) Praktik permainan
- 5) Post-test

Model pembelajaran dirancang secara sederhana, ringkas, mudah dipahami, dan berlangsung dalam suasana santai. Peneliti hanya mengambil satu kelas dari enam kelas yang ada, yaitu kelas VI, sebagai fokus kegiatan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas VI telah mampu menerima informasi dengan baik, serta telah lancar dalam membaca dan memahami materi yang disampaikan. Selain itu, siswa kelas VI telah menyelesaikan ujian praktik, sehingga waktu pelaksanaan kegiatan dapat memanfaatkan jam pelajaran kosong secara optimal.



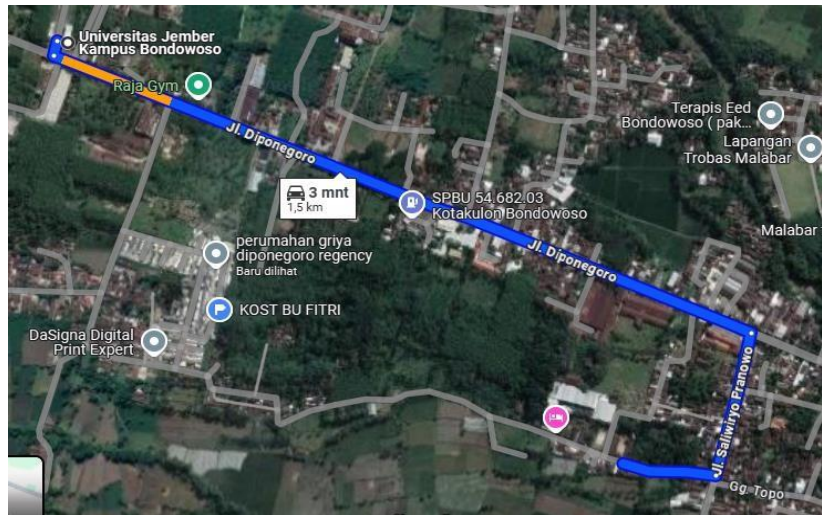
Gambar 1. Perencanaan kegiatan melalui flowchart

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelaksanaan sosialisasi pengabdian pada siswa-siswi SDN Kotakulon 03 dilaksanakan pada 10, 20, 27 Mei 2025, pada hari Sabtu dan Selasa. Kegiatan ini ditujukan kepada siswa-siswi kelas 6 yang dilakukan pada saat siswa-siswi mata pelajaran kosong (kelas setelah ulangan dilaksanakan).

c. Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Kotakulon 03 tepatnya di JL. Letnan Sutaman, N0. 12, Kotakulon, Potos, Kotakulon, Kec. Bondowoso, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur 68213, yang berjarak.



Gambar 2. Map Lokasi Kegiatan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Proyek sosial ini dilatarbelakangi oleh semakin lunturnya keberadaan dan minat anak-anak terhadap permainan tradisional yang dahulu sangat akrab dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Perkembangan teknologi digital dan gawai (gadget) yang masif telah mengubah pola bermain anak-anak, terutama di daerah perkotaan maupun semi-perkotaan (Ragil *et al.*, 2025). Anak-anak lebih memilih bermain game daring atau menonton video di internet daripada berinteraksi secara langsung melalui permainan tradisional yang bersifat fisik dan sosial. Situasi ini tidak hanya mengubah kebiasaan bermain anak, tetapi juga memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan motorik mereka. Tujuan utama dari proyek sosial ini adalah untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa kelas 6 di SDN Kotakulon 03 sebagai bentuk pelestarian budaya dan sarana edukatif yang menyenangkan. Permainan tradisional seperti benteng *bentengan*, gobak *sodor*, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, konsentrasi, dan tanggung jawab. Selain itu, aktivitas ini mendorong interaksi sosial langsung yang dapat membentuk keterampilan komunikasi dan membangun relasi yang sehat antar siswa. Kegiatan proyek sosial ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang terstruktur dan saling berkesinambungan. Pada pertemuan pertama, siswa dikenalkan dengan latar belakang permainan tradisional, khususnya *gobak sodor* dan *benteng-bentengan*. Materi yang disampaikan meliputi asal-usul dan sejarah permainan, nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta cara bermain yang aman dan sportif (Muslihin *et al.*, 2021). Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa sebelum mereka terlibat langsung dalam praktik permainan. Lalu pada akhir pertemuan di hari pertama siswa SDN Kotakulon 03 diberikan Pre-test dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta sebelum dilakukan sosialisasi dan pengenalan lebih lanjut terhadap permainan tradisional tersebut. Hasil dari pre-test ini menjadi acuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan serta efektivitas program setelah kegiatan berlangsung.



