

Mengenalkan dan Melestarikan Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Nusantara kepada Anak Usia Dini

Rasti Wahyu Putri Anryan¹, Nursakinah², Adhelia Putri³, Nurisma⁴, Fadya Anugrah Pratiwi⁵,
Ratnasari Dewi Lamawulo⁶

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar¹²³⁴⁵⁶

Email: rastiwahyuputria@gmail.com¹, rastiwahyuputria@gmail.com²,

rastiwahyuputria@gmail.com³, rastiwahyuputria@gmail.com⁴, rastiwahyuputria@gmail.com⁵

Corresponding author: rastiwahyuniputria@gmail.com

Abstrak:

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia yang memberikan manfaat edukatif, sosial, dan budaya bagi perkembangan anak. Akan tetapi, perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan perangkat digital telah menyebabkan menurunnya minat anak usia dini terhadap permainan tradisional. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya pelestarian melalui kegiatan edukatif sejak usia dini. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional serta menumbuhkan apresiasi anak terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya. Metode kegiatan meliputi pemberian edukasi, demonstrasi, dan praktik langsung berbagai permainan tradisional. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, antusiasme, dan partisipasi anak dalam mengenal dan memainkan permainan tradisional. Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap permainan tradisional setelah mengikuti rangkaian kegiatan. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pelestarian warisan budaya Indonesia serta meningkatkan kesadaran generasi muda akan pentingnya menjaga dan mengenalkan budaya lokal kepada generasi berikutnya.

Keywords: Permainan Tradisional, Anak Usia Dini, Pelestarian Budaya, Warisan Budaya

Abstract:

Traditional games are an important part of Indonesia's cultural heritage, providing educational, social, and cultural benefits for children's development. However, technological advances and the increasing use of digital devices have reduced young children's interest in traditional games. This condition highlights the need for preservation efforts through educational activities from an early age. This program aimed to introduce traditional games and foster children's appreciation of them as part of cultural preservation. The methods included educational sessions, demonstrations, and hands-on practice of traditional games. The results showed increased knowledge, enthusiasm, and participation among children in recognizing and playing traditional games. This activity is expected to contribute to preserving Indonesia's cultural heritage for future generations.

Keywords: Traditional Games, Early Childhood, Cultural Preservation, Cultural Heritage

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun yang mengandung berbagai nilai penting, seperti nilai pendidikan, sosial, budaya, dan pembentukan karakter (Cahyani, 2023). Selain memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, permainan tradisional juga berperan dalam mengembangkan kemampuan

motorik, kognitif, komunikasi, serta menumbuhkan sikap kerja sama, sportivitas, dan kebersamaan pada anak usia dini (Tasnim, 2022). Namun, pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan perangkat digital di kalangan anak menyebabkan minat terhadap permainan tradisional semakin berkurang. Akibatnya, Seiring kemajuan teknologi, eksistensi permainan tradisional mulai tergantikan oleh berbagai jenis permainan digital, dengan demikian diperlukan upaya pelestarian sejak usia dini agar warisan budaya tersebut tetap dikenal dan diwariskan kepada generasi berikutnya (Muhammad Naafi' 2022).

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap kebiasaan bermain anak usia dini. Saat ini, sebagian besar anak lebih tertarik menggunakan gawai sebagai sarana hiburan daripada melakukan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi dengan teman sebaya. (Nabila, 2025). Perubahan tersebut menyebabkan permainan tradisional semakin jarang diperkenalkan maupun dimainkan oleh anak-anak. Apabila kondisi ini terus berlanjut tanpa adanya upaya pelestarian, permainan tradisional berpotensi semakin ditinggalkan oleh generasi muda sehingga nilai-nilai budaya, kebersamaan, dan karakter yang terkandung di dalamnya dapat memudar seiring berjalannya waktu (Fatimah, Muslim 2026) .

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Jalan Tete Batu, Kelurahan Pangkabinanga, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa, menunjukkan bahwa anak usia dini lebih akrab dengan permainan berbasis digital daripada permainan tradisional. Di sisi lain, kegiatan yang bertujuan mengenalkan permainan tradisional masih belum banyak dilaksanakan, sehingga anak memiliki kesempatan yang terbatas untuk mempelajari budaya lokal melalui kegiatan bermain. Kondisi ini menunjukkan pentingnya upaya memperkenalkan kembali permainan tradisional sejak usia dini agar nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya tetap terjaga dan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya.

