

PENDAMPINGAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PGSD

Naheria¹, Gyta Krisdiana Cahyaningrum², Didik Cahyono³, Muhammad Sukron Fauzi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Mulawarman, Samarinda

Email: naheria@fkip.unmul.ac.id

Abstract

Traditional games played using tools have important value both in the context of education and cultural preservation. This game tool functions as a concrete medium that is able to enrich the student learning experience. This Community Service activity aims to assist students of the Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD) in designing and making traditional game tools. The activity was carried out through technical assistance and simulation of the use of game tools made by students. Based on the evaluation results, it was found that 54.2% of students demonstrated a very good understanding of the concept of traditional games, while 45.8% showed a sufficient understanding. In terms of developing ideas and creativity, 60% of students felt very helped and 40% felt quite helped in developing creative ideas for making game tools. Providing new experiences for students, especially in the process of designing and creating learning media based on regional games, 65.5% of students felt that they got a new experience, and 33.5% felt that it was enough to get a new experience. The feasibility of the traditional game tools produced, as many as 41.3% of students stated that the tools were quite applicable in learning in elementary school, and 58.7% considered that the tools were very applicable in the context of thematic learning at the elementary school level. These findings show that mentoring activities can encourage increased understanding, creativity, and practical competence of PGSD students as prospective educators who are innovative and culturally insightful

Keyword: *Tools, Cultural Preservation Innovations, Regional Games*

Abstrak

Permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan alat memiliki nilai penting baik dalam konteks pendidikan maupun pelestarian budaya. Alat permainan ini berfungsi sebagai media konkret yang mampu memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam merancang dan membuat alat permainan tradisional. Kegiatan dilakukan melalui pendampingan teknis serta simulasi penggunaan alat permainan hasil karya mahasiswa. Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa sebanyak 54,2% mahasiswa menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap konsep permainan tradisional, dan 45,8% menunjukkan pemahaman yang cukup. Aspek pengembangan ide dan kreativitas, 60% mahasiswa merasa sangat terbantu dan 40% merasa cukup terbantu dalam mengembangkan ide-ide kreatif untuk pembuatan alat permainan. Memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa, terutama dalam proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis permainan daerah, 65,5% mahasiswa merasa sangat mendapatkan pengalaman baru, dan 33,5% merasa cukup mendapatkan pengalaman baru. Kelayakan alat permainan tradisional yang dihasilkan, sebanyak 41,3% mahasiswa menyatakan bahwa alat tersebut cukup dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, dan 58,7% menilai bahwa alat tersebut sangat dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan mampu mendorong peningkatan pemahaman, kreativitas, dan kompetensi praktis mahasiswa PGSD sebagai calon pendidik yang inovatif dan berwawasan budaya.

Kata Kunci: *Alat, Inovasi Pelestarian Budaya, Permainan Daerah*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional bagian dari kekayaan budaya nusantara yang tidak hanya mengandung unsur hiburan, tetapi juga nilai-nilai edukatif, sosial, moral, dan keterampilan hidup yang sangat

relevan dalam pendidikan dasar. Permainan tradisional memiliki peran penting dalam budaya Indonesia, tidak hanya sebagai warisan budaya tetapi juga sebagai media pendidikan yang dapat membantu siswa belajar keterampilan sosial dan keterampilan akademik (Langgeng Hutomo, 2025). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan kompetensi siswa secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. (Irmawati, 2023). Sayangnya, di tengah perkembangan teknologi digital yang begitu pesat, permainan tradisional mulai terpinggirkan dari kehidupan anak-anak. Anak-anak lebih banyak mengemari permainan berbasis digital yang bersifat individual dan pasif. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi pola interaksi sosial, tetapi juga membatasi ruang gerak dan kreativitas anak. Padahal Permainan tradisional memiliki peran penting dalam mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari aspek fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Beberapa di antaranya merupakan permainan yang dimainkan menggunakan alat, seperti sumpit, cina boy, dan pati lele, sementara lainnya dapat dimainkan tanpa alat khusus, seperti gobak sodor dan engklek. Permainan-permainan tersebut tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga melatih kerja sama, konsentrasi, koordinasi motorik kasar dan halus, serta menanamkan nilai-nilai kebersamaan dan sportivitas.

Permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan alat memiliki nilai penting dalam konteks pendidikan maupun dalam pelestarian budaya, karena alat permainan ini merupakan media konkret yang dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, alat-alat tersebut dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Mengenalkan dan menggunakan permainan tradisional dengan alat kepada mahasiswa merupakan bagian dari pelestarian budaya lokal, dan menumbuhkan kreatifitas dan inovasi untuk menciptakan alat tersebut (Priadana, 2025). Agar permainan tradisional ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama di jenjang sekolah dasar, maka diperlukan adanya pendampingan dalam proses pembuatan alat permainan tersebut. Pendampingan ini penting untuk membekali calon guru, seperti mahasiswa PGSD, dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam merancang dan memanfaatkan alat permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang kontekstual, edukatif, dan berbasis budaya lokal.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), sebagai calon guru dimasa akan datang, seharusnya memiliki pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran kontekstual. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa PGSD belum mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang atau membuat alat permainan tradisional, apalagi mengintegrasikannya

dalam pembelajaran di kelas. Pengetahuan mereka masih perlu ditingkatkan pada aspek teoritis yang dibarengi kemampuan praktik dan inovasi dalam menciptakan alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Pendampingan pembuatan alat permainan tradisional bagi mahasiswa PGSD penting dilakukan sebagai bagian dari upaya menguatkan kompetensi pedagogik dan kultural mereka. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya belajar mengenal jenis-jenis permainan tradisional, tetapi juga memahami filosofi di baliknya, serta mampu membuat dan memodifikasi alat permainan dengan bahan yang sederhana dan terjangkau.

Secara teoretis, kegiatan ini relevan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung (*learning by doing*) dalam membangun pemahaman. Vygotsky menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika terjadi dalam konteks sosial dan budaya yang bermakna. Sementara dari sisi kebijakan pendidikan, kegiatan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan penguatan profil pelajar Pancasila melalui kearifan lokal. (Setiyaningsih, 2023). pembelajaran proyek penguatan profil pelajar Pancasila pada tema kearifan lokal, menelusuri warisan masa lampau memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebhinekaan global siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran proyek menunjukkan peningkatan pemahaman tentang kebhinekaan dan globalisasi. (Firmansyah, 2023)

Pembuatan alat permainan tradisional bagi mahasiswa PGSD merupakan langkah strategis yang memiliki berbagai dampak positif. Kegiatan ini memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang berbasis budaya lokal, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis dalam konteks pendidikan dasar. Selain itu, kegiatan ini mendorong tumbuhnya kreativitas dan inovasi di kalangan calon guru, yang menjadi bekal penting dalam merancang pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Di sisi lain, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran turut berkontribusi pada upaya pelestarian budaya bangsa melalui jalur pendidikan. Lebih jauh, pengalaman ini juga meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan praktik pembelajaran di lapangan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sarat nilai-nilai kearifan lokal.

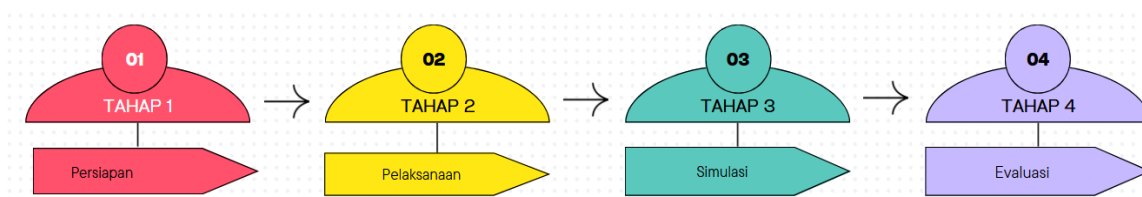
Permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. yaitu permainan sumpit dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan

motorik halus, khususnya dalam hal ketepatan, konsentrasi, serta koordinasi tangan dan mata, yang penting dalam perkembangan sensorimotor anak. Selanjutnya, permainan Cina Boy dapat dijadikan media pembelajaran kontekstual dalam bidang kognitif, seperti berhitung dan strategi, serta menumbuhkan nilai-nilai karakter melalui konsentrasi, kerja sama tim, dan sportivitas. Sementara itu, papan engklek yang dimodifikasi dengan desain inovatif berbasis tema mata pelajaran mampu menjembatani antara aktivitas fisik dan penguatan materi ajar secara tematik, menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan mahasiswa PGSD mengenai ragam permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan berbasis budaya lokal. Melalui kegiatan ini, mahasiswa mendapatkan pendampingan teknis dalam proses pembuatan alat permainan tradisional dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Selain itu, kegiatan ini juga melatih keterampilan mahasiswa dalam merancang dan memodifikasi permainan tradisional agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Tidak hanya berfokus pada aspek kognitif dan keterampilan, kegiatan ini juga diarahkan untuk menumbuhkan sikap apresiatif terhadap budaya lokal, serta membangun karakter kreatif dan inovatif mahasiswa sebagai calon pendidik yang adaptif dan berdaya cipta.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis yakni



1. Tahap persiapan, yang meliputi identifikasi kebutuhan serta pengetahuan awal mahasiswa terkait permainan tradisional, penyusunan materi pendampingan, dan perancangan desain alat permainan tradisional yang akan dibuat. Selain itu, dilakukan pula koordinasi tim pelaksana serta penyiapan bahan dan alat pendukung kegiatan.
2. Tahap Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara partisipatif melalui pelatihan dan pendampingan. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi dan pengenalan materi mengenai filosofi,

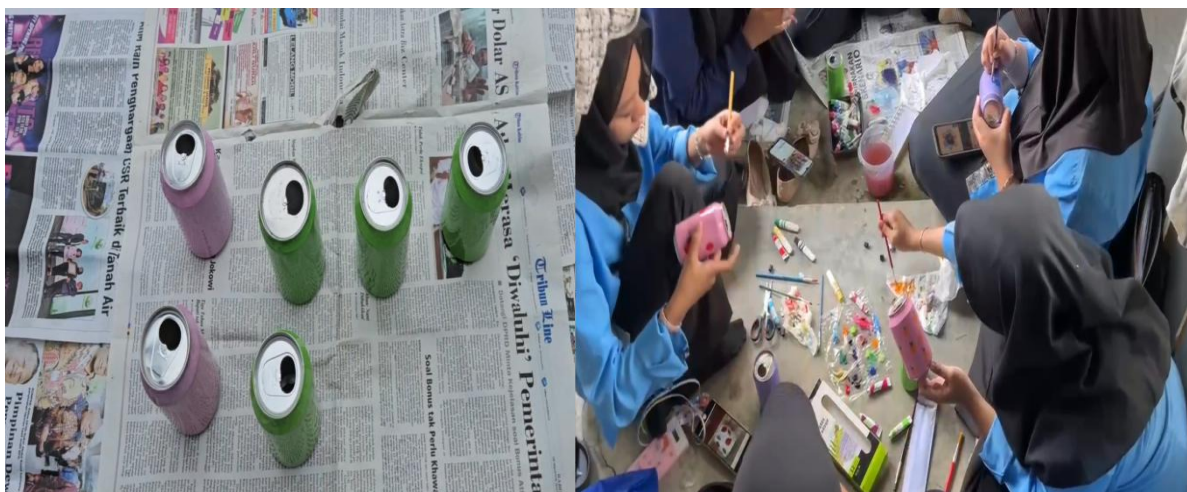
- jenis, fungsi, serta nilai edukatif dari permainan tradisional. Selanjutnya, mahasiswa dibagi dalam kelompok kecil untuk mengikuti pendampingan pembuatan alat permainan yaitu permainan sumpit, permainan cina boy, dan permainan engklek. Lompat tali
3. Tahap simulasi setelah alat permainan selesai dibuat, mahasiswa melakukan sesi simulasi untuk mempraktikkan penggunaan alat permainan dalam skenario pembelajaran tematik. Setiap kelompok mendemonstrasikan dan mengintegrasikan alat permainan dalam kegiatan pembelajaran tematik sekolah dasar kemudian mahasiswa merefleksikan pengalaman yang diperoleh dan menyusun rencana pemanfaatan alat permainan.
 4. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang mencakup penilaian terhadap hasil karya alat permainan yang telah dibuat, observasi serta mengisi angket melalui google form guna mengukur pengetahuan dan keterampilan mahasiswa, serta dokumentasi seluruh proses kegiatan dan penyusunan laporan akhir PkM.

