



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA IV Kualitas Sumberdaya Manusia

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan ”

Pelatihan Permainan Tradisional Indonesia di Sekolah Dasar: Melestarikan Budaya, Membangun Karakter di Sanggar Bimbingan Wira Damai, Batu Cave, Malaysia

**Reza Syehma Bahtiar^{1*}, Endang Noerhartati², Friendha Yuanta³, Suprihatien⁴,
Putri Aprilia Dwi Maharani⁵, Siti Hanifah Khairun Nisa⁶**

¹⁻⁶Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

*email korespondensi penulis: syehma_fbs@uwks.ac.id

Abstrak

Latar belakang: Peningkatan kapasitas masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya lokal membutuhkan strategi pemberdayaan yang sistematis dan berbasis kebutuhan nyata masyarakat. Berbagai studi menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat yang dirancang dengan pendekatan partisipatif mampu mendorong kemandirian, meningkatkan literasi, dan memperkuat kesejahteraan sosial, namun implementasinya masih sering menghadapi kendala seperti rendahnya partisipasi, terbatasnya pemahaman teknologi, serta minimnya instrumen evaluasi yang tepat.

Tujuan: Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran masyarakat mengenai pemanfaatan potensi lokal melalui pelatihan terstruktur sesuai kebutuhan sasaran. **Metode:** yang digunakan adalah pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA) dengan desain kegiatan berupa sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi, melibatkan 30 peserta yang dipilih berdasarkan kriteria keterlibatan aktif di lingkungan, kebutuhan peningkatan kapasitas, serta kesediaan mengikuti seluruh rangkaian program. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner pre-post, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. **Hasil:** kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan peserta, ditandai dengan kenaikan rata-rata skor pengetahuan sebesar 38% serta peningkatan kemampuan praktik pada kategori baik dari 27% menjadi 83%. Selain itu, peserta menunjukkan sikap lebih positif terhadap inovasi dan penggunaan ipteks dalam aktivitas sehari-hari. **Kesimpulan:** program pengabdian ini efektif dalam meningkatkan kapasitas masyarakat melalui pendekatan partisipatif dan instrumen evaluasi terukur, serta berimplikasi pada keberlanjutan program pemberdayaan di masa mendatang.

Kata Kunci: permainan tradisional, pelestarian budaya, pendidikan karakter, sekolah dasar, Sanggar Bimbingan Wira Damai



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA IV Kualitas Sumberdaya Manusia

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

Training on Indonesian Traditional Games in Elementary Schools: Preserving Culture and Building Character at Sanggar Bimbingan Wira Damai, Selangor, Malaysia

Abstract

Background: Community capacity building in utilizing local resources requires systematic empowerment strategies that address real needs and align with current socio-cultural contexts. Recent studies indicate that community service programs designed with participatory approaches can effectively foster self-reliance, enhance literacy, and strengthen social welfare; however, challenges remain, including limited community engagement, low technological literacy, and the absence of appropriate evaluation tools.

Objectives: This program aimed to enhance community knowledge, skills, and awareness related to the optimization of local potentials through structured training tailored to participants' needs. **Methods:** The method used was the Participatory Rural Appraisal (PRA) approach, with a program design consisting of socialization, training, mentoring, and evaluation. Thirty participants were selected based on criteria of active community involvement, capacity-building needs, and willingness to complete the entire program. Data collection instruments included observation, pre-post questionnaires, interviews, and documentation, analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques.

Results: The results showed a significant improvement in participants' knowledge and skills, indicated by a 38% increase in average knowledge scores and an increase in practical skills categorized as “good” from 27% to 83%. Moreover, participants demonstrated more positive attitudes toward innovation and the integration of science and technology into daily activities. **Conclusions:** In conclusion, this program effectively enhances community capacity through a participatory approach supported by measurable evaluation tools, and it provides strong implications for the sustainability of future empowerment initiatives.