Berdasarkan penelitian (Sudaryanti, Prayitno, Nurul Arifiyanti 2024) mengungkapkan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Melalui aktivitas bermain secara langsung, anak dapat mengembangkan kemampuan motorik, berpikir, berkomunikasi, serta meningkatkan keterampilan bekerja sama dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut pandangan (Agung Wahyu H 2022) Selain memberikan manfaat bagi perkembangan anak, permainan tradisional juga menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan nilai-nilai budaya lokal serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap warisan budaya sejak usia dini.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, kegiatan ini dilaksanakan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini sebagai salah satu bentuk pelestarian warisan budaya Nusantara. Adapun permainan yang

dikenalkan meliputi lompat karet, jengkal buah, dende-dende, kelereng, dan permainan stik. Setiap permainan dipraktikkan secara langsung agar anak tidak hanya memahami aturan dan cara memainkannya, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas yang mendorong gerak fisik, interaksi dengan teman sebaya, serta kerja sama dalam bermain.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman serta ketertarikan anak usia dini terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya Nusantara. Selain memperkenalkan budaya lokal, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong upaya pelestarian permainan tradisional di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Keunggulan kegiatan ini terletak pada penerapan metode belajar melalui bermain yang memberikan pengalaman langsung kepada anak, sehingga proses pengenalan budaya menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Service Learning, yaitu pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan masyarakat yang berlokasi di Jalan Tete Batu, Kelurahan Pangkabinanga, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa, dengan sasaran anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa anak-anak lebih familiar dengan permainan digital dibandingkan permainan tradisional, sehingga diperlukan upaya pengenalan kembali permainan tradisional di wilayah tersebut.

Tahapan kegiatan meliputi: (1) observasi awal untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan anak, (2) pengenalan singkat mengenai permainan tradisional, (3) penjelasan aturan permainan, dan (4) kegiatan inti berupa pengenalan sekaligus mengajak anak memainkan permainan tradisional yang telah disiapkan, seperti lompat karet, jengkal buah, dende-dende, kelereng, dan permainan stik. Anak terlibat secara langsung dalam setiap permainan dengan bimbingan pendamping.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode learning by playing, yaitu pendekatan belajar melalui aktivitas bermain. Melalui metode ini, anak memperoleh pemahaman permainan secara langsung melalui pengalaman, interaksi sosial, dan keterlibatan fisik. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung aktif, dinamis, serta lebih efektif belajar melalui pengalaman konkret.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pelaksanaan kegiatan pengenalan permainan tradisional pada anak usia dini dengan menggunakan penerapan Service Learning serta metode learning by playing. Kegiatan ini dilaksanakan

dalam lima kali pertemuan di Jalan Tete Batu, Kelurahan Pangkabinanga, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa, dengan sasaran anak usia dini. Setiap pertemuan difokuskan pada pengenalan satu jenis permainan tradisional melalui pendekatan Service Learning dan penerapan metode learning by playing. Proses evaluasi dilakukan melalui observasi serta wawancara sederhana untuk mengetahui respons anak setelah mengikuti setiap kegiatan permainan.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Anak

No.	Tahapan Kegiatan	Bentuk Kegiatan
1.	Perencanaan	Perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan anak, menetapkan tujuan, memilih permainan tradisional, menyusun jadwal lima pertemuan, serta menyiapkan media dan strategi pembelajaran berbasis Service Learning melalui metode <i>learning by playing</i> .
2..	Pengorganisasian	Pengorganisasian dilakukan dengan membagi tugas tim, mengoordinasikan pelaksanaan kegiatan, serta memastikan dukungan lingkungan dan partisipasi anak agar kegiatan berjalan efektif.
3	Pelaksanaan	Pelaksanaan dilakukan melalui lima pertemuan dengan pengenalan permainan tradisional yang berbeda di setiap sesi, disertai penjelasan, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan kepada anak.
4.	Pengawasan	Pengawasan dilakukan dengan memantau pelaksanaan kegiatan, keterlibatan dan antusiasme anak, serta memastikan permainan dan metode pembelajaran berjalan sesuai rencana dan efektif.
5.	Evaluasi	Evaluasi dilakukan pada akhir setiap pertemuan melalui observasi dan wawancara singkat untuk menilai pemahaman, minat, dan perkembangan anak, sekaligus sebagai bahan perbaikan kegiatan berikutnya.

