

Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar 03 Batu Balang

Eka Putri Primasari, Universitas Mercubaktijaya, ekaputri28@gmail.com
Effran Zudeta, Universitas Mercubaktijaya, effranzudeta@mercubaktijaya.ac.id
Mitayani, Universitas Mercubaktijaya, mitayani_dd@yahoo.co.id
Zulmardi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, zul6656@gmail.com

Keywords:
Permainan
Tradisional,
Media Pembelajaran,
Karakter.

Abstrak: Permasalahan utama di SDN 03 Batu Balang adalah keterbatasan fasilitas, minimnya pemahaman guru, serta belum terintegrasinya permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran. Padahal, permainan tradisional berpotensi sebagai media edukatif yang mampu menumbuhkan keterampilan sosial, motorik, kognitif, dan karakter siswa. Fokus pengabdian ini adalah mengimplementasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk penguatan karakter. Tujuan kegiatan yaitu meningkatkan kompetensi guru, menyediakan sarana permainan, serta membangun pembelajaran yang menyenangkan dan bernilai budaya. Metode yang digunakan meliputi survei awal, *Focus Group Discussion (FGD)*, sosialisasi, pelatihan guru, demonstrasi kepada siswa, penyediaan sarana permainan, serta pendampingan dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan meningkatnya pemahaman guru tentang manfaat permainan tradisional, tersedianya media permainan di sekolah, serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang interaktif dan ber karakter. Kegiatan ini berhasil mendukung tercapainya pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal.

Pendahuluan

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak sejak dini sehingga perlu diajarkan di sekolah dasar. Menurut Anik Lestaningrum, 2016, permainan ini mencakup enam aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni (Lestaningrum and Yulianto 2016). Selain itu, permainan tradisional merupakan aset budaya nasional yang harus dilestarikan karena mampu menanamkan nilai-nilai luhur lokal (Purwaningsih 2006). Integrasi permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan sosial, motorik, kognitif, serta strategi berpikir siswa. Dengan bermain sambil belajar, anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, permainan tradisional sangat relevan dijadikan media pembelajaran.

SD Negeri 03 Batu Balang terletak di kawasan Jorong Boncah Batu Balang, berjarak sekitar 50 km dari pusat kota. Jumlah siswa sampai dengan Februari 2025 tercatat 199 orang siswa. Jumlah tenaga pendidik 19 orang, yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 15 orang guru sekolah, 1 orang operator sekolah, 1 orang tenaga Pustaka serta 1 orang penjaga sekolah (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah 2025). Sekolah ini memiliki beberapa permainan tradisional seperti congklak, ular tangga, yudo, dan monopoli, tetapi hanya

dimanfaatkan pada jam istirahat. Alat permainan yang tersedia kondisinya kurang terawat, jumlahnya terbatas, dan tidak semua kelas memilikinya sehingga siswa sering berebut. Guru lebih banyak menggunakan media cetak dan gambar dalam pembelajaran, sementara pemanfaatan permainan tradisional belum optimal. Padahal, permainan dapat mengurangi konflik antar siswa, melatih keterampilan sosial, motorik, dan kognitif mereka. Permasalahan utama yang dihadapi sekolah adalah keterbatasan fasilitas, minimnya pemahaman guru, dan belum adanya integrasi permainan ke dalam proses belajar mengajar.

Hasil identifikasi permasalahan mitra yang ditemukan diantaranya: 1) Implementasi kurikulum di SD Negeri 03 Batu Balang belum optimal karena media pembelajaran inovatif berupa permainan tradisional belum terintegrasi dalam capaian pembelajaran. 2) Kurikulum merdeka yang digunakan sebenarnya menekankan penguatan karakter melalui Projek Profil Pelajar Pancasila, namun belum ada mata pelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. 3) Guru pun masih terbatas pemahamannya mengenai tujuan, jenis, dan manfaat permainan tradisional sebagai media pembelajaran, sehingga hanya mengandalkan media yang tersedia seperti bola, raket, atau metode tanpa alat. 4) Siswa belum terbiasa menggunakan permainan tradisional maupun memahami nilai-nilai pembelajaran yang terkandung di dalamnya. Selain itu, 5) Sarana dan media pembelajaran di sekolah masih terbatas, sehingga metode yang digunakan cenderung monoton seperti ceramah, demonstrasi, atau simulasi sederhana. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi, pelatihan, dan penyediaan sarana agar permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif sekaligus menumbuhkan karakter siswa.

