

## Pelatihan Permainan Tradisional Anak Usia Dini Di TK Kartika VII-14

<sup>1\*</sup>Elizabeth Prima, <sup>2</sup>Putu Indah Lestari

Universitas Dhyana Pura, Bali<sup>1, 2</sup>

\*Email: [elizabethprima@undhirabali.ac.id](mailto:elizabethprima@undhirabali.ac.id)

Naskah Masuk: 20 Februari 2023 Direvisi: 8 September 2023 Diterima: 12 September 2023

### ABSTRAK

Kegiatan belajar pada anak prasekolah umumnya mengikuti prinsip belajar sambil bermain. Aspek pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah dapat terstimulasi ketika bermain. Tradisional *games* merupakan permainan yang dapat diterapkan bagi anak prasekolah. Tradisional *games* berasal dari *local genius* di tiap-tiap daerah. Permainan tradisional dapat diperkenalkan pada anak prasekolah dalam proses belajar di sekolah, dimana permainan tradisional membantu anak mengembangkan keterampilan seperti keterampilan bekerja sama, sportivitas, berstrategi, selain itu mampu mengembangkan ketangkasan seperti berlari, melompat, keseimbangan serta membangun karakter. Namun, permasalahan yang dihadapi mitra yaitu TK Kartika VII-14 ialah terbatasnya pengetahuan guru akan permainan tradisional bagi anak sehingga belum dimainkan dalam kegiatan belajar di sekolah. Dengan demikian, Tim PKM menawarkan solusi yaitu *workshop* permainan tradisional bagi guru-guru TK Kartika VII-14. Hasil dari *workshop* tradisional *games* yang dilakukan yaitu peningkatan pengetahuan 27% setelah terlaksananya *workshop*. *Workshop* tradisional *games* memberikan peningkatan keterampilan bermain tradisional *games* sebanyak 7 dari 8 guru dinyatakan terampil dan sangat terampil. Respon dari guru-guru sebanyak 90% menyatakan menanggapi positif akan program kemitraan masyarakat yang berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru akan tradisional *games*.

**Kata kunci** : *pelatihan; permainan tradisional; anak usia dini*

### ABSTRACT

*Learning activities in early childhood at school basically follow the principle of play-based learning. Various aspects of early childhood growth and development are able to be stimulated when early childhood plays. Traditional games are one of the games that can be applied to early childhood. Traditional games are games belong to a place or city which is a form of regional local wisdom. Traditional games can be introduced to early childhood in learning activities at school as traditional games are capable to develop children's cooperative abilities, sportsmanship, the ability to build strategies, develop dexterity such as running, jumping and balance as well as building early childhood character. However, the problem faced by partners which is TK Kartika VII-14, is the teacher's limited knowledge of traditional games for children therefore they have not been played in learning activities at school. Thus, the PKM Team offered a solution, namely a traditional game workshop for teachers of TK Kartika VII-14. The result of the traditional games workshop was an increase in knowledge of 27% after the workshop was held. The traditional games workshop provided an increase in skills in playing traditional games; as many as 7 out of 8 teachers were declared skilled and highly skilled. 90% of teachers responded positively to the community partnership program, which succeeded in increasing teachers' knowledge and skills regarding traditional games.*

**Key words:** *training, traditional games; early childhood*

## PENDAHULUAN

Proses belajar anak prasekolah ialah suatu proses hubungan antar anak, antar orang tua serta antar orang lain dalam komunitas untuk mencapai tugas perkembangan (Susanto & Susanto, 2018). Faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran adalah hubungan, yang menunjukkan hubungan antara anak-anak. Hubungan ini memungkinkan anak-anak memiliki pengalaman yang signifikan atau berarti, yang memungkinkan proses belajar mereka berjalan lancar. Menurut Greeberg dalam (Adawiyah et al., 2020) yang menyatakan, “Proses pembelajaran dapat efektif apabila anak dapat belajar melalui bekerja, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungannya.”

