

Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional

Nur Hima¹, Faradillah Nur Annisah², Angraeni³, Nurul Islamia⁴, Nur Rahmayani Zahira⁵, Nur Alfi Laila⁶

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia¹²³⁴⁵⁶

Email: dstnrhikma04@gmail.com¹, faradilahnurannish@gmail.com², renianggrek437@gmail.com³, nurulislamia0805@gmail.com⁴, nurrahmayani026@gmail.com⁵, nuralfi26102006@gmail.com⁶

Corresponding author: dstnrhikma04@gmail.com

Abstrak:

Kegiatan pembelajaran berbasis pengabdian ini dilaksanakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional. Program dilaksanakan di Desa Pallantikang, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Gowa dengan sasaran anak usia dini. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih terbiasa memainkan permainan digital dibandingkan permainan tradisional sehingga pengetahuan mereka mengenai permainan tradisional masih terbatas. Kegiatan ini menggunakan pendekatan *Service Learning* dengan metode *learning by playing*. Pelaksanaan program meliputi tahap observasi, pengenalan manfaat permainan tradisional, penjelasan tata cara permainan, praktik permainan, pendampingan, dan evaluasi. Lima jenis permainan tradisional yang diterapkan meliputi permainan bola kasti, telepon kaleng, tende-dende, lompat tali, dan permainan stik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias, berpartisipasi secara aktif, serta mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Permainan tradisional juga memberikan stimulasi terhadap kreativitas, kemampuan motorik, konsentrasi, komunikasi, dan keterampilan sosial anak. Program ini memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai pentingnya permainan tradisional sebagai media pembelajaran edukatif sekaligus sebagai salah satu upaya pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, pendekatan *Service Learning* melalui pemanfaatan permainan tradisional dalam proses pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini.

Keywords: Anak Usia Dini, Kreativitas, Permainan Tradisional, Service Learning, Belajar Sambil Bermain

Abstract:

This learning service activity is carried out to develop early childhood creativity through the application of traditional games. The program was carried out in Pallantikang Village, Pattallassang District, Gowa Regency with the target of early childhood. The results of preliminary observations show that most children are more accustomed to playing digital games than traditional games, so their knowledge of traditional games is still low. This activity uses a Service Learning approach with the learning by playing method. The implementation of the program includes the observation stage, introduction of the benefits of traditional games, explanation of playing procedures, game practice, mentoring, and evaluation. The five traditional games applied include baseball ball, canned phone, tende-dende, jump rope, and stick games. The results of the activity showed that children participated in the entire series of activities enthusiastically, actively participated, and were able to interact and cooperate with peers. In addition, traditional games provide stimulation to children's creativity, motor skills, concentration, communication, and social skills. This program also provides understanding to the community about the importance of traditional

games as an educational learning medium as well as one of the efforts to preserve local culture. Thus, the Service Learning approach through the use of traditional games in the learning process can be an effective alternative to stimulate early childhood development.

Keywords: Early Childhood, Creativity, Traditional Games, Service Learning, Learning by Playing

PENDAHULUAN

Anak usia dini sedang berada pada masa perkembangan yang sangat pesat. yang dikenal sebagai *golden age*, yaitu fase yang sangat penting dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan, meliputi kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, seni, dan kreativitas (Susanti et al., 2025). Pada fase ini, anak membutuhkan berbagai stimulasi yang tepat agar seluruh potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian adalah kreativitas karena kemampuan ini berperan dalam membantu anak menghasilkan ide-ide baru, berpikir secara fleksibel, menyelesaikan permasalahan, serta mengekspresikan diri sesuai dengan pengalaman yang diperoleh (Gea & Zega, 2025).

Bermain merupakan aktivitas yang paling sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus kesempatan untuk mengembangkan imajinasi, kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan bereksplorasi. Namun, perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan dan digantikan oleh permainan berbasis digital yang umumnya bersifat individual (Hermansah et al., 2025). Akibatnya, anak-anak memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk mengenal permainan tradisional, padahal permainan tersebut mengandung nilai edukatif, sosial, budaya, dan karakter yang sangat bermanfaat bagi perkembangan mereka (Fatimah et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di desa Pallantikang, kecamatan Pattallassang, kabupaten Gowa menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih sering menggunakan gawai sebagai sarana bermain dibandingkan memainkan permainan tradisional. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *service learning*, yaitu pendekatan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan kegiatan bermain kepada anak sehingga menciptakan pengalaman belajar sekaligus manfaat secara langsung bagi anak. Melalui pendekatan ini, anak-anak diperkenalkan dan dilibatkan secara langsung dalam berbagai permainan tradisional, yaitu bola bekel, telepon kaleng, dende-dende, lompat tali, dan permainan stik. Setiap permainan dipilih karena memiliki manfaat yang berbeda dalam mendukung perkembangan anak (Rahmawati, 2025). Bola bekel berfungsi untuk melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan konsentrasi, serta ketelitian (Fauziah et al., 2025). Telepon kaleng dimanfaatkan untuk