Adapun solusi yang ditawarkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diantaranya: 1) Melakukan pertemuan melalui metode *Focus Group Discussion* (FGD) dengan semua unsur yang terlibat di sekolah guna membahas program kegiatan yang akan dilaksanakan serta tujuan kegiatan. 2) Mengadakan sosialisasi kepada kelompok guru terkait tujuan, jenis dan manfaat permainan tradisional dalam proses pembelajaran untuk membangun dan membentuk karakter siswa serta nilai yang terkandung didalam setiap jenis permainan. 3) Melakukan pelatihan peninjauan kurikulum secara mikro kepada guru guru tentang metode dan media pembelajaran inovatif dan kreatif untuk di integrasikan kedalam mata pelajaran. 4) Memberikan edukasi terkait jenis permainan dan bagaimana menggunakan alat alat permainan dengan metode demontrasi dan simulasi kepada siswa. 5) Identifikasi dan memenuhi kebutuhan sarana dan media pembelajaran pada mata pelajaran yang dapat mengintegrasikan media permainan tradisonal.

Target luaran yang dari kegiatan ini diharapkan: 1) Semua unsur yang terlibat di sekolah memahami tujuan dari kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan dan dapat mengimplementasikan penggunaan media permainan tradisional pada mata pelajaran di sekolah. 2) Guru memahami tujuan, jenis dan manfaat permainan tradisional untuk membangun dan membentuk karakter siswa serta nilai yang terkandung didalam setiap jenis permainan dan mampu mengintegrasikan permainan tradisional kedalam rencana pembelajaran, dan bagaimana menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran. 3) Terbetuknya mata pelajaran di struktur kurikulum beserta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata Pelajaran dengan capaian pembelajaran menggunakan media permainan tradional. 4) semua siswa memahami dan bisa menggunakan alat alat serta dapat melakukan permainan tradisonal. 5) Terpenuhi sarana dan media pembelajaran, untuk mata

pelajaran yang menggunakan media permainan tradisional.

Pelaksanaan dan Metode

Tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan di SD 03 Batu Balang dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Metode dan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

| No | Waktu | Metode & Kegiatan | Pemateri |
|----|-----------------------|--|--|
| 1 | Februari s/d Mei 2025 | Survey awal permasalahan dan kebutuhan mitra, Pengurusan administrasi pelaksanaan kegiatan dan pembuatan dan pengusulan proposal hibah PKM | Tim Pengabdi (Eka Putri Primasari, Effran Zudeta, Mitayani, Zulmardi) |
| 2 | Juni s/d Juli 2025 | Bimtek perbaikan proposal hibah PKM Batch II dari Kemdiktisaintek s/d pengumuman penerima hibah PKM Batch II | Tim Pengabdi |
| 3 | Juli 2025 | Sosialisasi: Dilakukan dengan metode <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) dengan unsur guru dan kepala sekolah sejumlah 16 orang membahas pengertian, manfaat, jenis, dan nilainya yang terkandung di setiap jenis permainan tradisional. | Tim Pengabdi |
| | | Mengidentifikasi kebutuhan sarana dan media Pembelajaran: Kebutuhan sarana ruang penyimpanan alat alat permainan, berdiskusi dengan kepala sekolah dan beberapa orang guru. Memenuhi sarana yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran. | Tim Pengabdi |
| 4 | 23 Juli 2025 | Serah terima bantuan alat permainan tradisional sebagai media pembelajaran edukatif: 4 set Conklak, Lompat tali, Tikar Ular tangga edukatif, 1 set Bola-bola, 3 set hula hoop, cat warna-warni untuk mewarnai halaman sekolah menjadi media permainan tradisional, 3 set bangku-bangku, 1 set balon, modul ajar permainan tradisional, dll. | Tim Pengabdi |
| 5 | 23-2 Juli 2025 | Mengadakan pelatihan: Kegiatan Pelatihan diberikan kepada tim pengembangan kurikulum yang terdiri dari kelompok guru-guru sekolah selama 3 hari. Narasumber pada pelatihan ini adalah tim pengabdi dan narasumber tambahan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Lima Puluh kota. Materi yang diberikan pada pelatihan/ workshop adalah: | Tim Pengabdi, Hendri, S.Pd (Kepala Sekolah), Dr. Drs. Zulmardi, M.Si (Fasilitator Sekolah Penggerak Kabupaten Lima |

