

AN INTRODUCTION TO TRADITIONAL GAMES AS A MEDIUM FOR STRENGTHENING CULTURAL IDENTITY IN EARLY CHILDHOOD AT KARTIKA XVII-18 KINDERGARTEN PALANGKA RAYA

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENGUATAN IDENTITAS BUDAYA PADA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA XVII-18 KOTA PALANGKA RAYA

Ade Yusuf Ferudyn¹, Stefani Ratu Lestaringtyas², Yulina Mingvianita³, Jumadi⁴,
Rahayu Auliyana Fitri⁵, Metra⁶

¹⁾⁵⁾ Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, FKIP UPR, Universitas Palangka Raya

²⁾³⁾⁴⁾⁶⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UPR, Universitas Palangka Raya
Jl. Yos Sudarso I Palangka Raya Kode Pos 73111

Email: ade.yusuf.f@kip.upr.ac.id

ABSTRACT

Preserving traditional games is crucial to maintain cultural values and national identity, which are being threatened by technological developments and modern games. Traditional games are not just an entertainment, but also a platform for learning social and cultural values such as cooperation, honesty, and tolerance, which are essential for children's motor, cognitive, and character development. Therefore, introducing and preserving traditional games for early childhood is a strategic way to maintain cultural heritage and support their holistic development. This community service was addressed to Kartika XVII-18 Kindergarten in Palangka Raya where traditional games have not been explicitly integrated into learning activities. The local cultural content that students learn is still limited to artistic aspects such as traditional Dayak dances for ceremonial purposes and competitions. Meanwhile, implementing traditional games in the school environment is also hampered by the lack of supporting facilities for applying traditional games in learning activities. This community service was held with a participatory approach and hands-on learning through stages of socialization of traditional games, demonstrations, practice of traditional games by children, and joint evaluation/reflection which involves children and teachers actively. This activity is expected to overcome the partner's problems as well as supporting cultural preservation and early childhood development.

Keywords: *Traditional Games, Cultural Preservation, Early Childhood*

ABSTRAK

Pelestarian permainan tradisional menjadi hal yang sangat penting dewasa ini untuk menjaga nilai budaya dan identitas bangsa yang mulai tergerus oleh perkembangan teknologi dan permainan modern. Permainan tradisional tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran nilai sosial budaya seperti kerja sama, kejujuran, dan toleransi yang bermanfaat bagi perkembangan motorik, kognitif, dan karakter anak. Oleh karena itu, pengenalan dan pelestarian permainan tradisional sejak usia dini menjadi langkah strategis untuk menjaga keberlanjutan warisan budaya sekaligus mendukung perkembangan holistik anak. Pengabdian ini ditujukan kepada TK Kartika XVII-18 Palangka Raya dimana permainan tradisional belum secara eksplisit diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Muatan budaya lokal yang didapatkan siswa masih terbatas pada kesenian tari tradisional Dayak untuk tujuan kegiatan seremonial maupun perlombaan. Selain itu, kegiatan untuk memainkan permainan tradisional di lingkungan sekolah juga terkendala ketiadaan sarana pendukung penerapan permainan tradisional dalam aktivitas pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung melalui tahapan sosialisasi, demonstrasi permainan tradisional, praktik peragaan permainan tradisional oleh anak-anak, dan evaluasi/refleksi bersama yang melibatkan anak dan guru secara aktif. Kegiatan ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan mitra sekaligus mendukung pelestarian budaya dan perkembangan anak usia dini secara holistik.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Pelestarian Budaya, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Permainan, apabila hal tersebut ditanyakan pada generasi X, Y (milenial) dan sebagian generasi Z, maka akan terlintas berbagai aktivitas harian yang mereka

lakukan dengan teman-temannya pada masa anak-anak, atau secara spontan mereka akan menyebut nama-nama permainan yang pernah mereka lakukan semasa kecil seperti petak umpet, gobak sodor, congklak, egrang,

lompat tali karet, gundu (kelereng), benteng, dan lain-lain. Pada saat itu, memang merekalah pelaku (pemain) dari permainan-permainan tersebut. Mereka melakukan aktivitas permainan tersebut hampir disetiap sore maupun disela-sela waktu istirahat sekolah. Pengetahuan tentang permainan-permainan tersebut mereka dapatkan secara mudah dan konsisten karena selalu tersaji di depan mata mereka dalam latar rutinitas kehidupan sosial budaya sejak usia dini. Berawal dari mendengar dan mengamati, lalu perlahan-lahan meniru gerakan, memahami aturan main, hingga mampu mempraktikkan dengan lancar dan benar. Demikianlah permainan-permainan itu ditransmisikan secara tidak langsung dari generasi ke generasi tanpa adanya intervensi.