Gambar 3. Sosialisasi permainan tradisional dalam ruang

Pada pertemuan kedua, kegiatan difokuskan pada praktik langsung permainan gobak sodor dan benteng-bentengan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diarahkan untuk memainkan permainan sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih koordinasi, kerja sama tim, serta menekankan pentingnya strategi, kecepatan, dan kekompakan dalam tim. Seluruh rangkaian aktivitas dirancang agar siswa tidak sekadar bermain, melainkan juga memahami makna dan manfaat permainan tradisional dalam konteks sosial dan budaya. Sebelum proyek dilaksanakan, observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal secara langsung permainan tradisional, bahkan ada yang sama sekali belum pernah memainkannya. Mereka cenderung pasif ketika ditanya mengenai jenis permainan yang biasa dimainkan di rumah atau lingkungan sekitar. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan generasi dalam pewarisan budaya permainan tradisional. Pada akhir pertemuan ketiga, siswa SDN 3 Kota Kulon diberikan kuesioner untuk menilai efektivitas upaya pengurangan penggunaan gawai (HP) pada anak-anak. Kuesioner tersebut diisi oleh orang tua masing-masing siswa sebagai bentuk evaluasi eksternal, yang memberikan gambaran mengenai perubahan perilaku anak dalam penggunaan HP di rumah setelah mengikuti sosialisasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil evaluasi menjadi lebih objektif dan mencerminkan dampak nyata dari kegiatan yang telah dilaksanakan.



Gambar 4. Permainan Gobak Sodor dan Benteng Bentengan

Pada hari ketiga berisi evaluasi dan refleksi Kemudian pada hari ketiga, kegiatan difokuskan pada evaluasi dan refleksi terhadap seluruh rangkaian sosialisasi yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan melalui post-test yang diberikan kepada siswa-siswi untuk mengukur peningkatan pemahaman

mereka mengenai permainan tradisional setelah mengikuti kegiatan. Selain itu, pada hari yang sama juga dilakukan pengumpulan lembar kuesioner yang telah diisi oleh orang tua peserta. Kuesioner ini digunakan untuk menilai sejauh mana perubahan perilaku anak dalam penggunaan gawai (HP) di rumah serta tanggapan orang tua terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh, baik dari sisi pengetahuan siswa maupun perspektif lingkungan keluarga. Sosialisasi hari ketiga ditutup dengan saling menceritakan hal yang paling seru pada saat sosialisasi dan melakukan photo bersama sebagai kenang-kenangan.



Gambar 5. Mengerjaan Post-test setelah melakukan kegiatan

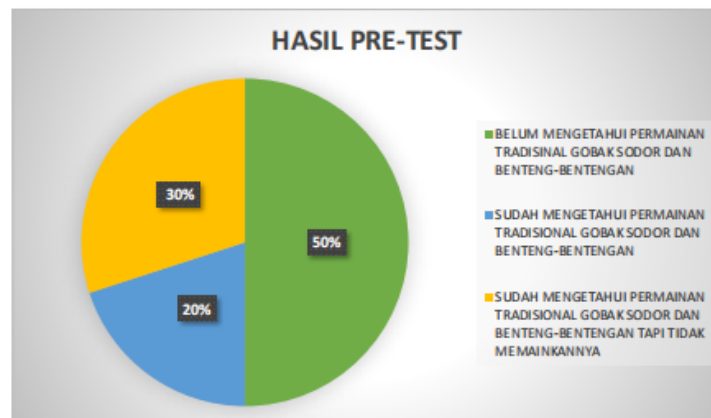
3.2 Masyarakat Sasaran

Masyarakat sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi SDN Kotakulon 03, yang berada di wilayah Kecamatan Bondowoso, Kabupaten Bondowoso. Sasaran utama difokuskan pada anak-anak kelas 6, karena pada jenjang ini siswa dinilai sudah mampu menerima materi edukatif secara lebih interaktif dan komunikatif.