| | | | |
|---|--------------------------|---|--------------|
| | | 1)Peningkatan Kompetensi guru SD dalam aktivitas pembelajaran (kompetensi pedagogik, professional, kepriadian & sosial), 2)Metode Pembelajaran <i>Deep Learning</i> , 3)Deteksi gangguan belajar spesifik pada siswa & upaya mengatasinya dan 4)Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan karakter Siswa Sekolah Dasar. | Puluh Kota) |
| 6 | 25 Juli 2025 | Memberikan edukasi kepeserta didik (simulasi & partisipasi aktif guru dan siswa): Guru dan siswa akan dilibatkan dalam sebuah kegiatan praktek/ simulasi demonstrasi edukatif pada sebuah mata pelajaran dengan menerapkan pembelajaran pengembangan karakter, menggunakan media permainan tradisional. Kegiatan simulasi ini melibatkan guru dan peserta didik dalam menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai, seperti gotong royong, toleransi, kreativitas, dan kewirausahaan, tanggungjawab, kebersamaan, jujur, adil dan empati, kemandirian dan sebagainya. | Tim Pengabdi |
| 7 | 12 s/d 13 September 2025 | Pendampingan dan evaluasi: Semua program dan implementasi dilakukan pendampingan untuk memastikan target capaian kegiatan PKM tercapai. | Tim Pengabdi |
| 8 | September – Oktober 2025 | Monev: Monev internal dari LPPM Mercubaktijaya & Monev eksternal reviewer PKM Kemdiktisatek dan penyelesaian laporan kegiatan. | Tim Pengabdi |

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat “Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar 03 Batu Balang” dapat terlaksana dengan adanya bantuan hibah Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Program Kemitraan tahun anggaran 2025. Kegiatan dilaksanakan di SDN 03 Batu Balang, Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota. Kegiatan ini dilaksanakan dalam rentang waktu \pm 8 bulan yaitu: Februari sampai dengan Oktober 2025. Bulan Februari sampai dengan Mei 2025: Survey awal permasalahan dan kebutuhan mitra, Pengurusan administrasi pelaksanaan kegiatan dan pembuatan dan pengusulan proposal hibah PKM. Juni sampai dengan Juli 2025: Bimtek

perbaikan proposal hibah PKM Batch II dari Kemdiktisaintek s/d pengumuman penerima hibah PKM Batch II.

Pada tanggal tanggal 4 Juli 2025 bertempat di Kantor Bupati Lima Puluh Kota dilaksanakan Penandatanganan MoU antara Universitas Mercubaktijaya dengan Kabupaten Lima Puluh Kota, oleh Rektor Universitas Mercubaktijaya (Ises Reni, S.Kp, M.Kep) dan Bupati Lima Puluh Kota (H, Safni).