Pada saat ini dimana sebagian Generasi Z dan Generasi Alpha memasuki fase anak-anak, latar sosial dan budaya di Indonesia telah berubah signifikan karena pengaruh besar dari globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan digitalisasi. Mode permainan yang biasanya melibatkan aktivitas fisik langsung, telah berubah dan termediasi oleh gadget (perangkat elektronik) yang *less physical*. Permainan telah berpindah platform baik itu melalui media sosial, konsol, dan aplikasi. Dampaknya adalah Generasi Alpha menjadi kehilangan akses terhadap beragam permainan yang eksis pada generasi sebelumnya. Generasi Z telah melalui transisi ke permainan ber-platform digital, dan membuat adiknya yaitu Generasi Alpha tidak lagi terekspos oleh permainan-permainan generasi sebelumnya. Hal yang menjadi problem adalah permainan pengganti yang didapati oleh Generasi Alpha bukanlah produk budaya lokal Indonesia, melainkan adalah produk-produk permainan ciptaan budaya luar seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Minecraft*, dan sejenisnya.

Permainan yang eksis pada generasi sebelum Generasi Alpha adalah permainan tradisional dan merupakan produk yang merepresentasikan kebudayaan lokal Indonesia yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai-nilai sosial, moral, dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Permainan tradisional merupakan bagian dari praktik sosial dan simbolik yang berfungsi sebagai media sosialisasi dan transmisi nilai-nilai budaya dan pembentukan identitas komunitas (Geertz 1992). Apabila mengacu apa yang disampaikan Geertz mengenai permainan tradisional, dapat disimpulkan bahwa Generasi Alpha yang tengah melalui fase anak-anak ini sedang dalam proses mengkonsumsi budaya luar dan sekaligus tengah meninggalkan budaya lokal nenek moyangnya.

Kondisi sosial budaya di Kota Palangka Raya sangat dipengaruhi oleh dinamika urbanisasi, keberagaman etnis, dan perkembangan teknologi yang pesat. Kota ini dikenal sebagai kota multietnis, di mana masyarakat Dayak sebagai penduduk asli hidup berdampingan secara harmonis dengan berbagai kelompok pendatang seperti Banjar, Jawa, Batak, Bugis, Bali dan etnis lainnya.

Perkembangan kawasan perkotaan telah mengubah orientasi lingkungan, sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat. Anak-anak di lingkungan perkotaan Palangka Raya kini lebih akrab dengan permainan modern berbasis teknologi, sementara permainan tradisional yang sarat nilai budaya mulai terpinggirkan. Pemerintah daerah bersama lembaga adat terus berupaya memperkuat harmoni sosial dan melestarikan kearifan lokal sebagai warisan berharga yang harus diteruskan kepada generasi muda.

TK Kartika XVII-18 Palangka Raya yang berlokasi di Kota Palangka Raya merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang dikelola oleh Yayasan Kartika Jaya Cabang XVII Tanjungpura. Sekolah ini berdiri pada tahun 1984 dengan SK Pendirian nomor 28/l.25.BIS/RC-1984 dan telah memperoleh izin operasional pada Maret 2023. TK Kartika XVII-18 telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Meskipun Kurikulum Merdeka memberikan ruang untuk pembelajaran yang lebih kontekstual dan tematik, dalam praktiknya di TK ini didapati data bahwa permainan tradisional belum secara eksplisit diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung lebih fokus pada kompetensi dasar dan literasi modern. Muatan budaya lokal yang didapatkan siswa masih terbatas pada kesenian tari tradisional Dayak, itupun hanya diberikan untuk tujuan persiapan pelaksanaan kegiatan seremonial dan perlombaan. Selain itu, kegiatan untuk memainkan permainan tradisional di lingkungan sekolah juga terkendala ketiadaan sarana pendukung implementasi permainan tradisional. Sarana bermain yang tersedia di sekolah masih terbatas untuk permainan modern seperti perosotan, ayunan, jungkat-jungkit, dan sejenisnya.