mengembangkan keterampilan berkomunikasi, kemampuan menyimak, dan kerja sama antar anak (Machmud & Gazali, n.d.). Permainan dende-dende membantu meningkatkan keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, dan kemampuan berhitung sederhana (Munawir et al., 2025). Sementara itu, lompat tali berperan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar, kelincahan, dan keseimbangan tubuh (Haji Liska, 2025). Adapun permainan stik digunakan untuk melatih koordinasi motorik halus, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan menyusun strategi selama bermain (Anwar, 2025).

Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini karena aktivitas belajar berlangsung berdasarkan pengalaman bermain secara langsung. Di samping itu mampu menstimulasi kreativitas, permainan tradisional juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, koordinasi motorik, serta kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Oleh sebab itu, penerapan permainan tradisional melalui pendekatan *service learning* diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan efektif dalam mengembangkan potensi anak usia dini, sekaligus menjadi upaya pelestarian Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang kini semakin jarang dimainkan oleh generasi muda.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional sekaligus menghidupkan kembali Penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Program ini diharapkan memberikan manfaat berupa meningkatnya kualitas proses pembelajaran di lembaga PAUD, berkembangnya kreativitas anak melalui aktivitas bermain yang bermakna, serta tumbuhnya kesadaran untuk melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Keunggulan program ini terletak pada penggunaan permainan tradisional yang mudah diterapkan, memanfaatkan alat dan bahan sederhana, membutuhkan biaya yang relatif rendah, disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, serta mampu mengintegrasikan pengembangan kreativitas, karakter, keterampilan sosial, dan pelestarian budaya dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan *service learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan proses belajar dengan pelayanan kepada masyarakat melalui keterlibatan langsung dalam suatu kegiatan. Program dilaksanakan di desa Pallantikang, kecamatan Pattallasang, kabupaten Gowa dengan sasaran anak usia dini. Berdasarkan hasil identifikasi

awal di lokasi kegiatan, ditemukan bahwa sebagian besar anak lebih mengenal permainan berbasis digital daripada permainan tradisional. Selain itu, pemahaman dan pengalaman anak dalam memainkan permainan tradisional masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan yang dapat memperkenalkan kembali Permainan tradisional sebagai media yang berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas anak.

Pelaksanaan program dilakukan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis. Tahap pertama berupa observasi untuk mengidentifikasi kondisi, karakteristik, serta kebutuhan anak sebagai dasar penyusunan kegiatan. Tahap berikutnya adalah pemberian pengenalan mengenai pentingnya permainan tradisional beserta manfaatnya bagi perkembangan anak usia dini. Selanjutnya, tim pelaksana menjelaskan tata cara dan aturan dari setiap permainan yang akan dimainkan. Pada tahap inti, anak-anak diajak untuk mempraktikkan secara langsung lima permainan tradisional, yaitu bola bekel, telepon kaleng, dende-dende, lompat tali, dan permainan stik. Selama proses berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan agar setiap anak dapat mengikuti permainan dengan baik serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode *learning by playing* atau belajar melalui bermain. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman nyata, interaksi dengan teman sebaya, serta keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas permainan. Melalui penerapan lima Melalui permainan tradisional, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar, tetapi juga mengenal budaya lokal, tetapi juga memperoleh stimulasi terhadap kreativitas, kemampuan motorik, komunikasi, konsentrasi, dan kerja sama. Keberhasilan kegiatan dievaluasi melalui observasi terhadap tingkat partisipasi, antusiasme, kemampuan mengikuti aturan permainan, interaksi sosial, serta munculnya perilaku kreatif selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah memahami pembelajaran melalui aktivitas yang bersifat konkret, aktif, dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *service learning* kepada masyarakat diawali dengan tahap persiapan yang meliputi observasi di desa Pallantikang, kecamatan Pattallassang, kabupaten Gowa. koordinasi dengan perangkat desa, serta penyiapan alat dan bahan yang diperlukan selama kegiatan. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar anak usia dini lebih banyak bermain menggunakan gawai dibandingkan permainan tradisional. Kondisi tersebut menyebabkan anak kurang mengenal berbagai jenis permainan tradisional beserta manfaatnya bagi perkembangan mereka. Oleh karena itu, tim melaksanakan program *service learning*

untuk memperkenalkan mengoptimalkan kembali permainan tradisional sebagai media belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan kreativitas anak.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama lima hari berturut-turut dengan menerapkan pendekatan *learning by playing*, yaitu pembelajaran yang menempatkan aktivitas bermain sebagai sarana utama dalam memperoleh pengalaman belajar.

Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada permainan bola bekel. Tim pelaksana terlebih dahulu memperkenalkan permainan, menjelaskan manfaatnya, serta memberikan contoh cara bermain yang benar. Setelah demonstrasi selesai, anak-anak diberi kesempatan untuk mempraktikkan permainan secara bergantian. Selama proses berlangsung, anak tampak antusias mencoba memantulkan bola sambil mengambil biji bekel. Walaupun pada awalnya beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menyelaraskan gerakan tangan dan penglihatan, mereka menunjukkan semangat untuk terus berlatih hingga mampu mengikuti permainan dengan lebih baik. Aktivitas ini memberikan stimulasi terhadap koordinasi mata dan tangan, meningkatkan konsentrasi, melatih ketelitian, serta menumbuhkan rasa percaya diri ketika anak berhasil menyelesaikan permainan.

Pelaksanaan hari kedua diisi dengan permainan telepon kaleng. Sebelum praktik dimulai, mahasiswa menjelaskan cara kerja alat sekaligus mengenalkan konsep sederhana mengenai perambatan bunyi melalui benang yang menghubungkan dua kaleng. Selanjutnya, anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk saling bertukar pesan menggunakan telepon kaleng. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi karena dapat mendengar suara temannya melalui alat yang sederhana. Permainan ini membantu meningkatkan kemampuan komunikasi, keterampilan menyimak, kerja sama, serta keberanian anak dalam menyampaikan informasi kepada teman sebaya.

Kegiatan hari ketiga dilaksanakan melalui permainan dende-dende. Fasilitator terlebih dahulu membuat pola permainan di lantai, kemudian memberikan penjelasan mengenai aturan dan tahapan bermain. Setelah memahami petunjuk yang diberikan, anak mulai memainkan permainan secara bergiliran. Selama aktivitas berlangsung, anak belajar menjaga keseimbangan tubuh ketika melompat pada setiap kotak permainan, sekaligus belajar menunggu giliran dan menghargai teman yang sedang bermain. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan koordinasi gerak, keseimbangan, disiplin, serta kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Pada hari keempat, kegiatan dilanjutkan dengan permainan lompat tali (lompat karet). Anak-anak diperkenalkan terlebih dahulu dengan teknik dasar permainan, kemudian diberi kesempatan mencoba berbagai tingkat lompatan sesuai kemampuan masing-masing. Suasana permainan berlangsung aktif karena

setiap anak saling memberikan semangat kepada temannya. Keberanian anak terlihat semakin meningkat seiring bertambahnya tantangan dalam permainan. Selain memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar, permainan ini juga melatih kelincahan, keseimbangan tubuh, koordinasi gerakan, serta membentuk sikap sportivitas melalui pengalaman bermain bersama.

Hari kelima, kegiatan diisi dengan permainan tradisional stik. Sebelum permainan dimulai, mahasiswa menjelaskan tata cara bermain sekaligus mempragakan teknik bermain stik dengan benar. Selanjutnya, anak-anak diminta memilih stiknya sendiri. Selama permainan berlangsung, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berusaha menepuk stik hingga mengenai stik lawannya. Melalui aktivitas permainan tersebut, anak memperoleh stimulasi dalam meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, meningkatkan konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, serta belajar mematuhi aturan permainan, menunggu giliran, dan menghargai teman saat bermain bersama.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dilakukan tahap evaluasi melalui observasi terhadap keterlibatan anak selama mengikuti setiap permainan. Penilaian difokuskan pada tingkat partisipasi, kemampuan mengikuti aturan permainan, keberanian mencoba pengalaman baru, kemampuan menjalin kerja sama dengan teman, serta munculnya kreativitas selama kegiatan berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa mayoritas anak berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung aktif dan antusias sejak awal hingga akhir kegiatan. Anak juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam berinteraksi, lebih berani berupaya permainan yang belum pernah dimainkan sebelumnya, serta mampu menunjukkan ide-ide kreatif selama proses bermain. Di sisi lain, orang tua dan masyarakat memberikan tanggapan positif terhadap program ini karena permainan tradisional dinilai mampu menjadi alternatif kegiatan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan manfaat bagi perkembangan anak sekaligus memperkenalkan kembali budaya lokal.