3.3 Pembahasan

Permainan dan bermain adalah bagian tak terpisahkan dari dunia anak-anak (Handayani *et al.*, 2021). Melalui bermain, anak-anak tidak hanya merasakan kesenangan tetapi juga belajar berbagai keterampilan penting, seperti kemampuan motorik, kreativitas, keterampilan sosial, serta nilai-nilai kebersamaan. Namun, seiring perkembangan teknologi internet, pola bermain anak-anak mengalami perubahan signifikan. Permainan tradisional yang sebelumnya menjadi sarana utama untuk bersosialisasi dan beraktivitas fisik kini mulai terpinggirkan (Perdima & Kristiawan, 2021). Anak-anak lebih sering terlibat dalam permainan digital, seperti game online dan aplikasi pada gadget. Meskipun teknologi memberikan kemudahan dan hiburan, ketergantungan pada layar berdampak pada menurunnya minat anak terhadap permainan fisik dan interaksi sosial langsung. Untuk mengatasi fenomena ini, kegiatan sosialisasi menjadi salah satu upaya penting dalam memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak, khususnya siswa dan siswi kelas 6 SDN 3 Kotakulon. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajak mengenal dan bermain permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai budaya dan sejarah (Fajarwati & Nugrahanta, 2022). Permainan tradisional bukan sekadar hiburan, tetapi juga merupakan warisan budaya bangsa yang mengandung filosofi dan kearifan lokal. Sebagai bagian dari warisan nenek moyang, permainan tradisional perlu dilestarikan agar tidak punah tergerus oleh perkembangan zaman. Menurut Gustiana (2021), permainan tradisional adalah salah satu bentuk kekayaan budaya yang keberadaannya (Adi *et al.*, 2020) harus dipertahankan. Melestarikan permainan tradisional bukan hanya tentang menjaga warisan budaya, tetapi juga membentuk karakter anak-anak agar lebih aktif secara fisik, memiliki keterampilan sosial, serta memahami makna kebersamaan. Dengan memperkenalkan kembali

permainan tradisional, diharapkan anak-anak dapat menikmati keseruan bermain sambil belajar, tanpa harus bergantung sepenuhnya pada gadget dan teknologi (Sholikin *et al.*, 2022). Sebelum dilaksanakan sosialisasi, minat siswa dan siswi SDN Kotakulon 03 terhadap permainan tradisional masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan mereka tentang ragam permainan tradisional yang kaya akan nilai budaya (Wijayanti, 2018). Kebanyakan dari mereka lebih akrab dengan permainan digital di gadget dibandingkan dengan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung. Untuk mengatasi hal ini, pengenalan permainan tradisional dilakukan pada waktu yang tepat, yaitu saat waktu kosong setelah Ujian Akhir Semester (UAS). Pemilihan waktu ini tidak hanya memberi ruang bagi siswa untuk bersantai setelah menghadapi ujian, tetapi juga menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Dengan demikian, para siswa dapat lebih fokus dan antusias dalam mempelajari permainan tradisional tanpa tekanan akademik (Adi *et al.*, 2020). Program kegiatan pengabdian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dalam satu bulan dengan pendekatan yang terstruktur dan progresif. Setiap pertemuan memiliki tujuan dan materi yang direncanakan secara sistematis, sehingga siswa dapat memahami dan mengapresiasi permainan tradisional secara bertahap. Pada pertemuan pertama, fokus utama adalah pengenalan teori tentang permainan tradisional. Siswa diberikan pemahaman mengenai apa itu permainan tradisional, sejarahnya, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif dan diskusi Tanya jawab, dimana siswa diajak untuk berbagi pengetahuan mereka tentang permainan tradisional yang mungkin sudah mereka kenal. Pada awal pertemuan, anak-anak tampak kurang antusias dan tidak menunjukkan minat yang besar terhadap materi yang disosialisasikan. Namun, ketika kegiatan memasuki sesi diskusi, suasana mulai berubah secara signifikan. Anak-anak yang sebelumnya tampak tidak tertarik mulai menunjukkan tanda-tanda antusiasme yang meningkat. Pada awal pertemuan di hari pertama, siswa-siswi SDN Kotakulon 03 diberikan pre-test guna mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka tentang permainan tradisional, gobak sodor dan benteng-bentengan.