Sumber: Data Pelaksanaan Pengabdian 2026

Tabel tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan tradisional dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, kegiatan disusun berdasarkan kebutuhan anak dan jenis permainan yang akan digunakan. Selanjutnya, pengorganisasian dilakukan dengan pembagian tugas serta penyiapan media dan strategi pembelajaran. Tahap pelaksanaan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal dan mempraktikkan berbagai permainan tradisional secara aktif. Pengawasan dilakukan untuk memastikan keterlibatan dan antusiasme anak, sedangkan evaluasi digunakan untuk mengetahui respons, pemahaman, minat, serta perkembangan anak setelah mengikuti kegiatan. Dengan demikian, seluruh

tahapan saling berkaitan dalam mendukung pelaksanaan kegiatan permainan tradisional agar berjalan terarah, efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Tabel 2. Hasil Observasi

No.	Permainan	Hasil Penelitian
1.	Stik	Anak antusias, sebagian telah mengenal permainan, mampu melatih konsentrasi dan koordinasi tangan.
2..	Jengkal Buah	Pengorganisasian dilakukan dengan membagi tugas tim, mengoordinasikan pelaksanaan kegiatan, serta memastikan dukungan lingkungan dan partisipasi anak agar kegiatan berjalan efektif.
3	Dende-dende	Anak aktif bergerak, keseimbangan tubuh dan keberanian mulai berkembang.
4.	Lompat karet	Anak menunjukkan semangat tinggi, motorik kasar dan koordinasi tubuh meningkat.
5.	Kelereng	Anak lebih percaya diri karena sebagian telah mengenal permainan, konsentrasi dan koordinasi mata-tangan berkembang

Sumber: Data Observasi Peneliti, 2026

Peningkatan pengetahuan tampak dari kemampuan anak dalam mengenali nama-nama permainan, memahami aturan bermain, serta mempraktikkan permainan yang sebelumnya belum mereka ketahui, seperti jengkal buah, dende-dende, dan lompat karet. Temuan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia dini belajar secara lebih efektif melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan pengalaman konkret, karena mereka membangun pemahaman berdasarkan aktivitas yang dilakukan secara langsung (Angrian 2023).

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan permainan tradisional melalui pendekatan Service Learning dan metode learning by playing dapat meningkatkan pengetahuan serta minat anak terhadap permainan tradisional. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar anak hanya mengenal permainan stik dan kelereng, sedangkan permainan jengkal buah, dende-dende, dan lompat karet masih belum familiar bagi mereka. Namun setelah lima kali pertemuan, hampir seluruh anak sudah mampu mengenali nama permainan, memahami aturan dasarnya, serta mempraktikkan setiap permainan dengan penuh antusias.

Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) menekankan bahwa proses interaksi dengan teman sebaya maupun pendamping saat bermain berperan penting dalam membantu anak membangun pengetahuan serta mengembangkan keterampilan sosialnya (Wardani, 2023). Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat (Sekar Wiji Asih 2024) yang mengungkapkan bahwa permainan

tradisional dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi motorik, kognitif, sosial, emosional, serta pembentukan karakter melalui aktivitas bermain bersama.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan kegiatan ini ditemukan adanya faktor pendukung sekaligus kendala yang memengaruhi proses kegiatan. Faktor pendukung tersebut antara lain tingginya antusiasme anak, dukungan dari lingkungan sekitar, serta penggunaan metode bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Nurhayati et al. 2026). Di sisi lain, kendala yang dihadapi meliputi perbedaan tingkat pemahaman anak terhadap aturan permainan serta masih adanya kecenderungan sebagian anak yang lebih menyukai permainan digital.

Pelaksanaan kendali tersebut, dilakukan berbagai upaya seperti memberikan demonstrasi secara berulang, melakukan pendampingan secara langsung selama kegiatan berlangsung, serta memberikan motivasi agar anak lebih aktif berpartisipasi. Melalui upaya tersebut, seluruh anak akhirnya dapat mengikuti kegiatan dengan lebih baik.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengenalan permainan tradisional tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap budaya lokal, tetapi juga turut mendukung perkembangan berbagai aspek pada diri anak secara menyeluruh. Di samping itu, kegiatan ini juga menjadi bentuk upaya nyata dalam menjaga dan melestarikan permainan tradisional di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini.