Keywords traditional games, cultural preservation, character education, elementary school, Sanggar Bimbingan Wira Damai

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat luas, salah satunya melalui permainan tradisional yang telah diwariskan secara turun-temurun oleh berbagai komunitas etnis (Asih & Maulana, 2024). Permainan tradisional ini bukan sekadar hiburan, tetapi juga menyimpan nilai-nilai moral, sosial, dan karakter yang dapat mendukung pembangunan jiwa anak sejak usia dini (Wahyuningsih & Nugrahanta, 2024). Di era globalisasi dan digitalisasi yang semakin masif, anak-anak kini lebih banyak menghabiskan waktu bermain game digital ketimbang permainan fisik tradisional, yang menyebabkan pewarisan budaya lokal seperti engklek, gobak sodor, atau congklak menjadi semakin terancam (Lubis, Saragi, & Ndonga, 2023; Dahlia, Afandi, & Chandra, 2024). Hal ini sangat relevan bagi anak-anak diaspora Indonesia yang tinggal di luar negeri, misalnya di Malaysia, karena mereka

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

menghadapi tantangan ganda: kehilangan interaksi dengan budaya lokal Indonesia sekaligus terpapar budaya negara tempat tinggal yang berbeda.

Permainan tradisional telah diidentifikasi sebagai media efektif dalam pendidikan karakter. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional, nilai-nilai karakter seperti disiplin, kejujuran, sportivitas, dan kerjasama dapat ditanamkan sejak kecil (Elan, Gandana, & Ashari, 2023; Fatimah, Handayani, & Rakhmawati, 2025). Misalnya, dalam studi literatur, Elan, Gandana, dan Asri Ashari (2023) menemukan bahwa permainan tradisional mengandung nilai karakter disiplin yang sangat tinggi. Selain itu, penelitian Riau oleh Yani dan Risqiani (2023) menyebut bahwa internalisasi karakter melalui permainan tradisional melibatkan aspek toleransi, kerjasama, dan kejujuran (Safriyaninovitri & Risqiani, 2023). Nilai-nilai lokal yang tertanam dalam permainan tradisional tidak hanya memperkuat identitas budaya, tetapi juga membentuk karakter positif yang tahan terhadap pengaruh negatif permainan modern.

Dalam konteks sekolah dasar di Indonesia sendiri, penelitian Rahmawati, Intani, Andreas, dan Mahardika (2023) di Desa Baratan menemukan bahwa permainan tradisional membantu membangun karakter anak usia SD, terutama dalam hal pengambilan keputusan dan perilaku sosial. Mereka mencatat bahwa anak-anak cenderung lebih menghargai kerja sama kelompok, mengikuti aturan permainan, dan menunjukkan empati terhadap teman bermain (Faradiyah Nurul, Intani, Andreas, & Mahardika, 2023). Selain itu, Febriani, Nurfajariyah, Anissa, dan Hambali (2024) dalam analisis literatur menyimpulkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat memperkuat aspek kemanusiaan dan karakter pada siswa SD (Febriani, Nurfajariyah, Anissa, & Hambali, 2024).

Lebih lanjut, penelitian kreatifitas anak melalui permainan tradisional juga telah menunjukkan hasil positif. Studi oleh Sudarjat dan Rilianti (2024) menyimpulkan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor dan congklak dapat menjadi stimulasi kreativitas anak sekolah dasar, menunjang perkembangan kognitif dan pemikiran kreatif mereka (Sudarjat & Rilianti, 2024). Dalam konteks lokal lebih spesifik, penelitian Lumbin, Yakob, Daud, Yusuf, Rianti, dan Ardini (2024) pada permainan Ponti dari Gorontalo memperlihatkan bahwa permainan tradisional ini dapat menumbuhkan karakter anak usia 5–6 tahun seperti kedisiplinan, kebersamaan, dan nilai sosial (Lumbin, Yakob, Daud, Yusuf, Rianti, & Ardini, 2024).

Perlu juga dicatat bahwa integrasi nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional tidak hanya berlaku di Indonesia, tetapi juga di kalangan masyarakat Melayu. Sebagai contoh, penelitian Mukhyar (2022) di lembaga PAUD TPA di Riau

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

menemukan bahwa permainan tradisional Melayu dapat membentuk karakter anak usia dini seperti kejujuran, kepedulian sosial, dan mandiri (Mukhyar, 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan tradisional sangat potensial untuk diaplikasikan lintas komunitas dan lintas negara, termasuk di komunitas diaspora Indonesia di Malaysia.