**Gambar 1. Penandatanganan MoU
Universitas Mercubaktijaya dengan Kabupaten Lima Puluh Kota**

Pada hari yang sama, kegiatan dilanjutkan dengan diseminasi Program PKM oleh tim pengabdian dari Universitas Mercubaktijaya di Kabupaten Lima Puluh Kota pada tahun 2025. Salah satunya Kegiatan pengabdian masyarakat “Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar 03 Batu Balang. Kegiatan Diseminasi tersebut dihadiri oleh: Bupati Lima Puluh Kota (H, Safni), Plh. Sekda Kab. Lima Puluh Kota (Davli), Plt. Ast. I Bupati Lima Puluh Kota (Eki HP), Rektor Universitas Mercubaktijaya (Ises Reni, S.Kp, M.Kep, Wakil Rektor I (Mitayani, S.ST, M.Biomed, P.hD), Wakil Rektor II (Eka Putri Primasari, M.Kes), Ka. UPT Humas dan Kerjasama Universitas Mercubaktijaya (Winda L N, S.Tr.Keb), Kepala Dinas Pendidikan Kab Lima Puluh Kota yang diwakili oleh Kabid PAUD dan PNF (Wandi Putra, S.Ag), Kepala Sekolah SDN 03 Batu Balang (Hendri, S.Pd). Kegiatan diseminasi ini juga dihadiri oleh Sekretaris Dinas Kesehatan Kab. Lima Puluh Kota (Deni Hendra S, SKM, M.Kes), Kepala Puskesmas Taram, Kec. Harau (Tri Mujiati, S.ST) dan Tim PKM Universitas Mercubaktijaya.



Gambar 2. Diseminasi Program Kegiatan Pengabdian Masyarakat Universitas Mercubaktijaya

Implementasi kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 03 Batu Balang dilakukan pada 3 tahap kunjungan. Kunjungan pertama yaitu tanggal 23 Juli sampai dengan 25 Juli 2025. Pada tanggal 23 Juli 2025 dilaksanakan rangkaian kegiatan, diantaranya: 1) Pembukaan PKM Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar 03 Batu Balang yang dihariri oleh tim PKM, Kepala Sekolah, guru dan perwakilan siswa SDN 03 Batu Balang.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan PKM di SDN 03 Batu Balang

2) Serah terima bantuan alat permainan tradisional untuk media pembelajaran edukatif bagi SDN 03 Batu Balang yang diserahkan langsung oleh Ketua tim Pengabdi (Eka Putri Primasari, M.Kes) kepada Kepala Sekolah SDN 03 Batu Balang (Hendri, S.Pd).



Gambar 4. Serah Bantuan Alat Permainan Tradisional untuk Media Pembelajaran SDN 03 Batu Balang