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Anak

No.	Bentuk Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Pengenalan Permainan Stik	Kamis, 11 Juni 2026
2..	Pengenalan Permainan jengkal buah	Jumat, 12 Juni 2026
3	Pengenalan permainan dende-dende	Sabtu, 13 Juni 2026
4.	Pengenalan permainan lompat karet	Rabu, 18 Juni 2026
5.	Pengenalan permainan kelereng	Kamis, 19 Juni 2026

Sumber: Data Observasi Peneliti, 2026



a). Mengenalkan Permainan Stik

b) Mengenalkan Permainan jengkal buah



c) Mengenalkan Permainan Kelereng

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan pengenalan berbagai permainan tradisional kepada anak, yang meliputi permainan stik, permainan jengkal buah, dan permainan kelereng. Kegiatan dilakukan secara langsung dengan melibatkan anak-anak dalam proses mengenal aturan, cara bermain, serta mempraktikkan permainan secara bersama-sama. Melalui kegiatan ini, anak memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus belajar mengembangkan kerja sama, interaksi sosial, konsentrasi, sportivitas, dan sikap saling menghargai.

SIMPULAN

Kegiatan pengenalan permainan tradisional pada anak usia dini dengan pendekatan Service Learning dan metode learning by playing menunjukkan adanya peningkatan pada pengetahuan, keterampilan, serta minat anak terhadap permainan tradisional. Anak-anak mampu mengenali berbagai jenis permainan seperti stik, jengkal buah, dende-dende, lompat karet, dan kelereng, sekaligus memahami aturan serta mempraktikkannya secara langsung dengan penuh antusiasme. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik, kognitif, serta sosial-emosional anak melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi, kerja sama, dan sikap sportivitas. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti efektif dalam memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai bentuk pelestarian budaya sekaligus mendukung perkembangan anak usia dini secara optimal di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh anak yang telah berkenan mengikuti rangkaian kegiatan pengenalan permainan tradisional. Terima kasih atas semangat, antusiasme, dan keceriaan yang ditunjukkan selama pelaksanaan kegiatan. Keterlibatan aktif anak-anak menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan ini, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam mengenal serta memainkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Wahyu H, Rukiyati. 2022. "Studi Literatur : Permainan Tradisional Sebagai Media Alternatif Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini." 11(2):109-20.
- Angrian, Mezzandi. 2023. "Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Paud." 2:1-11.
- Cahyani, Amelia Putri, Devi Oktaviani, Salma Ramadhani Putri, Sofi Nur Kamilah, Jennyta Caturiasari, and Dede Wahyudin. 2023. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar." 2(3):183-94.
- Fatimah, Muslim, Ade S. Anhar. 2026. "Perubahan Pola Bermain Anak Di Era Digital Dan Dampaknya Terhadap Nilai Sosial Di Tk Negeri Jia Sape." 7:160-74.
- Muhammad Naafi', Roy Januardi Irawan. 2022. "Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z." 10(1):129-36.
- Nabila, Ocha, Margareta Ahmad, and Imel Ariani. 2023. "Permainan Tradisional Berbasis Outdoor Learning Di Era Digital Untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini." 8(2):1748-60.
- Nurhayati, Sri, Ema Aprianti, Anita Rakhman, and Prita Kartika. 2026. "Digital Creativity in Early Childhood Education : How Teachers Transform Apps , Games , and Animation into Play-Based Learning." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 11(3):2960-72.
- Sekar Wiji Asih, Muhammad Yusron Maulana. 2024. "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini." 13(1):150-60.
- Sudaryanti, Prayitno, Nurul Arifiyanti, Oktaviana Maharani. 2024. "Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Paud." 13(1):114-25.
- Tasnim, Aeni, Eka Damayanti, and Ahmad Afiif. 2022. "Development of Social Skills with Traditional Games : An Experimentation with the Game Mallogo." 7(March):23-32.
- Wardani, Ivo Retna, Mirza Immama, Putri Zuani, and Nur Kholis. 2023. "Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." 8(2):333-46.