

Pelestarian Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter Bangsa dan Pengenalan Budaya Daerah kepada Anak-Anak

Moh Raihan Zacky Ramadhan¹, Muchammad Tamyiz^{2*}, Syahrul Alvin Chusnan¹, D.N Awwala Qurrota' Ayun³, Muhammad Imam Husein⁴, Aliefia Enggal Saharani⁵

¹Program Studi Informatika, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

²Program Studi Teknik Lingkungan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

³Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

⁴Program Studi Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

⁵Program Studi Akuntansi, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang tumbuh dan berkembang dari suatu daerah atau bangsa. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengenal berbagai kebudayaan daerah serta mengajarkan nilai-nilai kerja sama dan sosial. Oleh karena itu, pelestariannya menjadi tanggung jawab kita sebagai pengamalan dari "bhinneka tunggal ika". Bertepatan dengan kemajuan teknologi, anak-anak kini lebih banyak menghabiskan waktu dengan media digital, yang menyebabkan hilangnya minat pada permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penting untuk membentuk karakter bangsa. Permainan tradisional, seperti petak umpet, engklek, dan lompat tali, mengajarkan anak-anak nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, gotong royong, dan kebersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bentuk-bentuk permainan tradisional, tantangan yang dihadapi dalam pelestariannya, dan strategi yang efektif untuk melestarikannya sebagai sarana pembentukan karakter anak.

Kata kunci

Anak-anak; Pelestarian budaya; Pendidikan karakter; Permainan tradisional

Abstract

Traditional games are activities that grow and develop throughout a region or nation. Through traditional games, we can learn about various regional cultures and teach the values of cooperation and social responsibility. Therefore, their preservation is our responsibility as a practice of "Bhinneka Tunggal Ika." Coinciding with technological advances, children now spend more time with digital media, leading to a loss of interest in traditional games. Yet, traditional games serve not only as entertainment but also as an important means of shaping national character. Traditional games, such as hide-and-seek, hopscotch, and jump rope, teach children values such as cooperation, honesty, sportsmanship, and togetherness. This study aims to understand the forms of traditional games, the challenges faced in their preservation, and effective strategies for preserving them as a means of character building in children.

Keywords

Children; Cultural preservation; Character education; Traditional games

Korespondensi
Muchammad Tamyiz
m_tamyiz.tkl@unusida.ac.id

Pendahuluan

Di tengah perkembangan zaman yang semakin maju, anak-anak kini lebih banyak terpapar teknologi seperti televisi, gadget, dan permainan digital. Meskipun tidak sepenuhnya berdampak negatif, ketergantungan terhadap teknologi bisa membuat anak menjadi kurang aktif secara fisik dan sosial (Ilham *et al.*, 2025). Salah satu dampak yang cukup mengkhawatirkan adalah semakin hilangnya minat anak terhadap permainan tradisional, padahal permainan-permainan tersebut memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang mereka.

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang begitu pesat, anak-anak semakin akrab dengan berbagai bentuk hiburan modern seperti permainan digital. Meskipun hal tersebut membawa dampak positif, hal ini juga memicu keresahan terhadap lunturnya budaya lokal, termasuk permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional tidak hanya sekadar bentuk hiburan, melainkan juga sarana pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai kebaikan dan kearifan lokal. Melalui permainan ini, anak-anak belajar banyak hal, seperti bekerja sama, bergiliran, mengenal aturan, hingga mengembangkan kemampuan motorik dan sosial mereka (Sudaryanti *et al.*, 2024). Nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, gotong royong, dan rasa kebersamaan juga bisa tumbuh secara alami lewat permainan tradisional. Selain itu, permainan ini tidak membutuhkan alat yang mahal dan bisa dimainkan di mana saja, membuatnya sangat sesuai untuk lingkungan anak-anak Indonesia.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan masyarakat untuk mulai memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan tradisional kepada anak-anak sejak usia dini. Melalui cara ini, tidak hanya budaya lokal yang tetap hidup, tetapi juga generasi muda kita tumbuh menjadi pribadi yang lebih aktif, sehat, dan memiliki ikatan sosial yang kuat dengan lingkungannya. Pelestarian permainan tradisional bukan hanya tentang menjaga budaya, tetapi juga tentang membentuk karakter dan masa depan penerus bangsa (Dinar Ayu Mirunggan Sari and Dwi Kurniawan, 2024).

