

REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENGUATAN KARAKTER ANAK DESA KWAREN

Nabila Mairantika¹, Retno Handayani², Muhammad Farid Rifai³, Rifda Nisrina Sausan⁴, Amelya Puspita Rahmadani⁵, Taufiq Akbar⁶, Dextra Brilliant Pratama⁷, Lutfi Nur Fatimah⁸, Nisa Sholikhah Romadhoni⁹, Aliffya Putri Nur Zannah¹⁰, Rifa'ul Nasrotin¹¹
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Email : nisaikha14@gmail.com

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang memuat nilai kearifan lokal, melatih keterampilan sosial, dan berpotensi menjadi media penguatan karakter anak. Namun, maraknya permainan berbasis gawai menggeser peran permainan tradisional sehingga keberadaannya kian terpinggirkan. Kegiatan ini bertujuan untuk merevitalisasi permainan tradisional melalui pengenalan, praktik bermain, pendampingan, dan perlombaan sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus media penguatan karakter anak. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan anak-anak secara aktif dalam serangkaian aktivitas bermain tradisional seperti engklek, gobak sodor, egrang, dan congklak. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi anak-anak dalam berpartisipasi, munculnya nilai-nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, kejujuran, dan gotong royong selama proses bermain, serta berkontribusi pada pengurangan ketergantungan pada gawai melalui aktivitas fisik dan sosial yang menyenangkan. Kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap pelestarian warisan budaya lokal dan fasilitasi penguatan karakter.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Pelestarian Budaya, Penguatan Karakter, Anak, Revitalisasi

ABSTRACT

Traditional games are a cultural heritage that embody local wisdom, foster social skills, and have the potential to serve as a means of strengthening children's character. However, the rise of mobile-device-based games has displaced the role of traditional games, causing them to become increasingly marginalized. This activity aims to revitalize traditional games through introduction, hands-on play, guidance, and competitions as an effort to preserve culture while also serving as a means to strengthen children's character. The implementation method uses a participatory approach that actively involves children in a series of traditional play activities such as engklek, gobak sodor, egrang, and congklak. The results of the activity demonstrated high enthusiasm among the children for participating, the emergence of character values such as cooperation, discipline, responsibility, sportsmanship, honesty, and mutual assistance during the play process, as well as a reduction in dependence on electronic devices through enjoyable physical and social

Article History

Received: Oktober 2026

Reviewed: Oktober 2026

Published: Oktober 2026

Plagiarism Checker No

234.KK.44.893484

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

activities. This activity contributes to the preservation of local cultural heritage and facilitates character building.

Keywords : *Traditional Games, Cultural Preservation, Character Strengthening, Children, Revitalization*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang sarat akan nilai luhur. Sebagai bagian dari kearifan lokal, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media pendidikan karakter yang efektif bagi anak-anak (Hidayanto, 2025). Melalui permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, egrang, dan congklak, anak-anak dapat belajar mengenai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, kejujuran, serta gotong royong secara alami dalam konteks bermain yang menyenangkan (Adelia et al., 2024).

Namun, di tengah arus modernisasi dan perkembangan teknologi digital, eksistensi permainan tradisional menghadapi tantangan. Pola bermain anak-anak saat ini lebih didominasi oleh permainan berbasis gawai yang bersifat individual dan pasif. Kondisi ini mengurangi interaksi sosial langsung, melemahkan keterampilan motorik, serta mengikis pengenalan terhadap nilai-nilai budaya lokal (Brahmantio et al., 2025). Penelitian oleh (Sari et al., 2025) menunjukkan bahwa dominasi gawai berkontribusi terhadap menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional dan berpotensi menghambat pembentukan karakter sosial yang sehat.