Belajar sambil bermain adalah pendekatan yang digunakan anak prasekolah untuk memperoleh pengetahuan melalui proses belajar mengajar. Bermain memberikan anak-anak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan memungkinkan mereka untuk meningkatkan berbagai keterampilan sosial mereka. Siswa, terutama anak prasekolah, dapat bermain tradisional *games*. Tradisional *games* sangat penting dalam menyampaikan budaya daerah dan tradisional *games* dapat berfungsi sebagai alternatif aktivitas yang mendorong pertumbuhan anak (Siregar & Lestari, 2018).

Tradisional *games* sekarang ini beranjak dilupakan, terlebih bagi masyarakat di kota. Salah satu penyebabnya ialah berkembangnya teknologi *games* yang lebih mengasyikkan saat dimainkan dibanding dengan memainkan permainan tradisional. Lebih lanjut, permainan tradisional juga sudah jarang dimainkan disekolah. Dengan demikian lama kelamaan permainan tradisional menjadi tidak dikenal oleh anak-anak muda. Padahal dalam tradisional *games* terdapat banyak nilai seperti pendidikan dan kebudayaan selain itu tradisional *games* juga menarik untuk dimainkan (Pangestika & Yansaputra, 2019). Tradisional *games* merupakan bagian dari budaya nasional dan dimainkan secara luas di seluruh tanah air. Namun, keberadaannya telah berangsur-angsur hilang, utamanya di perkotaan, selain itu keberadaannya sudah tidak dikenal lagi di beberapa daerah. Faktanya, sejumlah jenis tradisional *games* yang masih eksis dan dimainkan hingga saat ini. Hal ini dikarenakan pemain tradisional *games* tersebut jauh dari pemain permainan modern yang banyak menggunakan peralatan modern seperti perangkat elektronik atau gawai (Lubis et al., 2021).

Permainan anak sangat penting bagi masyarakat karena merupakan sumber daya yang sangat bermanfaat disamping peranan pentingnya dalam pembentukan sikap dan keterampilan, sebagai sarana rekreasi atau membangkitkan inspirasi dikala senggang, dan dapat menjadi wadah bersosialisasi bagi anak (Riyadi, 2021). Tradisional *games* dapat juga menjadi aktivitas rekreasi yang membantu membentuk tumbuh kembang anak usia dini sebagai makhluk sosial dan mencegah sikap individualistis.

Berbagai uraian tentang permainan tradisional lokal pada hakikatnya merupakan kearifan lokal dari tiap-tiap daerah di Indonesia yang perlu diwariskan kepada anak-anak melalui aktivitas belajar di kelas (Witasari & Wiyani, 2020). Berkaitan dengan itu, temuan dari (Prima & Lestari, 2021) dinyatakan dengan pengujian hipotesis yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perkembangan prososial dari pelaksanaan bermain permainan tradisional bagi siswa prasekolah.

Berdasarkan percakapan dengan Kepala Sekolah, dikemukakan bahwa lama sebelum pandemi permainan tradisional pernah dimainkan disekolah, namun semenjak pandemi tidak pernah dimainkan lagi. Saat siswa sudah memulai proses tatap muka, permainan tradisional juga belum pernah diberikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Padahal pada dasarnya anak di lembaga PAUD atau Taman Kanak-kanak mengikuti kegiatan belajar dengan cara yang menyenangkan seperti bermain. Berbagai aspek tumbuh kembang anak terlibat saat anak bermain (Anggraini & Putri, 2019). Namun terbatasnya pengetahuan guru-guru akan permainan tradisional menjadikan permainan tradisional anak belum diaplikasikan disekolah.

Berdasarkan hal ini, maka tim PKM dari Universitas Dhyana Pura mengambil tema, “Pelatihan Permainan Tradisional Anak Usia Dini Di TK Kartika VII-14.” Harapannya pengetahuan guru meningkat dan permainan tradisional dapat dimainkan saat kegiatan belajar disekolah berlangsung.

Tabel 1. Analisis Situasi

No	Bidang	Permasalahan	Solusi
1	<i>Workshop</i>	Terbatasnya pengetahuan guru akan permainan tradisional yang dapat dimainkan anak di sekolah.	Tim PKM akan melaksanakan <i>workshop</i> permainan tradisional bagi guru taman kanak-kanak.
2	Pelatihan permainan tradisional.	Kurangnya simulasi akan permainan tradisional bagi guru taman kanak-kanak yang dapat dimainkan disekolah.	Tim PKM memberikan pelatihan permainan tradisional yang dapat dimainkan di dalam dan di luar kelas ataupun saat dilapangan.

