



Festival Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kearifan Lokal Di Kota Madya Binjai

Agung Nugroho¹, Devi Catur Winata², Nazwa Amalia³, Wanda Oktavian Gulo⁴, Jernita Mendrofa⁵

^{1,2,3,4,5} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. Alumunium Raya No 77 Tanjung Mulia, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Received: 12-03-2025

Revised: 17-03-2025

Accepted: 23-03-2025

Abstrak: Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) memfasilitasi promosi kearifan lokal dengan menyelenggarakan festival permainan tradisional di desa cengkeh turi binjai selatan. Festival ini bertujuan untuk mengurangi durasi penggunaan perangkat elektronik di kalangan anak muda. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap metodologis: persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Acara ini juga menampilkan kompetisi dalam kegiatan tradisional seperti bakiak, hopscotch, derbi kotak sabun, dan congklak. Acara ini dihadiri oleh 30 siswa dari 10 sekolah dasar dan 42 siswa dari 6 sekolah menengah. Para siswa berasal dari berbagai daerah. Semangat dan antusiasme anak-anak terlihat dari ekspresi, kolaborasi, komunikasi, dan keceriaan mereka selama mengikuti kegiatan festival permainan tradisional. Festival permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tapi juga efektif dalam mengasah berbagai aspek perkembangan anak seperti motorik, sosial, kognitif, dan emosional. Di tentukan bawasannya kegiatan ini menunjukkan kemampuan yang meningkat dari data awal 15 % menjadi 55%.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Kearifan Lokal, Pengabdian Kepada Masyarakat

Penulis korespondensi

Email: cies01gulo@gmail.com

Hak Cipta © 2025 Agung Nugroho, Devi Catur Winata, Nazwa Amalia, Wanda Oktavian Gulo, Agung Zikri Hikmal Sitorus



PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terkenal akan keragaman budayanya, dengan fokus khusus pada kegiatan tradisional (Nugroho et al. 2024). Kegiatan-kegiatan tersebut tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai dan pengetahuan lokal yang telah diwariskan selama bertahun-tahun (Alfiansyah Putra Karo Karo et al. 2024). Berbagai permainan tradisional dari setiap penjuru Indonesia, dari Sabang sampai Merauke, merupakan cerminan dari kekayaan budaya Indonesia di masa lalu (Winata et al. 2023).

Karena globalisasi digital yang cepat saat ini, kegiatan-kegiatan ini menghilang dengan kecepatan yang semakin meningkat. Globalisasi digital memiliki dampak yang luas bagi masyarakat, baik dampak positif maupun negative (Aditya, Helmi, and Usman 2024). Globalisasi mempermudah pertukaran informasi dan komunikasi dengan cepat dan efisien. Di sisi lain, pengaruh budaya negatif dari negara lain dapat dengan cepat masuk ke dalam masyarakat (Silaban et al. 2024). Kecenderungan ini mengakibatkan semakin terkikisnya budaya tradisional, termasuk kegiatan-kegiatan tradisional, dan akibatnya generasi muda tidak peduli dengan budaya Indonesia. Budaya asing yang negatif dapat

dengan mudah menerobos batas-batas masyarakat. Kekhawatiran utama adalah generasi muda tidak memperhatikan budaya Indonesia. Menurut (Lemes et al. 2021), budaya Indonesia yang mencakup praktik-praktik tradisional memiliki risiko lebih besar untuk terabaikan atau hilang sama sekali pada generasi berikutnya.

Menurut (Pardali et al. 2024) permainan tradisional berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi antar generasi dan mewujudkan fungsi atau pesan nilai tertentu. Kegiatan tradisional sangat memengaruhi budaya anak-anak dengan memfasilitasi asimilasi nilai-nilai leluhur. Kegiatan tradisional Indonesia tidak hanya menyenangkan masyarakat, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial yang penting dan menawarkan manfaat pendidikan (Boroumandi, Daneshmand, and Fattahi 2025). Permainan tradisional mendidik peserta tentang prinsip-prinsip strategis dan kolaborasi sekaligus mewujudkan makna historis dan ritual dari setiap permainan. Identitas budaya suatu daerah sangat dipengaruhi oleh praktik-praktik adatnya. Adat istiadat meningkatkan warisan budaya suatu bangsa dan menciptakan warisan berharga yang harus dilestarikan dan diwariskan kepada generasi mendatang (Rodrigues et al. 2025). Adat istiadat konvensional suatu bangsa sangat mempengaruhi warisan budayanya. Menjaga dan memajukan nilai-nilai budaya melalui praktik-praktik tradisional sangat penting mengingat derasnya laju globalisasi dan industrialisasi.