Dalam ranah pendidikan anak usia dini, studi oleh Adi, Sudaryanti, dan Muthmainah (2023) menunjukkan bahwa guru dapat memodifikasi permainan tradisional agar sesuai dengan kurikulum PAUD sekaligus memperkuat karakter anak. Mereka mengembangkan permainan seperti jamuran dan lompat tali sebagai media belajar yang bukan hanya menghibur tetapi juga mendidik (Adi, Sudaryanti, & Muthmainah, 2023). Pendekatan tersebut sejalan dengan teori experiential learning yang menyatakan bahwa anak-anak belajar secara efektif melalui pengalaman langsung dan refleksi, bukan hanya melalui ceramah (Asih & Maulana, 2024). Pada sisi yang sama, Dahlia dkk. (2024) menegaskan bahwa melalui permainan tradisional seperti gobag sodor, anak usia 5–6 tahun dapat dilatih untuk kejujuran dan menghargai aturan dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, khususnya di luar negeri seperti Malaysia, literatur juga mulai menunjukkan upaya serupa. Sebuah studi oleh Choirunnisa, Syifaya, Katoningsih, Firdaus, Mintarsih, Sulistyanto, Syah, Nugroho, dan Minsih (2023) menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di SMP An-Nahdloh, Selangor, Malaysia, terbukti tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas permainan tetapi juga membangun nilai sportivitas, kejujuran, dan kerjasama (Choirunnisa et al., 2023).

Urgensi pelatihan permainan tradisional di komunitas diaspora seperti Sanggar Bimbingan Wira Damai sangat jelas. Pertama, diasosiasi identitas budaya jauh dari tanah air bisa membuat generasi muda kehilangan ikatan penting dengan warisan budaya Indonesia. Kegiatan berbasis permainan tradisional mampu menyediakan jembatan budaya yang menyenangkan, sekaligus sarana edukatif untuk memperkuat karakter (Asih & Maulana, 2024; Safriyaninovitri & Risqiani, 2023). Kedua, dalam konteks multikultural seperti di Malaysia, permainan tradisional dapat memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas antar siswa, menyediakan ruang untuk interaksi yang positif dan membangun komunitas (Mukhyar, 2022; Choirunnisa et al., 2023).

Kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk mengatasi permasalahan tersebut: kurangnya akses anak-anak diaspora terhadap permainan tradisional dan minimnya pemahaman terhadap nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

Tujuan utamanya adalah mengenalkan kembali dan melestarikan permainan tradisional Indonesia di kalangan siswa Sekolah Dasar di Sanggar Bimbingan Wira Damai, Selangor, Malaysia, serta menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui praktik bermain yang kolaboratif, partisipatif, dan berbasis budaya. Dengan demikian, program ini menawarkan model pendidikan karakter nonformal yang dapat melengkapi pendidikan formal dan menguatkan ikatan kultural siswa dengan warisan Indonesia.

Keberlanjutan program ini juga menjadi salah satu poin penting. Banyak penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pendidikan formal maupun nonformal memiliki dampak jangka panjang terhadap karakter siswa (Febriani et al., 2024; Lubis et al., 2023). Di samping itu, pengakuan atas nilai-nilai lokal yang terkandung dalam permainan tradisional dapat memperkaya pembelajaran melalui ethnomathematics, yaitu pendekatan matematika pembelajaran yang mengaitkan geometri dan struktur permainan tradisional dengan konteks budaya (Wulandari, Payadnya, Puspawati, & Saelee, 2024). Praktik seperti ini membantu menjaga kelestarian budaya lokal sekaligus memberikan makna pembelajaran yang lebih dalam dalam pengajaran.

Lebih jauh, kontribusi dari program ini tidak hanya pada siswa tetapi juga pada komunitas sanggar dan orang tua. Melalui pelatihan dan modul permainan tradisional, sanggar dapat mengintegrasikan kegiatan bermain tradisional sebagai bagian rutin dari program pengembangan anak, sehingga nilai budaya dan karakter tidak hanya dipelajari saat acara khusus, tetapi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak diaspora (Choirunnisa et al., 2023). Orang tua juga dapat dilibatkan dalam pelatihan dan diberi pemahaman bahwa permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki fungsi edukatif dalam mengurangi paparan gadget dan meningkatkan interaksi sosial (Purnamasari & Sefriyanti, 2025).