Observasi awal selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Kwaren, Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten menunjukkan bahwa anak-anak desa cenderung menghabiskan waktu luang dengan gawai dan kurang mengenal permainan tradisional. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara ideal pelestarian budaya lokal dengan realitas pola bermain anak di desa. Sebagai solusi, kegiatan revitalisasi permainan tradisional dirancang melalui pendekatan partisipatif yang mencakup pengenalan, praktik bermain, pendampingan, dan perlombaan (Azizah, 2024). Kegiatan ini diharapkan mampu menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai media interaksi sosial, pelestarian budaya, dan fasilitasi penguatan karakter anak, sekaligus menawarkan alternatif bermain yang aktif dan menyenangkan untuk mengurangi ketergantungan pada gawai. Tujuan pengabdian ini adalah merevitalisasi permainan tradisional di Desa Kwaren sebagai upaya pelestarian budaya lokal dan penguatan karakter anak melalui kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif anak-anak desa.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Kwaren, Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten, sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. Sasaran kegiatan adalah anak-anak Desa Kwaren yang berusia 5 - 13 tahun. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif, di mana anak-anak dilibatkan secara aktif sebagai subjek dalam proses revitalisasi permainan tradisional (Priadana et al., 2025).

Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, dilakukan observasi awal mengenai pola bermain anak dan inventarisasi permainan tradisional yang dikenal masyarakat setempat. Tahap pelaksanaan terdiri atas dua rangkaian utama. Pertama, kegiatan bermain bersama dilaksanakan selama enam hari, yaitu pada tanggal 2, 3, 4, 9, 10, dan 11 Juli 2026, berlokasi di GOR dan Gedung Serba Guna Desa Kwaren. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 35 anak dengan rentang usia 5-13 tahun. Permainan tradisional yang dimainkan meliputi congklak, boy-boyan, gobak sodor, lompat tali, bola bekel, dan engklek. Kedua, lomba permainan tradisional diselenggarakan pada Minggu, 19 Juli 2026, dengan jumlah peserta 22 anak yang dibagi ke dalam dua kelompok berdasarkan usia, yaitu kelompok besar dan kelompok kecil. Permainan yang dilombakan meliputi engklek, gobak sodor, congklak, dan boy-boyan. Setiap peserta terlebih dahulu diberikan pertanyaan pengetahuan umum; apabila jawaban benar, peserta diperbolehkan bermain. Metode pelaksanaan dilakukan melalui demonstrasi, praktik bersama, dan kompetisi yang bersifat edukatif. Dokumentasi dilakukan melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, serta dokumentasi foto dan video kegiatan. Evaluasi bersifat kualitatif dengan mengamati tingkat partisipasi, antusiasme, serta munculnya nilai-nilai karakter selama proses bermain (Hidayanto, 2025).

Analisis hasil dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menafsirkan data observasi dan dokumentasi dalam kaitannya dengan tujuan pelestarian budaya dan penguatan karakter anak (Sugiyono, 2017). Pendekatan ini sejalan dengan praktik pengabdian masyarakat berbasis partisipasi yang menekankan proses pemberdayaan dan pembelajaran bersama (Azizah, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal di Desa Kwaren menunjukkan bahwa permainan tradisional kurang familiar bagi sebagian anak-anak. Banyak di antara mereka lebih akrab dengan permainan digital di gawai daripada permainan yang melibatkan interaksi fisik dan sosial secara langsung. Observasi awal mencatat minimnya aktivitas bermain tradisional di ruang publik desa. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu luang di rumah dengan perangkat elektronik, sehingga ruang interaksi sosial antar sebaya menjadi semakin terbatas. Kondisi ini mencerminkan tantangan yang dihadapi banyak desa di era digital, di mana warisan budaya lokal mulai terpinggirkan oleh hiburan modern yang bersifat individual.