Anak-anak dilingkungan rumah lebih banyak terpapar oleh permainan berplatform digital yang lebih mudah diakses dan menarik secara visual. Terlebih lagi, latar sosial budaya di lingkungan rumah (perkotaan) saat ini tidak lagi memungkinkan anak untuk mendapatkan ekspos terhadap permainan tradisional dalam aktivitas keseharian. Kondisi ini berpotensi melemahkan pengenalan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional, yang seharusnya dapat menjadi salah satu media efektif dalam pembentukan karakter dan identitas budaya anak sejak usia dini, serta mengasah keterampilan motorik dan kreativitas anak (Adelia et al. 2024).

Momentum yang memungkinkan anak untuk mendapatkan eksposur permainan tradisional hanya terbuka pada saat mereka berada di lingkungan sekolah. Sehingga, menjadi penting bagi pihak sekolah untuk dapat mengenalkan permainan tradisional kepada anak melalui integrasi dengan kurikulum serta penyediaan sarana pendukung bagi anak untuk dapat melakukan permainan tradisional. Namun sebelum sampai pada titik itu, diperlukan upaya pengenalan permainan tradisional terlebih dahulu kepada anak usia dini di sekolah agar

nantinya mereka dapat memainkan permainan tradisional saat sarana pendukung telah tersedia di sekolah.

METODE PENELITIAN

Alat dan Bahan

Dalam pelaksanaan kegiatan ini diperlukan beberapa alat dan bahan penunjang seperti *sound system* dilengkapi dengan speaker dan mikrofon *wireless*, serta menggunakan fasilitas yang tersedia di sekolah yaitu *smartboard* sebagai media untuk menampilkan bahan tayang sosialisasi. Untuk permainan *Balogo*, dilaksanakan di halaman depan kelas dengan luas sekitar 45 m². Bahan utama permainan *Balogo* dinamakan logo yang berbentuk seperti kepingan pipih berukuran 6 x5 cm berbahan dari tempurung kelapa, serta tongkat berbahan dari bambu berkualitas dengan panjang 30–40 cm yang berfungsi sebagai pemukul logo. Untuk permainan *Basimban/Ukau*, alat permainan berupa batu kerikil ukuran 2x1 cm. Perlengkapan penunjang kegiatan mencakup spanduk kegiatan berukuran 1x2 meter.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan Pengenalan Permainan Tradisional Sebagai Media Penguatan Identitas Budaya pada Anak di TK Kartika XVII-18 Kota Palangka Raya ini adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi Pengenalan Permainan Tradisional Sebagai Media Penguatan Identitas Budaya pada Anak di TK Kartika XVII-18 Kota Palangka Raya
Tahap awal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi Pengenalan Permainan Tradisional *Balogo* dan *Basimban/Ukau*

Tahap sosialisasi diawali dengan persiapan materi berupa media PowerPoint dan video demonstrasi permainan *Balogo* serta *Basimban/Ukau*. Materi dirancang secara sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh anak usia dini. Selain itu, tim juga menyiapkan lokasi berupa ruang kelas yang ditata menjadi area presentasi dan ruang interaksi. Pengurusan administrasi dilakukan dengan koordinasi bersama pihak sekolah, termasuk izin penggunaan fasilitas, waktu pelaksanaan, serta pendampingan guru. Pelaksanaan sosialisasi berlangsung selama kurang lebih dua jam, di mana tim dosen dan mahasiswa memperkenalkan apa itu

pengertian permainan tradisional, nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta manfaatnya bagi perkembangan anak. Sosialisasi dilakukan melalui cerita, pemutaran video, diskusi ringan yang menarik agar anak-anak dapat mengenal berbagai jenis permainan tradisional lokal yang ada di Wilayah Kalimantan. Karena keterbatasan waktu, permainan tradisional Kalimantan yang diperkenalkan dan didemonstrasikan ada 2 yaitu *Balogo* dan *Basimban/Ukau*.

2. Demonstrasi Permainan Tradisional

Pada tahap ini, tim pengabdian dibantu guru memperagakan dua permainan tradisional yaitu *Balogo* dan *Basimban/Ukau* secara langsung di hadapan anak-anak. Demonstrasi ini bertujuan untuk menunjukkan cara bermain yang benar, aturan main, serta nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kejujuran, dan sportifitas yang muncul dalam permainan.