Pelestarian permainan tradisional bukan hanya tentang menjaga warisan budaya dari kepunahan, tetapi juga merupakan langkah strategis dalam membentuk karakter generasi penerus bangsa. Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk menciptakan ruang dan kesempatan bagi anak-anak untuk mengenal, memainkan, dan mencintai permainan tradisional. Dengan demikian, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya lokal dapat terus hidup dan menjadi bagian dari identitas nasional yang kuat (Hanifa *et al.*, 2025). Pengabdian masyarakat di Sidoarjo berupa legalisasi usaha mikro (Anas *et al.*, 2026) dan warung literasi dan bimbingan belajar cerdas ceria (Aulia *et al.*, 2026) telah dilaksanakan. Namun, kegiatan pengabdian masyarakat terkait pelestarian permainan tradisional masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak sebagai upaya pelestarian budaya lokal sekaligus menanamkan nilai kerja sama, kejujuran, sportivitas, gotong royong, dan kebersamaan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sebuah pendekatan untuk memahami fenomena sosial atau budaya dari sudut pandang partisipan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan diskusi kelompok. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung suatu aktivitas atau perilaku di lapangan. Wawancara dilakukan dengan mengamati langsung suatu aktivitas atau perilaku di lapangan. Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menelaah dokumen tertulis, gambar, atau rekaman yang berkaitan dengan topik penelitian. Diskusi kelompok adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan beberapa informan dalam satu kelompok untuk berdiskusi mengenai topik tertentu.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter anak. Permainan tradisional memiliki nilai edukasi yang dapat menstimulasi

aspek motorik, kognitif, sosial, emosional, bahkan spiritual anak. Hal ini sejalan dengan upaya pelestarian budaya lokal di tengah derasnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi modern (Suryawan, 2018).

Permainan yang dipilih dalam kegiatan pengenalan kembali permainan tradisional di RT 03 Desa Prasung antara lain: petak umpet, nekeran (kelereng), ingklihan, donal bebek, betengan, dan bakiak. Masing-masing permainan memiliki nilai edukasi yang khas:

1. Petak Umpet, Melatih kecerdikan, strategi, serta kemampuan motorik anak. Selain itu, permainan ini memperkuat kebersamaan karena melibatkan kerja sama untuk mencari tempat bersembunyi dan menjaga area.
2. Nekeran (Kelereng), Mengasah ketelitian, ketepatan, dan konsentrasi anak. Selain itu, kelereng mengajarkan sportivitas dan ketekunan dalam mencapai kemenangan.
3. Ingklihan (Engklek), Melatih keseimbangan tubuh, ketahanan fisik, serta konsentrasi. Nilai kebersamaan muncul karena anak-anak belajar menunggu giliran dan menghormati aturan.
4. Donal Bebek, Permainan berkelompok yang menekankan kerja sama, koordinasi, dan kekompakan. Nilai kegembiraan dan solidaritas menjadi ciri utama dari permainan ini.
5. Betengan, Mengajarkan keberanian, strategi, kecepatan, serta sportivitas. Permainan ini juga menumbuhkan rasa nasionalisme karena melatih anak untuk mempertahankan wilayahnya.
6. Bakiak, Sangat menekankan kerja sama, kekompakan, serta kesabaran. Anak-anak belajar mengendalikan emosi, menghargai peran orang lain, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan wawancara dengan 27 anak yang berpartisipasi dalam kegiatan pengenalan kembali permainan tradisional, diperoleh data mengenai preferensi mereka. Sebanyak 7 anak, yaitu Safa (kelas 6), Gita (kelas 7), Gardis (kelas 7), Daffa (kelas 6), Naila (kelas 7), Faiq (kelas 7), dan Naura (kelas 7), masih menyukai dan bermain permainan tradisional. Alasan mereka adalah "lebih seru soalnya sama-sama" dan "meskipun main lama gak dimarahin ibu asal bilang main dimana".

Namun, semua 27 anak yang diwawancarai, termasuk mereka yang juga menyukai permainan tradisional, mengaku suka bermain HP. Beberapa alasan mereka menyukai permainan digital adalah karena mereka memiliki HP sendiri, tidak ada teman untuk bermain di rumah, permainannya seru dan banyak macamnya, serta hemat tenaga.

Daftar lengkap anak-anak yang diwawancarai di RT 03 Desa Prasung:

Nama	Kelas
Reyna	4
Meydina	4
Athif	1
Enjel	1
Quenza	TK A
Awi	2
Aufar	1
Azza	TK B
Adeva	3
Vio	3
Noura	3
Alya	3
Safa	6
Nazma	1
Gita	7
Gardis	7
Aa'	4
Daffa	6
Abas	4

Alip	7
Salma	1
Syahda	4
Naila	7
Mazin	3
Zein	4
Faiq	7
Naura	7

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun masih ada sebagian kecil anak yang menyukai permainan tradisional, sebagian besar anak-anak lebih tertarik dengan permainan modern berbasis teknologi. Hal ini menjadi tantangan dalam upaya pelestarian permainan tradisional di tengah gempuran perkembangan teknologi modern.