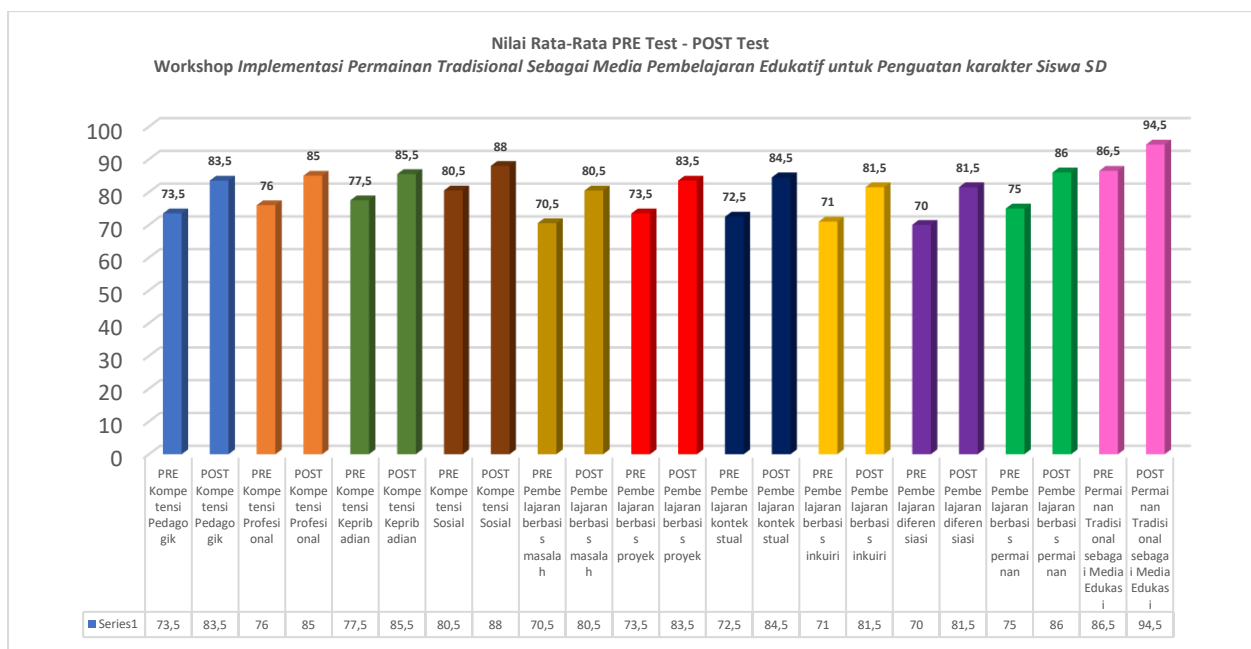
3)“*Workshop Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan karakter Siswa Sekolah Dasar*” yang diikuti oleh 20 orang guru yang terdiri dari seluruh guru SDN 03 Batu Balang dan juga perwakilan guru dari *SDN 01 Batu Balang, SDN 02 Batu Balang, SDN 03 Batu Balang, SDN 04 Batu Balang dan SDN 01 Bukit Limbuku*. Adapun materi yang diberikan: 1)Peningkatan Kompetensi guru SD dalam aktivitas pembelajaran (kompetensi pedagogik, professional, kepriadian & sosial) dengan Narasumber: Hendry S.Pd, 2)Metode Pembelajaran *Deep Learning* dengan narasumber 3)Deteksi gangguan belajar spesifik pada siswa & upaya mengatasinya dengan narasumber: Effran Zudeta, M.Pd dan 4)Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan karakter Siswa Sekolah Dasar dengan narasumber: Eka Putri Primasari, M.Kes; Effran Zudeta, M.Pd; Mitayani, S.ST, M.Biomed, P.hD.



Gambar 5. Pemberian Materi Workshop *Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan karakter Siswa Sekolah Dasar*



Gambar 6. Demonstrasi Implementasi Alat Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Pada Guru dan Murid SDN 03 Batu Balang



Gambar 7. Hasil Pre Test – Post Test Workshop *Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan karakter Siswa SD*

Pada gambar 7 di atas dapat dilihat hasil bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dari keseluruhan materi yang diberikan kepada guru-guru yang mengikuti workshop. Melalui permainan tradisional, siswa bisa belajar sambil bermain dan meningkatkan pengalaman belajar mereka di sekolah. Integrasinya dalam lingkungan sekolah sebagai alat pembelajaran menawarkan banyak manfaat, termasuk pengembangan keterampilan sosial, motorik, kognitif, dan strategis siswa. Selain itu juga membentuk generasi yang berakar pada nilai-nilai luhur lokal (BINUS UNIVERSITY 2020). Memperkenalkan anak usia dini pada permainan tradisional membawa banyak manfaat yang mendukung tumbuh kembang mereka, baik dari aspek fisik,

sosial, emosional, maupun kognitif. Selain itu, permainan tradisional juga berperan penting dalam menjaga kelestarian budaya. Lebih jauh lagi, permainan ini dapat menjadi pilihan aktivitas sehat di tengah maraknya penggunaan teknologi (paud.bintangjuara.sch.id 2024).

Kunjungan kedua pada tanggal 12 – 13 September 2025: Tim PKM melakukan pendampingan dan evaluasi melengkapi bantuan alat permainan, lanjutan simulasi alat permainan tradisional untuk media pembelajaran oleh tim PKM, pengadaan lemari penyimpanan alat permainan tradisional untuk media pembelajaran, cat warna-warni untuk mencat halaman sekolah menjadikan media permainan tradisional edukatif dan merangpunkan modul ajar permainan tradisional untuk di serahkan ke SDN 03 Batu Balang. Semua program dan implementasi dilakukan pendampingan untuk memastikan target capaian kegiatan PKM tercapai.