3. Praktik Pemeragaan Permainan Tradisional oleh Anak-Anak

Setelah melihat demonstrasi, anak-anak diajak untuk langsung mempraktikkan permainan tradisional tersebut secara berkelompok atau individu. Pada tahap ini, pendampingan oleh guru dan tim sangat penting untuk membantu anak memahami cara bermain dan memastikan permainan berjalan sesuai aturan. Aktivitas ini juga memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman dan kecintaan anak terhadap permainan tradisional.

permainan tradisional, sejarah singkat, alat yang digunakan, serta manfaat dari kedua permainan tersebut.

Sosialisasi berjalan lancar dan mendapat perhatian penuh dari peserta yang dapat dilihat kondisi anak-anak yang begitu memperhatikan, tidak berisik/ bermain sendiri saat pemberian materi dan pemutaran video. Mereka juga merespon ketika tim dosen dan mahasiswa bertanya. Penggunaan video terbukti efektif karena anak-anak dapat melihat contoh nyata cara bermain sebelum praktik langsung. Penyampaian visual juga mempercepat pemahaman terhadap konsep permainan, mengingat kemampuan konsentrasi anak usia dini relatif singkat. Lingkungan sosialisasi yang tertata baik turut memberikan kenyamanan bagi anak-anak dalam mengikuti kegiatan tanpa gangguan.



Gambar 1. Pemberian Materi Sosialisasi

Demonstrasi Permainan Tradisional

Pada tahap demonstrasi, tim dosen dan mahasiswa memperagakan cara bermain *Balogo* serta *Basimban/Ukau* di hadapan anak-anak. Demonstrasi dilakukan secara bertahap, dimulai dari penjelasan alat, aturan permainan, hingga proses bermain secara utuh. Setelah itu, mahasiswa mengoordinasikan urutan langkah, posisi tubuh, serta teknik dasar setiap permainan. Selanjutnya dilakukan pemodelan latihan sehingga anak-anak dapat melihat bagaimana permainan dilaksanakan secara benar sebelum mencoba sendiri.

Demonstrasi berperan penting sebagai model perilaku yang dapat ditiru oleh anak-anak. Mereka terlihat sangat antusias, hal ini ditunjukkan ketika mereka secara spontan mendekat dan mengerubungi mahasiswa yang sedang memperagakan permainan. Interaksi yang terjadi membuat suasana demonstrasi menjadi hidup dan komunikatif. Terlihat bahwa penyajian aturan secara konsisten membantu anak-anak memahami konsep permainan sebelum masuk ke tahap praktik.



Gambar 2 dan 3. Demonstrasi

Praktik Pemeragaan Permainan Tradisional

Tahap praktik dilakukan dengan melibatkan semua anak yang berjumlah 40 anak secara bergantian. Setiap anak didampingi dan dipandu oleh satu mahasiswa untuk memastikan pendampingan lebih intensif. Para guru juga turut mendampingi anak-anak. Anak-anak kemudian melakukan praktik langsung permainan *Balogo* dan *Basimban/Ukau* secara bergantian. Pelaksanaan praktik permainan *Balogo* dilaksanakan di halaman depan kelas, dan praktik bermain *Basimban/Ukau* di dalam kelas karena dimainkan dengan posisi duduk melingkar.

Pendampingan satu anak satu pendamping memberikan ruang interaksi yang lebih kondusif dan

mendalam serta memungkinkan anak-anak mendapat bimbingan yang lebih personal. Pada permainan *Balogo*, anak-anak mampu memahami cara bermain dan aturan dasarnya, namun mereka mengalami kesulitan dalam mengenai target pada percobaan awal. Hal ini dapat dijelaskan karena permainan *Balogo* menuntut koordinasi tangan–mata yang presisi serta kekuatan pukulan yang terukur. Namun hal ini dapat dimaklumi karena kemampuan motorik yang masih berkembang pada usia dini. Meskipun demikian, setelah pengulangan sebanyak 3–5 kali, sebagian besar anak berhasil mengenai target.

Pada permainan *Basimban/Ukau*, pemahaman aturan tidak menjadi masalah, namun tantangan muncul

pada kemampuan menangkap batu yang dilempar. Usia dini umumnya belum memiliki koordinasi motorik halus

yang optimal, sehingga beberapa anak kesulitan melakukan gerakan cepat dan akurat.