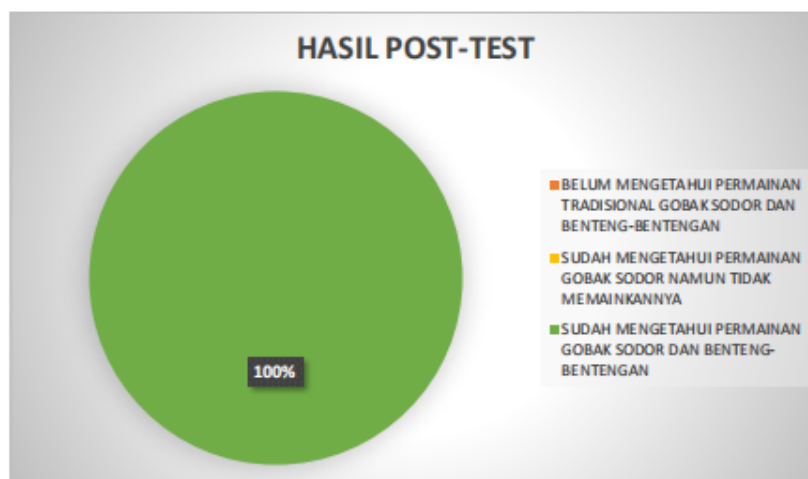


Gambar 6. Hasil Pretest

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan pada hari pertama, diketahui bahwa sebanyak 50% siswa SDN Kotakulon 03 belum mengetahui cara bermain permainan tradisional seperti *gobak sodor* dan *benteng-bentengan*. Sementara itu, 30% siswa sudah memiliki pengetahuan dasar mengenai permainan tersebut, namun belum pernah memainkannya secara langsung. Adapun 20% siswa lainnya telah mengenal dan pernah bermain *gobak sodor* dan *benteng-bentengan* sebelumnya. Hasil pre-test ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum familiar dengan permainan tradisional, baik secara teori maupun praktik. Kondisi ini mencerminkan adanya pergeseran minat dan aktivitas bermain anak-anak dari permainan tradisional menuju permainan berbasis teknologi seperti game di gawai (HP) (Barotun Mabaroh & Sugianti, 2021). Minimnya pengetahuan tentang permainan tradisional juga bisa disebabkan oleh kurangnya eksposur di lingkungan rumah maupun sekolah. Fakta bahwa hanya 20% siswa yang benar-benar pernah memainkan permainan seperti *gobak sodor*

atau *benteng-bentengan* menandakan perlunya upaya pelestarian budaya permainan local (Samsurrijal, 2022). Permainan tradisional tidak hanya memiliki nilai historis, tetapi juga mampu mengembangkan aspek sosial, fisik, dan kerja sama dalam diri anak. Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman dan minat siswa terhadap permainan tradisional, sekaligus menjadi alternatif positif untuk mengurangi ketergantungan terhadap gawai. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan melalui praktik langsung diharapkan mampu menumbuhkan kembali kecintaan anak-anak terhadap budaya permainan khas Indonesia. Selanjutnya pada pertemuan kedua difokuskan pada demonstrasi dan praktik langsung pada permainan tradisional benteng-bentengan. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk mencoba mempraktikkan permainan *gobak sodor* dan *benteng-bentengan* yang telah dijelaskan sebelumnya. Setiap permainan dijelaskan aturannya secara rinci, dan siswa diberikan kesempatan untuk terlibat aktif. Tujuannya adalah agar mereka tidak hanya memahami konsep permainan secara teori, tetapi juga dapat merasakan keseruannya secara langsung. Selama sesi praktik berlangsung, siswa terlihat sangat antusias. Mereka berlarian, tertawa, dan saling memberi semangat satu sama lain. Suasana menjadi sangat hidup dan penuh energi positif. Dalam permainan ini, setiap siswa memiliki kesempatan untuk terlibat aktif, baik sebagai penjaga garis maupun sebagai pelari. Tidak sedikit dari mereka yang menunjukkan semangat kompetisi yang sehat, namun tetap menjaga sikap sportif dan menghargai teman satu tim maupun lawan mainnya.