Pelaksanaan rangkaian kegiatan dimulai dengan bermain bersama yang dilaksanakan selama enam hari yakni pada tanggal 2, 3, 4, 9, 10, dan 11 Juli 2026, bertempat di GOR dan Gedung Serba Guna Desa Kwaren. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 35 anak berusia 5-13 tahun. Dilaksanakan dengan memperkenalkan dan mempraktikkan permainan tradisional seperti congklak, boy-boyan, gobak sodor, lompat tali, bola bekel, dan engklek. Anak-anak dilibatkan secara aktif dalam praktik bermain secara berkelompok. Pendampingan dilakukan secara intensif untuk memastikan setiap anak memahami cara bermain sekaligus nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Proses ini tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga mendorong anak-anak untuk saling mengajarkan aturan kepada teman sebaya.

Puncak kegiatan berupa lomba permainan tradisional yang diselenggarakan pada Minggu, 19 Juli 2026. Peserta lomba berjumlah 22 anak yang dibagi ke dalam dua kelompok berdasarkan usia, yaitu kelompok besar dan kelompok kecil. Permainan yang dilombakan meliputi engklek, gobak sodor, congklak, dan boy-boyan. Sebelum bermain, setiap peserta diberikan pertanyaan pengetahuan umum; apabila jawaban benar, peserta diperbolehkan bermain. Format ini dirancang agar setiap anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi sekaligus mengaitkan permainan dengan pengetahuan dasar. Partisipasi anak-anak teramati sangat tinggi. Mereka menunjukkan antusiasme dalam mengikuti setiap sesi, baik pada tahap bermain bersama maupun lomba. Respons positif terlihat dari semangat mereka untuk mencoba permainan baru, meminta pengulangan sesi bermain, serta secara spontan melibatkan teman-teman sebaya. Suasana bermain yang riuh dan penuh tawa menjadi indikasi bahwa permainan tradisional masih memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak ketika diperkenalkan dengan pendekatan yang menyenangkan.



Gambar 1 Bermain Bersama dan Lomba Permainan Tradisional

Selama proses bermain, berbagai nilai karakter terlihat muncul secara alami. Kerja sama tampak jelas dalam permainan berkelompok seperti gobak sodor, di mana anak-anak harus berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama. Disiplin tercermin dari kepatuhan terhadap aturan permainan dan giliran bermain. Tanggung jawab ditunjukkan ketika anak menjalankan peran yang diberikan dalam tim. Sportivitas terlihat saat anak menerima kekalahan maupun

kemenangan dengan sikap positif. Kejujuran muncul dalam pengakuan terhadap pelanggaran aturan, sementara semangat gotong royong tampak ketika anak-anak saling membantu menyiapkan atau membersihkan area bermain. Nilai-nilai tersebut tidak diajarkan secara verbal semata, melainkan dialami langsung melalui interaksi bermain.

Dari sisi pelestarian budaya, kegiatan ini memberikan kontribusi dengan menghidupkan kembali pengetahuan dan praktik permainan tradisional yang sebelumnya kurang dikenal oleh anak-anak di Desa Kwaren. Anak-anak tidak hanya mengenal nama dan cara bermain, tetapi juga mulai memahami bahwa permainan tersebut merupakan bagian dari identitas budaya lokal. Proses ini menjadi langkah awal agar warisan budaya tidak hanya menjadi cerita masa lalu, melainkan tetap hidup dalam aktivitas sehari-hari.

Kegiatan revitalisasi permainan tradisional juga menawarkan alternatif bermain yang aktif dan sosial, sehingga berpotensi mengurangi ketergantungan anak pada gawai. Melalui aktivitas fisik yang menyenangkan, anak-anak mengalami langsung kesenangan bermain di luar ruangan bersama teman sebaya. Kondisi ini sejalan dengan upaya mendorong pola bermain yang lebih seimbang antara dunia digital dan interaksi nyata.