Gambar 4 dan 5. Praktik Pemeragaan Permainan Tradisional oleh Anak-anak

Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pengukuran pemahaman, antusiasme, keaktifan, serta umpan balik pendamping dan guru. Secara umum anak-anak menunjukkan pemahaman yang baik terhadap aturan dan prosedur permainan *Balogo* maupun *Basimban/Ukau*. Dalam praktik *Balogo*, meskipun mereka awalnya kesulitan mengenai target, kemampuan tersebut meningkat setelah beberapa kali mencoba. Hal ini mendukung karakteristik perkembangan usia dini yang membutuhkan latihan berulang untuk membangun keterampilan motorik. Pada *Basimban/Ukau*, kesulitan menangkap batu menunjukkan bahwa kemampuan koordinasi motorik belum matang, sehingga permainan ini menjadi sarana latihan koordinasi yang tepat. Antusiasme anak sangat tinggi; mereka menunjukkan rasa ingin tahu kuat, banyak bertanya, mendekati demonstrator, serta berebut ingin mencoba tanpa menunggu giliran. Bahkan tim pelaksana sempat kewalahan mengatur antusiasme ini.

Dari aspek perkembangan motorik dan sosial-emosional, pengenalan permainan tradisional terbukti memberikan manfaat yang signifikan. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu media efektif dalam

pembentukan karakter dan identitas budaya anak sejak usia dini, serta mengasah keterampilan motorik dan kreativitas anak (Adelia et al. 2024). Berbagai penelitian dan PkM sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat signifikan dalam perkembangan psikologis dan motorik (Yuzukka Ragil Septya Farida et al. 2025), keterampilan sosial anak (Perdani 2013), serta dapat meningkatkan imunitas dan motivasi belajar (Fajerin and Perdana 2025).

Partisipasi aktif juga terlihat pada sesi diskusi. Anak-anak menyampaikan kesan bahwa permainan tersebut baru, menyenangkan, dan menantang. Keterbukaan anak untuk berbicara menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi mereka.

Umpan balik dari guru pendamping sangat positif. Guru menilai bahwa kegiatan berjalan efektif karena mampu menarik minat anak dan mendorong mereka berlatih hingga berhasil. Guru bahkan ikut mencoba permainan dan mengakui bahwa kegiatan ini memberikan alternatif pembelajaran berbasis budaya lokal yang masih jarang dikenalkan di sekolah.



Gambar 6 dan 7. Evaluasi Pelaksanaan Pengenala Permainan Tradisional

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pengenalan permainan tradisional Balogo dan Basimban/Ukau berhasil meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan antusiasme anak-anak terhadap permainan tradisional melalui rangkaian sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan evaluasi yang terstruktur. Anak-anak mampu memahami aturan bermain dan menunjukkan perkembangan keterampilan motorik setelah latihan berulang, meskipun pada awalnya mengalami kesulitan dalam mengenai target pada permainan Balogo maupun menangkap batu pada permainan Basimban/Ukau. Respons positif dari peserta dan guru pendamping menunjukkan bahwa metode pendampingan intensif, penggunaan media audiovisual, serta pembagian kelompok kecil terbukti efektif dalam memperkenalkan permainan tradisional secara menyenangkan dan edukatif. Untuk kegiatan pengabdian berikutnya, disarankan agar durasi latihan diperpanjang, jumlah fasilitator ditambah, serta permainan tradisional yang diperkenalkan lebih bervariasi agar anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Adelia, Nabila, Syifa Soraya, Syifa Azzahra, and Perawati Perawati. 2024. "Studi Literatur: Dinamika Permainan

Tradisional Dengan Kajian Komprehensif Tentang Pelestarian Budaya, Pengembangan Keterampilan, Dan Tantangan Di Era Modern." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(3):47489–97. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23074>.

Fajerin, K. N. ,, and P. I. Perdana. 2025. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kondisi Psikologis Dan Peningkatan Kondisi Imunitas Tubuh Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Jendela Cakrawala* 1(01):1–7.

Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. edited by F.B. hardiman. Yogyakarta: Kanisius.

Perdani, Putri Admi. 2013. "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 7(Volume 7 Edisi 2, November 2013):234–50. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3879>.

Yuzukka Ragil Septya Farida, Zihan Fathonah Ayuningsih, Anggara Dwinata, and Muhammad Nuruddin. 2025. "Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Motorik Anak Sekolah Dasar." *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(2):234–44. doi:10.62383/edukasi.v2i2.1470.