## RUMUSAN MASALAH

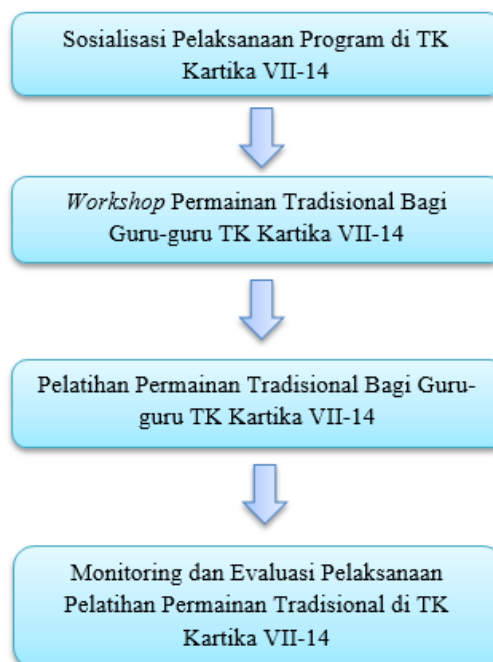
Dari hasil diskusi maka diidentifikasi masalah yang akan ditangani oleh Tim PKM yaitu kurangnya pemahaman guru akan permainan tradisional dan cara memainkan permainannya. Oleh karenanya, akan diadakan kegiatan *workshop* permainan tradisional yang kemudian dilanjutkan dengan pelatihan permainan tradisional kepada guru-guru TK Kartika VII-14. Melalui *workshop* yang diadakan diharapkan guru anak usia dini dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan pengajaran di kelas maupun diluar kelas.

## METODE

Metode yang pelaksanaan PKM ini ialah:

- 1) Sosialisasi program kemitraan masyarakat kepada guru taman kanak-kanak;  
 Sosialisasi kepada kepala sekolah dan guru dilakukan dengan merancang waktu pelaksanaan *workshop* dan pelatihan permainan tradisional. Telah disepakati program kemitraan masyarakat dilaksanakan pada September sampai Oktober 2022 dengan lokasi di TK Kartika VII-14, Denpasar Barat, Bali. Kegiatan pengabdian masyarakat setiap minggunya akan dilakukan di hari Jumat dan Sabtu. Kegiatan *workshop* permainan tradisional dan pelatihan permainan tradisional akan dilakukan diruang kelas TK Kartika VII-14 dan di lapangan setelah siswa pulang sekolah.
- 2) Pelaksanaan *workshop* permainan tradisional bagi guru-guru TK Kartika VII-14;  
 Pelaksanaan *workshop* diawali dengan pemberian seminar permainan tradisional bagi guru-guru. Setelah itu dilakukan permainan tradisional yang tidak menggunakan alat sehingga dapat dilakukan di dalam kelas.
- 3) Pelaksanaan pelatihan permainan tradisional bagi guru-guru; dan  
 Pelatihan permainan tradisional dengan menggunakan alat dilakukan di lapangan bersama dengan guru-guru.
- 4) Evaluasi.  
 Tujuan dari evaluasi ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam melaksanakan program kemitraan masyarakat. Penilaian dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest* bagi guru. Hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh dalam bentuk tabel. Evaluasi dilakukan terhadap seluruh program kemitraan masyarakat yang dilakukan dari awal sampai akhir.

## ALUR PELAKSANAAN PROGRAM



Gambar 1. Alur Penerapan PKM

## PEMBAHASAN

*Workshop* tradisional *games* melibatkan guru-guru di TK Kartika VII-14 sebanyak 8 orang, yaitu Kepala Sekolah, Guru Kelompok Bermain, Guru Kelompok A dan B serta tata usaha sekolah. Narasumber dalam pelaksanaan *workshop* ini adalah Ibu Putu Indah Lestari S.P., M.Pd dengan materi permainan tradisional. Agar program kemitraan masyarakat terukur, maka sebelum memulai *workshop* permainan tradisional akan diberikan *pretest* serta *posttest* diakhir kegiatan *workshop* dan pelatihan bermain permainan tradisional.