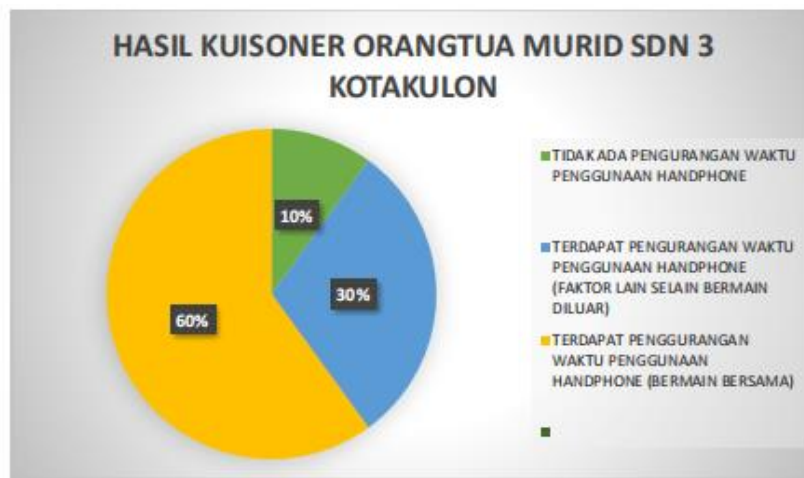
Pertemuan ketiga merupakan tahap evaluasi dan refleksi dari seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada sesi ini, siswa-siswi diminta untuk mengerjakan post-test sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman mereka mengenai permainan tradisional setelah mengikuti kegiatan sosialisasi. Post-test ini mencakup materi yang telah disampaikan selama dua hari sebelumnya, termasuk pengenalan jenis-jenis permainan tradisional, cara memainkannya, serta nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan pada hari ketiga, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa-siswi SDN Kotakulon 03 terhadap permainan tradisional, khususnya gobak sodor dan benteng-bentengan. Sebagian besar siswa menunjukkan bahwa mereka sudah mengenal, memahami, dan mengetahui cara bermain kedua permainan tersebut dengan baik. Hal ini menandakan bahwa kegiatan sosialisasi yang dilakukan selama tiga hari memberikan dampak positif terhadap pengetahuan dan kesadaran siswa akan pentingnya melestarikan budaya lokal melalui permainan tradisional.



Gambar 7. Hasil Posttest

Jika pada awal kegiatan sebagian besar siswa belum pernah memainkan atau bahkan belum mengetahui permainan tersebut, maka hasil post-test menunjukkan bahwa informasi dan pengalaman yang diberikan selama sosialisasi telah berhasil memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda. Siswa tidak hanya mengetahui nama dan cara bermainnya, tetapi juga mulai memahami nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut, seperti kerja sama,

sportivitas, dan kebersamaan. Peningkatan hasil post-test ini menjadi indikator keberhasilan program, serta memperkuat urgensi pentingnya edukasi berbasis budaya dalam dunia pendidikan dasar. Untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam mengurangi penggunaan gawai (HP) di rumah, kami melakukan analisis terhadap lembar kuesioner yang dibawa pulang oleh siswa-siswi SDN Kotakulon 03 untuk diisi oleh orang tua mereka. Kuesioner ini dirancang untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai perubahan kebiasaan anak dalam menggunakan HP setelah mengikuti rangkaian kegiatan sosialisasi permainan tradisional. Isi dari kuesioner mencakup beberapa aspek penting, seperti durasi penggunaan HP sebelum dan sesudah kegiatan sampai dengan kegiatan anak diluar rumah. Dengan melibatkan orang tua sebagai responden, data yang diperoleh menjadi lebih objektif karena bersumber langsung dari lingkungan terdekat anak.