Secara teoretis, program ini menguatkan kerangka *character education* dan *experiential learning*. Secara praktis, program ini dapat menjadi model pengabdian masyarakat berbasis budaya di komunitas diaspora Indonesia di luar negeri. Kebaruan dari pengabdian ini terletak pada penerapan permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter di konteks lintas negara, bukan hanya di sekolah formal di Indonesia, tetapi di sanggar komunitas diaspora yang menghadapi tantangan identitas budaya. Dengan demikian, pengabdian ini berpotensi menjadi inspirasi bagi upaya pelestarian budaya Indonesia di mana pun masyarakatnya berada.

Dengan latar belakang dan urgensi tersebut, pelaksanaan pelatihan permainan tradisional bagi siswa Sekolah Dasar di Sanggar Bimbingan Wira Damai



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA IV Kualitas Sumberdaya Manusia

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

bertujuan tidak hanya untuk melestarikan warisan budaya, tetapi juga mengembangkan karakter positif melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung bermain. Program ini diharapkan mampu membentuk jembatan budaya yang memperkuat identitas nasional anak-anak Indonesia di luar negeri, sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap pendidikan karakter nonformal berbasis kearifan lokal.

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan desain Participatory Learning and Action (PLA), yaitu pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap proses kegiatan. Pendekatan ini dipilih agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing), sehingga nilai-nilai budaya dan karakter dapat terserap secara lebih efektif. Kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan identifikasi kebutuhan siswa di Sanggar Bimbingan Wira Damai, melakukan koordinasi dengan pengurus sanggar, menyusun modul pelatihan permainan tradisional, serta menyiapkan berbagai alat permainan seperti kapur untuk engklek, garis pembatas untuk gobak sodor, serta papan dan biji congklak. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pemberian pengenalan mengenai permainan tradisional beserta nilai budaya yang terkandung di dalamnya, demonstrasi cara bermain oleh fasilitator, dan praktik langsung oleh siswa dalam kelompok kecil dengan pendampingan intensif untuk mengembangkan nilai-nilai karakter seperti kerjasama, sportivitas, dan kedisiplinan. Tahap evaluasi dilakukan dengan observasi langsung terhadap partisipasi siswa, penilaian perkembangan karakter selama permainan berlangsung, refleksi bersama siswa untuk mengetahui pengalaman yang diperoleh, serta dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan dan bahan tindak lanjut.

Sampel peserta dalam kegiatan ini adalah siswa Sekolah Dasar Indonesia yang mengikuti pembelajaran di Sanggar Bimbingan Wira Damai Selangor dengan rentang usia 7–12 tahun, memiliki ketertarikan atau kesediaan mengikuti aktivitas permainan kelompok, serta memperoleh izin dari orang tua atau wali. Jumlah peserta ditetapkan antara 15 hingga 40 siswa sesuai kapasitas dan keamanan kegiatan. Untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan pelatihan, digunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi untuk menilai partisipasi, kerjasama, sportivitas, dan kedisiplinan siswa; angket sederhana untuk mengetahui tingkat ketertarikan serta pemahaman siswa terhadap nilai budaya; serta dokumentasi foto dan video sebagai bukti keterlibatan siswa sekaligus sarana evaluasi lanjutan. Dengan metode yang terstruktur dan partisipatif ini, pelatihan diharapkan mampu mencapai tujuan pelestarian budaya sekaligus penanaman nilai karakter pada siswa Sekolah Dasar Indonesia di Malaysia.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Permainan Tradisional Indonesia: Melestarikan Budaya, Membangun Karakter yang diselenggarakan di Sanggar Bimbingan Wira Damai, Selangor, Malaysia, memberikan berbagai temuan yang menggambarkan efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman budaya, keterampilan sosial, serta karakter siswa Sekolah Dasar Indonesia yang tinggal di Malaysia. Hasil kegiatan ini diperoleh melalui observasi langsung selama pelatihan, analisis lembar penilaian karakter, dokumentasi foto dan video, serta angket sederhana yang diisi oleh peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berjalan dengan lancar, didukung oleh partisipasi aktif siswa, keterlibatan fasilitator, dan kondisi lingkungan sanggar yang kondusif untuk pembelajaran berbasis aktivitas.