Evaluasi dilakukan melalui observasi, selama proses pendampingan berlangsung dalam pembuatan alat permainan tradisional, setelah mengikuti pendampingan mahasiswa mengisi google form, Untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dan dokumentasi visual. Angket disusun untuk mengukur pengetahuan mahasiswa mengenai jenis, nilai edukatif, dan potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Selain itu, angket juga memuat indikator yang mengukur persepsi mahasiswa terhadap relevansi kegiatan dengan kebutuhan mereka sebagai calon guru SD. Observasi dilakukan secara sistematis oleh tim pelaksana selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi yang mencakup aspek partisipasi aktif, keterampilan dalam pembuatan alat permainan, serta kemampuan mahasiswa dalam menyusun dan mempresentasikan rencana pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional. Sementara itu, dokumentasi visual berupa foto dan video digunakan untuk merekam proses kegiatan dan hasil karya mahasiswa, yang kemudian dianalisis secara kualitatif guna melihat kreativitas desain alat permainan serta keunikan modifikasi yang dilakukan oleh peserta. Penggunaan ketiga instrumen ini secara triangulatif bertujuan untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif mengenai pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan alat permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan ini telah dilaksanakan selama dua hari sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, dengan jumlah peserta 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pendampingan dilakukan dengan cara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 mahasiswa, anggota kelompok melakukan kolaborasi, Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam program pembuatan alat permainan tradisional memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan keterampilan mereka. Sebanyak 54,2% mahasiswa menunjukkan pemahaman sangat Baik, dan 45,8% menunjukkan pemahaman yang Cukup terhadap konsep permainan daerah setelah mengikuti kegiatan pendampingan pembuatan alat. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu menginternalisasi konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan permainan tradisional, baik dari segi nilai budaya maupun potensi edukatifnya.

Gambar Bahan dan proses pembuatan alat permainan cina boy



Kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan ide dan kreativitas untuk membuat media permainan daerah, mahasiswa menyatakan sebanyak 60% merasa sangat terbantu dan 40% merasa cukup terbantu dalam mengembangkan ide-ide kreatif untuk pembuatan alat permainan. Kegiatan ini juga menjadi wadah pembelajaran yang memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa, terutama dalam proses merancang dan membuat media pembelajaran berbasis permainan daerah, yang menyatakan dari 33,5% yang merasa cukup mendapat pengalaman baru, dan 65,5% merasa sangat mendapatkan pengalaman baru. Berdasarkan data ini dapat dijelaskan bahwa sebagian besar mahasiswa memperoleh wawasan dan keterampilan praktis yang sebelumnya belum mereka miliki, terutama dalam hal merancang, mengembangkan, dan memodifikasi alat permainan tradisional untuk keperluan pembelajaran, melalui permainan tradisional dapat menumbuhkan kreatifitas anak dengan memperhatikan strategi dan alat permainan yang digunakan untuk memenangkan permainan serta modifikasi permainan tradisional dari guru menjadi lebih menarik

(Lucky, 2025). Pengalaman ini tidak hanya memperkaya pengetahuan mahasiswa tentang warisan budaya lokal, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat dianggap sebagai sarana efektif dalam menumbuhkan kreativitas, inovasi, dan kemandirian mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai calon pendidik.