Program kemitraan masyarakat dimulai dengan *workshop* permainan tradisional dan diselingi dengan memainkan permainannya. Tradisional *games*, yang merupakan bagian dari budaya suatu negara, memiliki nilai-nilai yang harus kita lestarikan keberadaannya. Nilai-nilai ini termasuk nilai-nilai interaksi sosial dan nilai-nilai sosial. Permainan berbasis teknologi sudah mulai menggantikan permainan konvensional atau tradisional *games*, yang dapat memengaruhi interaksi sosial dan minat anak dalam bermain (Zahnnisa et al., 2023). Biasanya permainan tradisional dimainkan dalam kelompok. Ini ialah sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.

Pada kegiatan *workshop* ini diharapkan tujuan meningkatkan pengetahuan guru akan permainan tradisional dapat bermanfaat dan memberi semangat bagi guru dalam mengaplikasikan permainan tradisional dalam kegiatan belajar disekolah. Berdasarkan kegiatan *workshop* ini, guru-guru dapat memperoleh informasi dan wawasan tentang permainan tradisional untuk anak serta aspek-aspek pendukung tumbuh kembang anak usia dini.



Gambar 2. Kegiatan *Workshop* Melalui Pemaparan Materi Permainan Tradisional





Gambar 3. Bermain Permainan Tradisional *Sut Tul Tal Til* dan *Sut Sinoge*

Kesempatan berikutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian pelatihan permainan tradisional yang dilakukan di lapangan (Gambar 4). Peserta pada pelatihan ini sangat antusias menyimak bagaimana cara melakukan permainannya dan pada saat melakukan permainan tradisional pesertapun ikut mencoba secara bergantian. Hal ini dikarenakan belum pernah mendapatkan pelatihan sebelumnya dan belum pernah memainkan permainan tersebut.

Pelaksanaan *workshop* tradisional *games* tidak lepas dari tantangan, antara lain permainan yang dilaksanakan membutuhkan banyak gerak, energi, kelincahan serta keluwesan saat memainkannya. Selain itu peralatan yang dipergunakan cukup menantang untuk dipelajari cara menggunakan dan memainkannya. Namun, guru-guru menunjukkan antusiasnya akan tradisional *games* yang dimainkan. Guru-guru terlibat secara bergantian mencoba untuk memainkan permainannya serta mencoba menggunakan alat permainannya sesuai dengan instruksi yang diberikan. Peran serta mitra dalam *workshop* dan pelatihan tradisional *games* sangat berdampak dalam pelaksanaan kegiatan ini dimana guru selalu hadir dan aktif dalam program kemitraan masyarakat.



Gambar 4. Bermain Permainan Tradisional Di Lapangan Dengan Permainan Rangkul Alu Dari NTT Dan Sepit-Sepitan Dari Bali.

Tim program kemitraan masyarakat secara berkala memberikan pendampingan kepada peserta pelatihan, yaitu guru taman kanak-kanak di Denpasar Barat. Dari hasil evaluasi diperoleh data *pre* dan *posttest* dari 8 peserta yaitu guru-guru taman kanak-kanak maka dapat dilihat dari persentase sebelum dan sesudah pemberian materi permainan tradisional saat kegiatan *workshop* dan bermain permainan tradisional. *Pretest* sebelum pemberian materi permainan tradisional sebesar 55% (Gambar 5) dan meningkat dalam *posttest* setelah pemberian materi permainan tradisional serta pelatihan permainan tradisional sebesar 81,66% (Gambar 6). Selain itu, pada kuesioner, banyak peserta yang menyatakan puas dengan kegiatan yang diikutinya dan berharap kegiatan ini dilanjutkan dengan durasi yang lebih panjang dan materi tambahan.