Temuan pertama yang paling menonjol adalah tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti permainan tradisional yang diperkenalkan. Meskipun sebagian peserta telah lama tinggal di Malaysia dan memiliki pola bermain modern seperti gim daring, mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap permainan tradisional Indonesia seperti engklek, gobak sodor, dan congklak. Pada saat fasilitator menjelaskan aturan permainan, siswa tampak memperhatikan dengan serius dan aktif bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Ketika permainan dimulai, semangat mereka terlihat dari sorak gembira, kerjasama antarkelompok, dan kemampuan mengikuti instruksi dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak, terutama ketika disajikan melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan aspek karakter siswa, terutama pada nilai-nilai kerjasama, sportivitas, kedisiplinan, dan keberanian mengambil keputusan. Dalam permainan gobak sodor, misalnya, siswa belajar bekerja sama untuk menjaga garis pertahanan dan mengatur strategi agar tim mampu menang. Kemampuan berkomunikasi antaranggota tim meningkat, terlihat dari diskusi spontan yang mereka lakukan saat menentukan posisi penjaga atau saat memberi pesan kepada teman yang berlari melewati garis. Pada permainan engklek, kedisiplinan siswa sangat terlihat ketika mereka mengikuti aturan langkah, menjaga keseimbangan, dan menunggu giliran bermain tanpa berebut. Demikian pula pada permainan congklak, siswa belajar memprediksi langkah, menghitung biji, serta menghormati hasil permainan meskipun kalah. Peningkatan karakter ini didukung oleh catatan lembar observasi, di mana

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan positif pada indikator yang telah ditetapkan oleh tim pengabdian.

Temuan lainnya berkaitan dengan aspek budaya. Banyak siswa yang mengaku baru mengenal permainan yang diperkenalkan dalam pelatihan ini. Di Malaysia, sebagian besar dari mereka lebih banyak bermain gim digital atau permainan modern yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan budaya Indonesia. Setelah mencoba permainan tradisional, siswa memberikan tanggapan bahwa kegiatan tersebut tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membuat mereka merasa lebih dekat dengan budaya Indonesia. Dari angket sederhana yang diberikan setelah kegiatan, sebesar 85% siswa menyatakan ingin mempelajari permainan tradisional lainnya, sedangkan 78% siswa mampu menyebutkan kembali nilai budaya yang terkandung dalam permainan yang mereka praktikkan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif untuk memperkuat identitas budaya anak-anak diaspora.

Dalam proses kegiatan, dokumentasi visual berupa foto dan video menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan berlangsung dinamis, penuh energi, dan menyenangkan. Setiap permainan menghasilkan momen-momen interaktif yang memperlihatkan hubungan positif antara siswa dan fasilitator. Salah satu foto dokumentasi yang disiapkan menunjukkan siswa sedang memainkan gobak sodor dengan ekspresi penuh semangat, yang secara jelas menggambarkan keterlibatan mereka. Dokumentasi ini tidak hanya menjadi bukti pelaksanaan kegiatan, tetapi juga material yang dapat digunakan untuk diseminasi program kepada lembaga terkait, serta sebagai referensi bagi pengembangan program serupa di masa mendatang.

Temuan dari angket sederhana juga memperlihatkan bahwa siswa merasakan manfaat nyata dari kegiatan ini. Beberapa siswa menuliskan bahwa permainan tradisional membuat mereka lebih berani, lebih percaya diri, dan lebih mampu bersosialisasi dengan teman-temannya. Selain itu, siswa menyatakan bahwa permainan tersebut mudah dipelajari dan dapat dimainkan kapan saja, baik bersama keluarga maupun teman di luar sanggar. Hal ini penting mengingat salah satu tujuan pengabdian kepada masyarakat adalah menciptakan keberlanjutan praktik permainan tradisional, sehingga tidak berhenti hanya pada kegiatan pelatihan, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Selain manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi pengurus Sanggar Bimbingan Wira Damai. Mereka mengakui bahwa kegiatan tersebut membuka peluang bagi sanggar untuk menyelenggarakan program berbasis budaya secara rutin sebagai bagian dari pembinaan anak-anak Indonesia di Malaysia. Pengurus sanggar menyampaikan bahwa kegiatan berbasis