Gambar 8. Kunjungan Kedua: Pendampingan dan Evaluasi 12-13 September 2025

Kunjungan ketiga pada September – Oktober: **Monev:** Monev internal dari LPPM Mercubaktijaya & Monev eksternal reviewer PKM Kemdikristek dan penyelesaian laporan kegiatan.

Penutup

Dapat disimpulkan pelaksanaan kegiatan PKM terlaksana sesuai dengan target yang diharapkan, diantaranya: pelaksanaan kegiatan telah menambah wawasan dan keterampilan guru/siswa dalam memperkaya metode dan media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Adapun faktor pendorong dalam pelaksanaan kegiatan PKM:

- 1) Kerjasama yang sangat baik dari Mitra (SDN 03 Batu Balang),
- 2) Adanya kerjasama lintas sektoral (Dinas Pendidikan Kab. Lima Puluh Kota yang sangat baik

- 3) Antusias mitra SDN 03 Batu Balang dan tim PKM Universitas Mercubaktijaya dalam mendukung seluruh rangkaian kegiatan PKM sehingga PKM ini dapat terlaksana dengan sangat baik.

Faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan ini: Penyesuaian jadwal pelaksanaan kegiatan PKM dengan jadwal belajar siswa di sekolah, dimana agar tidak mengganggu proses belajar siswa, kegiatan PKM dilaksanakan setelah jam sekolah selesai.

Saran pada pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah:

- 1) Meningkatkan anggaran kegiatan.
- 2) Meningkatkan jumlah peserta dan pelaksana kegiatan.
- 3) Dukungan dari intas sektoral, khususnya Dinas Pendidikan Kab. Lima Puluh Kota dalam pendampingan guna keberlanjutan program

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada:

- 1) Kementerian Pendidikan Tinggi Sains dan Teknologi berkat pendanaan hibah PKM program kemitraan tahun anggaran 2025 kegiatan PKM ini dapat dilaksanakan.
- 2) Pihak Bupati Lima Puluh Kota
- 3) Dinas Pendidikan Lima Puluh Kota
- 4) Universitas Mercubaktijaya
- 5) LPPM Universitas Mercubaktijaya
- 6) Kepala Sekolah, guru beserta jajaran dan seluruh siswa SDN 03 Batu Balang
- 7) Tim PKM dan seluruh tim yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar 03 Batu Balang

References

- BINUS UNIVERSITY. 2020. "PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENERAPKAN PENDIDIKAN MULTIKULTURAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR." 2020. Retrieved (<https://pgsd.binus.ac.id/2020/04/15/permainan-tradisional-sebagai-upaya-menerapkan-pendidikan-multikultural-untuk-siswa-sekolah-dasar/>).
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. 2025. "Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) SDN 03 Batu Balang Kabupaten 50 Kota." 2025. Retrieved (<https://dapo.dikdasmen.go.id/sekolah/1874CE9A7B7E685AB00F>).
- Lestarinigrum, Anik, and Dema Yulianto. 2016. "Strategy for Creative Learning by Using Traditional Games Based Multicultural in Early Childhood Education." *In Proceedings International Seminar Faculty of Education*.
- paud.bintangjuara.sch.id. 2024. "Kenali 6 Manfaat Mengenalkan Permainan Tradisional Kepada Anak Usia Dini." 3 Desember 2024. Retrieved (<https://paud.bintangjuara.sch.id/manfaat-mengenalkan-permainan-tradisional/>).
- Purwaningsih, Ernawati. 2006. "PERMAINAN TRADISIONAL ANAK: SALAH SATU KHASANAH BUDAYA YANG PERLU DILESTARIKAN." *Jurnal Sejarah Dan Budaya Jawa* 1(1):40–46.