PERMAINAN TRADISIONAL

■ Suka Bermain ■ Suka Permainan Tradisional

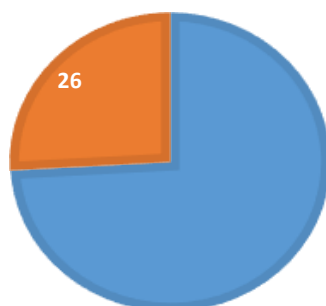


Diagram 1. Perbandingan Minat Anak Terhadap Permainan Tradisional dan HP

Pembahasan

Temuan ini menunjukkan adanya dualisme minat pada anak-anak di RT 03 Desa Prasung. Meskipun mereka menyadari keseruan dan nilai kebersamaan yang ditawarkan oleh permainan tradisional, dominasi HP dan permainan digital tetap menjadi tantangan utama. Kurangnya teman bermain di rumah dan variasi permainan yang luas pada gadget menjadi faktor pendorong utama mereka lebih memilih media digital. Selain itu, permainan digital dianggap lebih hemat tenaga, yang menunjukkan pergeseran preferensi anak dari aktivitas fisik ke aktivitas yang lebih pasif.

Hal ini menegaskan pentingnya peran orang tua dan masyarakat dalam menciptakan ruang dan kesempatan yang menarik bagi anak-anak untuk kembali ke permainan tradisional. Pendekatan seperti mengadakan kegiatan rutin, melibatkan orang tua, atau mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah bisa menjadi strategi efektif untuk menyeimbangkan minat anak antara permainan tradisional dan digital.



Gambar 1. Permainan Tradisional

Limitasi

Kajian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbatas pada Desa Prasung RT. 03 RW. 01, Buduran, Kabupaten Sidoarjo.

Kesimpulan

Hasil kegiatan pengenalan permainan tradisional di RT 03 Desa Prasung menunjukkan bahwa meskipun masih ada sebagian anak yang menyukai permainan tradisional, mayoritas anak lebih memilih bermain dengan gawai karena dianggap lebih seru dan praktis. Fenomena ini menjadi tantangan besar dalam upaya pelestarian budaya lokal. Padahal, permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai seperti kebersamaan, sportivitas, tanggung jawab, dan gotong royong yang penting bagi pembentukan karakter bangsa. Untuk itu, diperlukan upaya bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam menyediakan ruang, kesempatan, serta kegiatan yang mendorong anak-anak kembali mencintai permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya sekaligus media pembelajaran yang menyenangkan.

Upaya pelestarian permainan tradisional di kalangan anak-anak RT 03 Desa Prasung telah menunjukkan hasil positif dalam membentuk karakter mereka. Meskipun ada tantangan seperti dominasi media digital, permainan tradisional terbukti efektif dalam mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Oleh karena itu, pelestarian ini perlu terus didukung melalui berbagai inisiatif dari masyarakat, sekolah, dan pemerintah.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Desa Prasung RT. 03 RW. 01, Buduran, Kabupaten Sidoarjo atas kerjasama dan dukungan sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

- Anas *et al.* (2026) 'Legalisasi Usaha Mikro: Pelatihan dan Pendampingan NIB, P-IRT, dan Sertifikasi Halal Bagi UMKM Berbasis Digital Online Single Submission', *Nusantara Community Empowerment Review*, 4(1), pp. 37–42. Available at: <https://doi.org/10.55732/qc6knj46>.
- Aulia, S. *et al.* (2026) 'Pemberdayaan Literasi Masyarakat Melalui Program Warung Literasi dan Bimbingan Belajar Cerdas Ceria', *Nusantara Community Empowerment Review*, 4(1), pp. 43–47. Available at: <https://doi.org/10.55732/pqvy2587>.
- Dinar Ayu Mirunggan Sari and Dwi Kurniawan (2024) 'Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya', *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), pp. 83–92. Available at: <https://doi.org/10.61404/jimad.v2i1.182>.
- Hanifa, S. *et al.* (2025) 'Kearifan Lokal melalui Permainan Congklak sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional di SDN 42', *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(3).
- Ilham, M.I. *et al.* (2025) 'Revitalisasi Permainan Tradisional untuk Mengurangi Ketergantungan Gadget dan Meningkatkan Aktivitas Fisik Siswa di SDN Kotakulon 03', *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6(2). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.35870/jpni.v6i2.1459>.
- Sudaryanti, S. *et al.* (2024) 'Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional', *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), pp. 114–125. Available at: <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.387>.
- Suryawan, I.G.A.J. (2018) 'Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa', *GENTA HREDAYA: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).