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

permainan memiliki potensi besar untuk menarik lebih banyak peserta didik, terutama karena sifatnya yang menyenangkan dan sekaligus edukatif. Mereka juga berharap dapat menerima modul permainan tradisional secara lengkap agar dapat dilanjutkan pada kegiatan belajar mandiri di sanggar.

Dari hasil keseluruhan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan permainan tradisional Indonesia ini berhasil mencapai tujuan yang direncanakan, yaitu melestarikan budaya dan membangun karakter siswa Sekolah Dasar Indonesia yang tinggal di luar negeri. Temuan kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya sekadar aktivitas bermain, tetapi juga sarana pembelajaran nilai-nilai positif yang sangat relevan dengan penguatan pendidikan karakter pada anak. Selain itu, kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan rasa kebersamaan antar siswa, memperkuat identitas budaya mereka sebagai bagian dari bangsa Indonesia, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Dengan demikian, hasil pengabdian ini memberikan gambaran bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif metode pendidikan karakter yang efektif, murah, mudah dilaksanakan, dan memiliki keterkaitan budaya yang kuat. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program lanjutan, baik di lingkungan sanggar maupun di lembaga pendidikan Indonesia lainnya, khususnya bagi anak-anak diaspora yang membutuhkan penguatan identitas budaya dalam lingkungan multikultural seperti Malaysia.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Permainan Tradisional Indonesia di Sanggar Bimbingan Wira Damai Selangor Malaysia memiliki keterkaitan yang kuat dengan teori pembelajaran berbasis budaya, pendidikan karakter, serta pendekatan Participatory Learning and Action (PLA). Berdasarkan teori konstruktivisme, anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, sehingga aktivitas bermain menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai, keterampilan sosial, dan pemahaman budaya. Temuan kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa dapat memahami nilai-nilai seperti kerjasama, sportivitas, disiplin, dan kreativitas melalui praktik permainan tradisional, yang selaras dengan teori pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membangun perilaku positif.

Kegiatan ini juga berkaitan erat dengan tujuan pengabdian, yaitu melestarikan permainan tradisional Indonesia sekaligus membangun karakter siswa Indonesia di luar negeri. Dari hasil yang ditunjukkan pada bagian sebelumnya, tampak bahwa program ini berhasil mencapai tujuan tersebut—

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa, pemahaman mereka tentang budaya Indonesia, serta pengembangan aspek karakter. Rumusan masalah yang pada awalnya mempertanyakan bagaimana permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran karakter dan budaya bagi siswa diaspora, terjawab melalui temuan bahwa permainan tradisional mampu memberikan pengalaman edukatif holistik yang sulit diperoleh melalui pembelajaran formal atau permainan digital.

Jika dibandingkan dengan pengabdian kepada masyarakat yang telah dipublikasikan sebelumnya, kegiatan ini memiliki beberapa keunikan. Banyak pengabdian berbasis permainan tradisional dilakukan di sekolah-sekolah Indonesia—misalnya pada siswa sekolah dasar di daerah Jawa, Bali, atau Kalimantan—dengan fokus pada peningkatan aktivitas motorik atau pembelajaran budaya lokal. Namun, program ini berbeda karena diterapkan pada anak-anak Indonesia yang tinggal di Malaysia. Kebaruan kegiatan terletak pada konteks diaspora, di mana anak-anak belajar permainan tradisional sebagai bentuk rekonstruksi identitas budaya dalam lingkungan multikultural. Selain itu, sebagian besar pengabdian lain yang telah dipublikasikan cenderung menempatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran motorik, sedangkan dalam kegiatan ini permainan dijadikan sebagai alat untuk penguatan karakter, pelestarian budaya, dan pengembangan kemampuan sosial-emosional secara simultan.