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan *service learning* melalui lima permainan tradisional, yaitu bola bekel, telepon kaleng, dende-dende, lompat tali, dan stik es krim, memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini. Seluruh rangkaian kegiatan mampu menstimulasi perkembangan kreativitas, keterampilan motorik, kemampuan berkomunikasi, konsentrasi, serta interaksi sosial anak melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional masih memiliki peran penting sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan tumbuh kembang anak sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya di lingkungan masyarakat.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Service Learning Permainan Tradisional

No.	Tahapan Kegiatan	Bentuk Pelaksanaan	Jadwal Pelaksanaan
-----	------------------	--------------------	--------------------

1.	Pertemuan Pertama	Permainan Bola Beklan	Rabu, 10 Juni 2026
2..	Pertemuan Kedua	Permainan Telfon Kaleng	Jum'at, 12 Juni 2026
3	Pertemuan Ketiga	Permainan Dende Dende	Senin, 15 Juni 2026
4.	Pertemuan Keempat	Permainan Lompat Tali	Selasa, 16 Juni 2026
5.	Pertemuan Kelima	Permainan Stik	Rabu, 17 Juni 2026

Sumber: Data Pelaksanaan Service Learning



Gambar 1 Foto Bersama



Gambar 1 Permainan Telpn Kaleng



Gambar 1 Permainan Lompat Tali



Gambar 1 Permainan Bola Beklan

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan *service learning* berhasil memperkenalkan kembali berbagai permainan tradisional kepada anak usia dini di desa Pallantikang, kecamatan Pattallassang, kabupaten Gowa. Kegiatan yang melibatkan permainan bola bekel, telepon kaleng, dende-dende, lompat tali, dan permainan stik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan kreativitas, kemampuan motorik, komunikasi, konsentrasi, dan keterampilan sosial anak. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan partisipasi yang aktif, antusias dalam mengikuti setiap permainan, serta mampu bekerja sama, mematuhi aturan, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Selain memberikan manfaat bagi perkembangan anak, program ini juga meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sekaligus sebagai bagian dari upaya menjaga dan

melestarikan budaya lokal. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat terus dimanfaatkan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang menarik, mudah diterapkan, dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh baik di lingkungan keluarga maupun di satuan PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh anak usia dini di desa Pallantikang, kecamatan Pattallassang, kabupaten Gowa atas antusiasme dan partisipasi aktif selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada para orang tua yang telah memberikan izin, dukungan, dan kepercayaan sehingga anak-anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan ini. Dukungan serta kerja sama yang terjalin dari seluruh pihak menjadi faktor penting yang mendukung kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, A. (2025). Penerapan Strategi Bermain Stick Angka dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di Taman Kanak-Kanak. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(7), 484–500.
- Fatimah, S., Sukrin, S., & Kusumawati, Y. (2025). Strategi Guru PAUD dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Memenuhi Keberagaman Gaya Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 644–659.
- Fauziah, I., Permana, R., & Nurfitriani, M. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Bola terhadap Hasil Belajar Materi Koordinasi Mata dan Tangan Siswa Kelas IV SDN 1 Ciawi. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 28–35.
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219.
- Haji Liska, T. H. (2025). Implementasi Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Tk Bhakti Famili Kota Bengkulu. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Hermansah, B., Setyawati, H., Nasuka, N., & Hanani, E. S. (2025). *PJOK Berbasis Budaya Lokal: Model Pembelajaran melalui Permainan Tradisional*. Star Digital Publishing.
- Machmud, H., & Gazali, I. M. (n.d.). PAUD Holistik.

- Munawir, A. N. E., Aisyah, N., Juniarti, I., Hasbur, H. S., & Sorganingsih, M. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional Bermain Dende-Dende terhadap Kemampuan Manipulatif Anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 7(1), 68–84.
- Rahmawati, R. (2025). Pentingnya Bermain dan Permainan dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Kreativitas dan Kepemimpinan Masyarakat*, 7(7).
- Susanti, U. V., Indriani, L. N. F. A., & Naimah, N. (2025). Mewujudkan Pendidikan Berkualitas di Masa Golden Age melalui Manajemen Paud yang Efektif. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 90–98.