Gambar 8. Hasil Kuisoner Orang Tua Murid

Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang diisi oleh orang tua siswa SDN Kotakulon 03, diperoleh data mengenai perubahan durasi penggunaan gawai (HP) oleh anak setelah mengikuti kegiatan sosialisasi permainan tradisional. Dari total responden, 10% siswa tidak mengalami penurunan durasi penggunaan HP. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya minat terhadap permainan tradisional atau karena belum adanya alternatif kegiatan menarik yang mampu menggantikan aktivitas bermain HP di rumah. Sementara itu, sebanyak 30% siswa mengalami penurunan durasi penggunaan HP, namun perubahan tersebut tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh kegiatan bermain permainan tradisional. Pengurangan waktu penggunaan HP pada SDN Kotakulon 03 ini lebih disebabkan oleh faktor lain, seperti meningkatnya keterlibatan anak dalam kegiatan rumah tangga, seperti membantu orang tua membersihkan rumah, belajar mandiri, atau melakukan aktivitas non-digital lainnya. Bagian terbesar dari hasil kuesioner, yaitu 60% siswa, menunjukkan adanya penurunan signifikan dalam penggunaan HP, yang secara langsung berkaitan dengan peningkatan aktivitas bermain permainan tradisional, khususnya *gobak sodor* dan *benteng-bentengan*, bersama teman-teman mereka di luar rumah. Ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi berhasil tidak hanya memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk mempraktikkannya secara aktif sebagai bentuk hiburan yang menyenangkan dan sehat. Hasil ini menjadi indikator positif bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai. Selain menumbuhkan kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya lokal, permainan tradisional juga memberikan dampak positif bagi perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak.

4. Kesimpulan

Setelah pelaksanaan sosialisasi ini terlihat adanya peningkatan antusiasme siswa terhadap kegiatan fisik dan interaktif. Mereka mulai menunjukkan ketertarikan untuk bermain secara langsung dengan teman sebayanya di luar ruangan. Beberapa siswa menyatakan ingin mengenalkan permainan tersebut kepada saudara atau tetangga di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa ketika anak-anak diberi ruang untuk mencoba dan mengenal kembali permainan tradisional secara menyenangkan, mereka mampu merespons positif dan menjadikannya alternatif kegiatan yang bermakna. Secara lebih luas, proyek ini menunjukkan bahwa pengenalan permainan tradisional dapat menjadi strategi efektif dalam memperkuat karakter anak, melatih interaksi sosial, dan melestarikan budaya bangsa. Di tengah arus modernisasi, penting untuk menjaga keseimbangan antara perkembangan teknologi dan pelestarian nilai-nilai lokal yang menjadi identitas budaya Indonesia. Program kedepannya diharapkan sekolah setiap minggu mengadakan kegiatan diluar ruangan dengan pengenalan serta praktik secara langsung permainan tradisional.

5. Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini merupakan bagian dari tugas ahir Pendidikan Kewarganegaraan Program Studi Peternakan Fakultas Pertanian Universitas Jember. Tugas yang dimaksud ialah mengkaji dan mensosialisasikan permainan tradisional, untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional yang ada di Indonesia. Proses penelitian ini telah melibatkan banyak pihak yang turut berkontribusi. Tim penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada: a) SDN Kotakulon 03 b) Kepala UPT SDN Kotakulon 03 c) Mahasiswa Program Studi Peternakan Fakultas Pertanian Universitas Jember yang terlibat dalam Program sosialisasi.

6. Daftar Pustaka

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39.
- Efendi, U. R., Saragi, D., & Ndonga, Y. (2023). Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pecah Piring. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 308-318.
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437-446. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>.
- Handayani, O. W. K., Yuniastuti, A., Abudu, K. O., & Nugroho, E. (2021). GADGET addiction and the effect of sleep habit, stress, physical activity to obesity. *Malaysian Journal of Public Health Medicine*, 21(1), 1-8. <https://doi.org/10.37268/mjphm/vol.21/no.1/art.272>.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64.
- Heliani, H., Ardhiyansyah, A., Yuliana, R., & Pahrijal, R. (2024). Revitalisasi Permainan Tradisional Jawa Barat di SDN Cikhuripan Kabupaten Sukabumi. *Sciences du Nord Community Service*, 1(02), 51-56. <https://doi.org/10.71238/sncs.v1i2.47>.

- Mabaroh, B., & Sugianti, L. (2021). Gadget addiction and the students' achievement. *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, 1(3), 321-332. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v1i3.59>.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian historis dan identifikasi kepunahan permainan tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36-43. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional hadang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342-5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>.
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*, 1(1), 10-19.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak: Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47-53.
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai karakter anak pada permainan tradisional gobak sodor dan egrang. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1111-1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>.