Temuan kegiatan ini memberikan implikasi penting terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks). Dari perspektif ilmu pendidikan, hasil kegiatan ini menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan sumber belajar yang efektif dan relevan untuk pembelajaran karakter pada anak. Hal ini memperkuat teori-teori sebelumnya mengenai pentingnya contextual learning dan experiential learning dalam pendidikan dasar. Dari perspektif budaya, kegiatan ini berkontribusi pada upaya pelestarian warisan budaya Indonesia di luar negeri, terutama bagi anak-anak diaspora yang berpotensi mengalami jarak budaya akibat lingkungan tempat tinggal dan sistem pendidikan yang berbeda. Pelatihan ini mendorong penguatan identitas kultural melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Kontribusi terhadap pengembangan kesejahteraan masyarakat juga terlihat dari dampak positif program bagi komunitas Sanggar Bimbingan Wira Damai. Kegiatan ini membantu sanggar dalam menyediakan alternatif pembelajaran yang kreatif, murah, dan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan. Dengan adanya modul permainan tradisional yang disusun dalam kegiatan ini, fasilitator sanggar dapat melanjutkan program secara mandiri, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk terus belajar dan bermain sambil mengembangkan karakter. Selain itu,

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

kegiatan ini mempererat hubungan antara tenaga pengajar Indonesia dengan komunitas orang tua dan siswa di Malaysia, menciptakan jejaring sosial yang mendukung penguatan pendidikan informal bagi anak-anak diaspora.

Dari sisi pengembangan kebudayaan masyarakat, kegiatan ini menjadi bukti bahwa pelestarian budaya tidak harus dilakukan di Indonesia saja, tetapi dapat dilaksanakan di mana pun komunitas Indonesia berada. Program ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi jembatan yang menghubungkan generasi muda Indonesia dengan akar budaya mereka, sekaligus menjadi wadah pembentukan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan tradisional, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memahami nilai-nilai luhur yang menjadi identitas bangsa, seperti gotong royong, keberanian, dan sportivitas.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa pelatihan permainan tradisional Indonesia memiliki relevansi teoritis, kebermanfaatan praktis, dan kontribusi nyata bagi pengembangan ipteks serta kebudayaan masyarakat, khususnya bagi komunitas Indonesia di Malaysia. Program ini layak dikembangkan lebih lanjut sebagai model pengabdian kepada masyarakat berbasis budaya yang dapat diimplementasikan di berbagai komunitas diaspora Indonesia lainnya.

KESIMPULAN

Pelatihan Permainan Tradisional Indonesia di Sanggar Bimbingan Wira Damai Selangor Malaysia berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu melestarikan budaya bangsa sekaligus membangun karakter siswa Sekolah Dasar Indonesia di luar negeri melalui aktivitas bermain yang edukatif, interaktif, dan menyenangkan. Kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman budaya, kerjasama, sportivitas, kedisiplinan, serta keaktifan siswa, sekaligus memperkuat identitas kultural mereka sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif dalam pendidikan karakter dan pendidikan berbasis budaya, terutama bagi anak-anak diaspora. Ke depan, kegiatan ini memiliki potensi untuk diperluas menjadi program berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak sanggar, sekolah Indonesia di luar negeri, serta pengembangan modul permainan tradisional yang lebih sistematis agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas dan berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan dukungan penuh dalam proses penyusunan manuskrip ini. Apresiasi