Gambar 5. Hasil *Pretest* Responden Dalam *Workshop* Permainan Tradisional



Gambar 6. Hasil *Posttest* Responden Dalam *Workshop* Permainan Tradisional

Hasil dari terlaksananya program kemitraan masyarakat ini memberikan dampak positif bagi mitra yaitu TK Kartika VII-14. Peningkatan pengetahuan mitra dalam *workshop* tradisional *games* meningkat 27% setelah terlaksananya *workshop*. *Workshop* tradisional *games* memberikan peningkatan keterampilan bermain tradisional *games* sebanyak 7 dari 8 guru dinyatakan terampil dan sangat terampil. Respon dari guru-guru sebanyak 90% menyatakan menanggapi positif akan program kemitraan masyarakat yang berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru akan tradisional *games*.

## SIMPULAN

Pelaksanaan program kemitraan masyarakat permainan tradisional dengan mitra yaitu TK Kartika VII-14 Denpasar Barat dengan tujuan awal mempersiapkan peserta untuk memperdalam pengetahuan akan tentang permainan tradisional untuk anak-anak, berjalan sesuai rencana yang ada. Jumlah guru yang terlibat dalam *workshop* tradisional *games* menunjukkan bahwa program kemitraan masyarakat ini mendapat sambutan yang sangat baik.

Umpan balik positif dari guru mitra berdampak untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Program kemitraan ini berjalan dengan baik terbukti dari



keaktifan guru dalam mengikuti pelatihan yang berlangsung. Hasil pelatihan permainan tradisional menunjukkan 81,66% dari jumlah guru memiliki pemahaman akan permainan tradisional serta cara memainkannya. Pimpinan sekolah mendukung program kemitraan masyarakat ini karena merasa ilmunya diperbaharui dan disegarkan kembali pengetahuannya terutama dalam permainan tradisional sehingga dapat diaplikasikan dalam proses belajar di sekolah.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselenggaranya program kemitraan masyarakat ini, Tim menyampaikan terima kasih bagi:

1. Rektor dari Universitas Dhyana Pura yang memberikan rekomendasinya.
2. Ketua LPPM yang memberikan pedoman sepanjang pelaksanaan PKM.
3. Mitra dalam hal ini TK Kartika VII-14, Denpasar Barat, baik kepada Kepala Sekolah, staf serta guru-guru atas kerjasama dan partisipasinya selama program kemitraan masyarakat berlangsung.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, W. N., Mulyana, E. H., & Elan. (2020). Pengembangan Dasar Kebutuhan Rencana Kegiatan Pembelajaran Berorientasi Sains Pada Sub Tema Air Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Mengamati Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 324–336. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/30451/13517>
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JCED/article/view/466/196>
- Lubis, A. E., Fahmi, M., Mawardinur, Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Siswa SD Di SDN 104202 Bandar Setia. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, 1(2), 165–171. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i2>
- Pangestika, R. R., & Yansaputra, G. (2019). Permainan Tradisional Edukatif Sebagai Metode Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 301–312. <http://e-proceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1032>
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2021). Pengaruh Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. In N. W. Nursini, I. G. D. Widardananda, G. W. N. Utami, & N. K. Y. Sari (Eds.), *Sintesa* (pp. 173–180). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dhyana Pura. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/1691>
- Riyadi, A. S. (2021). Perancangan Motif Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Yang Dapat Mengembangkan Karakter Positif Pada Anak Usia Dini. *Dimensi : Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Seni Desain Grafis ITSNU Pasuruan*, 2(1), 23–35. <https://journal.itsnupasuruan.ac.id/index.php/dimensi/article/view/49/49>

- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.26486/jm.v2i1.427>
- Susanto, D., & Susanto, M. R. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Permainan Tradisional Dolanan Anak Untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini. *Peningkatan Kualitas Pendidikan Tinggi, Dasar Dan Menengah*, 152–160. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmpd/article/view/3031>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Zahnnisa, U. H., Herlambang, T., Hadi, H., Fahmi, D. A., Rohmansyah, N. A., & Setiawan, A. (2023). PKM Pelestarian Permainan Tradisional. *Jurnal Pengabdian Olahraga Di Masyarakat*, 4(1), 45–49. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/article/view/m.v4i1.15428/pdf>