Gambar. proses pembuatan sasaran permainan sumpit

Kegiatan ini memberikan respon positif terhadap kelayakan alat permainan tradisional yang telah mereka hasilkan, sebanyak 41,3% mahasiswa menyatakan bahwa alat yang mereka hasilkan cukup dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran khususnya dipembelajaran di sekolah dasar, dan 58,7% merepon bahwa alat permainan yang mereka hasilkan sangat dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar, data ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mampu merancang media pembelajaran yang memiliki nilai edukasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia sekolah dasar, kemampuan mahasiswa mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam pembelajaran yang kreatif.

Gambar Penggunaan alat hasil karya permainan sumpit dan permainan lompat tali



Seluruh alat permainan yang dikembangkan dalam kegiatan ini dibuat menggunakan bahan-bahan sederhana dan ramah lingkungan, yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Bahan-bahan tersebut meliputi kardus bekas, kaleng bekas, jarum pentul, stereofoam, cat air, sedotan plastik, bambu, tutup botol, karet gelang. Penggunaan bahan-bahan ini mencerminkan prinsip edukasi berkelanjutan (sustainable education), di mana proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan dan kreativitas dalam pemanfaatan limbah. Seperti, kardus dan kaleng bekas dimanfaatkan sebagai rangka dan struktur utama alat permainan, sedangkan cat air digunakan untuk memperindah tampilan visual agar menarik bagi anak-anak. Jarum pentul dan sedotan berfungsi sebagai penghubung bagian-bagian permainan atau sebagai elemen interaktif yang melatih koordinasi motorik halus (Tuti Firdayani, 2023). Sementara itu, bambu digunakan karena sifatnya yang kuat, ringan menjadikannya pilihan ideal untuk alat permainan edukatif yang tahan lama dan aman. Pendekatan ini tidak hanya memberikan alternatif pengganti alat permainan komersial yang mahal, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan inovatif dalam merancang media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Mahasiswa berhasil membuat 5 alat permainan tradisional yang berbahan dasar sederhana, murah, dan ramah lingkungan, yakni alat permainan sumpit, engklek, cina boy, lompat tali, patik lele.

SIMPULAN

Melalui kegiatan pendampingan yang terstruktur mahasiswa tidak hanya memperoleh wawasan tentang nilai-nilai edukatif yang terdapat dalam permainan tradisional, tetapi mereka terdorong untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam merancang dan merealisasikan hasil karya mereka sebagai media pembelajaran, selain dari pada itu keterlibatan langsung dalam pembuatan serta penggunaan alat hasil karya sendiri memberikan pengalaman aplikatif yang selaras dengan kebutuhan praktik pembelajaran, yang efektif membangun kompetensi pedagogik, inovasi dan kemandirian mahasiswa sebagai calon pendidik,

DAFTAR PUSTAKA

- FIRMANSYAH, T. (2023). PENINGKATAN KEBHINEKAAN GLOBAL SISWA MELALUI PEMBELAJARAN P5, TEMA KEARIFAN LOKAL, MENELUSURI WARISAN MASA LAMPAU. *EDUCATIO: JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN*, 256-262.
- IRMAWATI. (2023). NILAI-NILAI EDUKATIF DALAM PERMAINAN TRADISIONAL BALOGO PADA. *MERETAS: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 87-96.

- LANGGENG HUTOMO, W. R. (2025). PERAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA BELAJAR. *PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR*, 228-239.
- LUCKY, H. S. (2025). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA EFEKTIF PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 789-796.
- PRIADANA, B. W. (2025). MENGHIDUPKAN KEMBALI WARISAN BUDAYA : PENGUATAN NILAI SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI MASYARAKAT DESA. *JURNAL SOLMA*, 1056-1063.
- SETIYANINGSIH, S. (2023). PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING TERPADU PARADIGMA KONSTRUKTIVISME VYGOTSKY PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR. *JURNAL ILMIAH MANDALA EDUCATION*, 9(2), 1322-1332.
- TUTI FIRDAYANI, R. N. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) RAMAH LINGKUNGAN (BAHAN BEKAS) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU. *KREASI: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 26-32.