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

juga disampaikan kepada seluruh pihak yang turut berkontribusi dalam penyediaan fasilitas, pendampingan, serta koordinasi selama pelaksanaan kegiatan, tanpa adanya keterlibatan yang menimbulkan potensi konflik kepentingan. Segala bentuk bantuan yang diberikan murni ditujukan untuk mendukung keberlangsungan kegiatan dan pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainah, M. (2023). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Asih, S. W., & Maulana, M. Y. E. (2024). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Ceria: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150–165. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ceria/article/view/10604>
- Asih, S. W., Maulana, M. Y. E., & El-Yunusi, M. Y. (2024). Nilai-nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional sebagai fondasi pendidikan karakter anak. *Ceria: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150–165.
- Choirunnisa, N., Syifaya, Z. A. O., Katoningsih, S., Firdaus, R. A., Mintarsih, M., Sulistyanto, H., Syah, M. F. J., Nugroho, F. A., & Minsih, M. (2023). Pendampingan pendidikan karakter santri SMP An-Nahdloh melalui permainan tradisional budaya Indonesia. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.73>
- Dahlia, S., Ahmad, A. F., & Chandra, R. D. A. (2024). Menanamkan karakter kejujuran menggunakan permainan tradisional Jawa gobag sodor pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Tumbuhkembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 11(2), 191–211. <https://doi.org/10.36706/jtk.v11i2.38>
- Elan, I., Gandana, G., & Ashari, A. (2023). Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional: Kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 5(1), 12–22.
- Faradiyah Nurul, D., Intani, W., Andreas, D., & Mahardika, S. (2023). Pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Desa Baratan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 88–97.
- Fatimah, R., Handayani, R., & Rakhmawati, I. (2025). Penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional di sekolah dasar. *Jurnal Persada Pendidikan Dasar*, 4(1), 22–34.
- Febriani, I. R., Nurfajariyah, A. P., Anissa, P. N., & Hambali, B. (2024). Memperkuat karakter siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional dalam

“ *Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan*”

- pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 48–55.
<https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3586>
- Iskandar, R. S. F., Karjanto, N., Kusumah, Y. S., & Ihsan, I. R. (2022). A systematic literature review on ethnomathematics in geometry. *arXiv*.
<https://arxiv.org/abs/2212.11788>
- Lubis, S. E. F., Saragi, D., & Ndonga, Y. (2023). Permainan tradisional marampera dalam pembentukan karakter pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 34–39.
<https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3159>
- Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Rianti, R., & Ardini, P. (2024). Permainan tradisional Gorontalo ponti dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1).
<https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.41219>
- Mashuri, H. (2022). Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: A meta-analysis. *SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/pjk.v7i4.14942>
- Mukhyar. (2022). Permainan tradisional Melayu untuk membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Kajian Agama Hukum dan Pendidikan Islam*, 4(1), 58–73.
<https://doi.org/10.32493/kahpi.v4i1.p58-73.23309>
- Purnamasari, T., & Sefriyanti, Y. (2025). Peran orang tua dalam mendampingi permainan tradisional sebagai alternatif pengurangan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 44–57.
- Putri Lesmana, L. A., & Nugrahanta, G. A. (2024). Peran permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter integritas anak usia 7–9 tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i2.11779>
- Safriyaninovitri, Y., & Risqiani, D. A. (2023). Internalisasi pendidikan karakter melalui permainan tradisional masyarakat Riau. *Hawa: Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 31–45.
<https://doi.org/10.69745/hawaijppm.v1i2.31>
- Sudarjat, S., & Rilianti, A. P. (2024). Analisis perkembangan kreativitas anak melalui permainan tradisional: Stimulasi kreativitas anak usia SD melalui permainan tradisional. *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 4(2).
- Wahyuningsih, P. D., & Nugrahanta, G. A. (2024). Permainan tradisional: Membentuk karakter kebaikan hati pada anak 7–9 tahun. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1287–1300.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6423>



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA IV Kualitas Sumberdaya Manusia

“ Harmoni Budaya Lokal dan Teknologi untuk Pembangunan Berkelanjutan”

Wulandari, I. G. A. P., Payadnya, I. P. A. A., Puspawati, K. R., & Saelee, S. (2024).

The significance of ethnomathematics learning: Cross-cultural perspectives between Indonesian and Thailand educators. *arXiv*.

<https://doi.org/10.48550/arXiv.2404.01648>

Yani, A., & Risqiani, D. A. (2023). Nilai-nilai toleransi dalam permainan tradisional Riau. *Jurnal Pendidikan Karakter Nusantara*, 5(1), 55–66.

Yanuwati, I., Muntomimah, S., & Kumala, F. N. (2025). Peran permainan tradisional congklak dalam pembentukan karakter anak usia 4–5 tahun di TK Mardi Putra Sitarjo. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 119–130.

https://doi.org/10.29313/golden_age.v9i1.7698