Temuan kegiatan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas permainan tradisional sebagai media penguatan karakter dan pelestarian budaya. Temuan oleh (Sari et al., 2025) menjelaskan bahwa sosialisasi permainan tradisional mampu meningkatkan pemahaman nilai kerja sama dan sportivitas. Permainan tradisional kolektif membangun gotong royong dan persatuan, sementara permainan berbasis aturan menanamkan integritas (Hidayanto, 2025). Selain itu, (Adelia et al., 2024) menekankan peran permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan sosial dan pelestarian budaya di tengah tantangan era digital. Dengan demikian, hasil pengabdian di Desa Kwaren memperkuat bukti empiris mengenai relevansi permainan tradisional dalam konteks pendidikan karakter berbasis komunitas.

Faktor pendukung keberhasilan kegiatan meliputi tingginya antusiasme anak-anak, dukungan masyarakat dan tokoh desa, serta ketersediaan ruang terbuka yang memadai untuk bermain. Sementara itu, kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu pelaksanaan program KKN dan adanya variasi tingkat familiaritas anak terhadap permainan tradisional. Meskipun demikian, secara keseluruhan kegiatan ini berhasil memfasilitasi munculnya nilai-nilai karakter positif dan memberikan kontribusi nyata terhadap pelestarian budaya lokal di Desa Kwaren.

KESIMPULAN

Kegiatan revitalisasi permainan tradisional di Desa Kwaren berhasil dilaksanakan sebagai upaya pelestarian budaya lokal dan fasilitasi penguatan karakter anak. Melalui pengenalan, praktik, pendampingan, dan perlombaan, anak-anak desa menunjukkan antusiasme tinggi serta munculnya nilai-nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, kejujuran, dan gotong royong. Kegiatan ini juga memberikan alternatif bermain aktif yang berpotensi mengurangi ketergantungan pada gawai.

Implikasi dari kegiatan ini adalah pentingnya integrasi permainan tradisional dalam aktivitas anak sebagai media pendidikan karakter berbasis budaya lokal. Keterbatasan waktu pelaksanaan KKN menjadi catatan untuk pengembangan program yang lebih berkelanjutan. Saran diarahkan kepada masyarakat desa dan pemerintah desa untuk menjadikan permainan tradisional sebagai kegiatan rutin, serta kepada pihak sekolah untuk mengintegrasikannya dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, pelestarian budaya dan penguatan karakter anak dapat berlangsung secara berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Nabila, Azzahra, Syifa, Perawati, & Soraya. (2024). Studi literatur: Dinamika Permainan Tradisional dengan Kajian Komprehensif tentang Pelestarian Budaya, Pengembangan Keterampilan, dan Tantangan di Era Modern. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8 No. 3 (2024), 47489-47497.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23074/15691>
- Azizah, R. N. (2024). Revitalisasi Permainan Tradisional: Mengajak Anak-Anak Kutorejo Bermain Aktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ekonomi*, 1(2).
<https://oj.mjukn.org/index.php/pme/article/view/1568>
- Brahmantio, S., D, R. W., J, J. A., E, R. A., A, M., & Tji Beng, J. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Edukasi Dan Pelestarian Budaya: Tinjauan Sistematis Literatur. *KNOWLEDGE : Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 5(4), 1498-1508. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/knowledge.v5i4.7719>
- Hidayanto, N. E. (2025). Implementasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Penguatan Karakter Kebangsaan dan Cinta Tanah Air di Lembaga PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 9(c), 1-6.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.2881>
- Priadana, B. W., Aliriad, H., Apriyanto, R., Nurilfaza, A., & Tauchid, A. (2025). Menghidupkan Kembali Warisan Budaya : Penguatan Nilai Sosial Melalui Permainan Tradisional di Masyarakat Desa. *Jurnal SOLMA*, 14(1), 1056-1063.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22236/solma.v14i1.18034>
- Sari, Z. N., Chodori, M. A. I., Junaidi, J., & Ardiansyah, I. (2025). Pelestarian Permainan Tradisional Sebagai Sarana Edukasi dan Penguatan Karakter Anak Pada Lembaga Pendidikan Formal. *Jurnal Pengabdian Olahraga Di Masyarakat*, 6(3), 271-281.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jpom.v6i3.25428>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.