Anak-anak zaman sekarang lebih mengenal permainan seperti mobile legends, free fire, point blank, dan fifa mobile dibandingkan dengan permainan tradisional seperti engklek, gasing, petak umpet, congklak, bakiak, gobak sodor, dan patheng dudu. Sebagian besar orang merasa bahwa variasi representasi visual dan tantangan yang luas dalam game modern lebih menarik. Namun, pola permainan ini ternyata memiliki banyak dampak buruk yang tak terduga pada kesehatan fisik dan mental. (Austin et al. 2024) telah mengidentifikasi obesitas, paparan radiasi ponsel pintar, kecanduan game online, dan gangguan mata sebagai masalah umum di kalangan anak muda metropolitan. Masalah ini semakin mengkhawatirkan karena anak muda mengabaikan lingkungan sekitar mereka dan mengurangi pilihan untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya, yang mengakibatkan dampak sosial yang negatif (Barenie et al. 2024). Kecanduan game online dapat menyebabkan konsekuensi psikologis, termasuk kecenderungan yang lebih tinggi untuk melakukan kekerasan, ketertarikan yang lebih besar pada subjek yang tabu, dan tindakan yang dianggap tidak pantas secara sosial. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik, peneliti, dan pengamat untuk mengambil sikap yang lebih proaktif dan waspada dalam memperkenalkan dan melestarikan praktik-praktik tradisional yang telah diwariskan secara turun-temurun (Galle et al. 2023).

Untuk mempertahankan permainan tradisional, penting bagi generasi penerus untuk secara aktif mempromosikan atribut penting dari budaya nasional dan menumbuhkan karakter bangsa dengan cara menanamkannya kepada anak-anak sejak dini melalui kegiatan rekreasi (Vidal-Vilaplana et al. 2022). Anak-anak dapat meningkatkan koordinasi motorik kasar mereka dengan berpartisipasi dalam kegiatan yang meliputi merangkak, berjalan, berlari, melompat, menendang, dan melempar. Selain itu, anak-anak menerima bimbingan tentang metode yang tepat untuk bermain game (Teunissen et al. 2021). "Festival Permainan Tradisional untuk Mempromosikan Kearifan Lokal di Provinsi Lampung" diprakarsai oleh penulis untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian permainan tradisional. Festival ini mencakup beberapa kegiatan tradisional yang sesuai untuk anak-anak, seperti balap bakiak, tag, hopscotch, dan congklak (Setianovan et al. 2022).

Karena anak-anak dan remaja saat ini lebih menyukai permainan virtual, penting untuk melakukan upaya yang lebih besar untuk melestarikan permainan tradisional di kalangan anak muda. Akibatnya, mereka mungkin memiliki lebih sedikit interaksi sosial dan aktivitas fisik yang lebih sedikit (Ordinana-Bellver et al. 2024). Di Indonesia, pelestarian budaya takbenda bergantung pada keberadaan festival permainan tradisional. Kegiatan ini memungkinkan generasi milenial, Gen-Z, dan generasi Alpha untuk mendapatkan pengetahuan tentang kearifan lokal dengan terlibat dalam permainan tradisional dalam komunitas mereka (Ek, Kowalski, and Jacobsson 2022). Untuk mencegah kepunahannya, sangat penting untuk meneruskan praktik-praktik tradisional kepada generasi mendatang, karena merupakan aspek penting dari warisan budaya bangsa. Hal ini sangat penting mengingat perubahan lingkungan dan perkembangan teknologi yang begitu cepat.

METODE

Teknik layanan ini dilakukan dengan penelitian lapangan, berdasarkan kerangka kerja deskriptif. Konsep deskriptif adalah strategi kualitatif yang digunakan oleh para peneliti dengan kemampuan analisis untuk mengidentifikasi hubungan di antara berbagai elemen penelitian. Tujuan mengintegrasikan variabel penelitian adalah untuk memastikan hasil analisis deskriptif (Nurhayati et al. 2024).

Layanan yang menggunakan teknik kualitatif deskriptif didefinisikan oleh pendekatan naturalistiknya, yang bergantung langsung pada konteks dunia nyata sebagai sumber data. Istilah “naturalistik” berasal dari perspektif ekologi dalam biologi. Beberapa peneliti menggunakan alat perekam untuk memfasilitasi pengumpulan dan akuisisi data, sementara yang lain melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap item layanan.

Pengumpulan data kualitatif adalah metode yang digunakan untuk memahami makna, pengalaman, dan perspektif subjek penelitian secara mendalam. Berbeda dengan data kuantitatif yang berfokus pada angka dan statistik, data kualitatif lebih menekankan interpretasi dan analisis tematik. Beberapa teknik pengumpulan data kualitatif yang umum digunakan meliputi wawancara atau Menggali informasi langsung dari responden melalui percakapan mendalam, Observasi atau Mengamati perilaku dan interaksi dalam lingkungan alami. Dokumentasi atau Menganalisis dokumen, arsip, atau catatan tertulis, Diskusi Kelompok Terfokus (FGD): Mengumpulkan perspektif dari sekelompok orang dengan pengalaman serupa.

Kegiatan ini akan diselenggarakan dan dilaksanakan selama dua bulan, tepatnya pada bulan Mei dan Juni 2024. Tahap persiapan akan mencakup tugas-tugas berikut: perencanaan acara, pembuatan dekorasi permainan tradisional yang memanfaatkan sumber daya lokal, promosi acara, dan pelaksanaan berbagai persiapan teknologi. Acara ini akan diselenggarakan di desa cengkeh turi binjai utara, dari tanggal 13 sampai dengan 14 mei 2025. festival permainan tradisional ini akan menggunakan metodologi sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Proses ini mencakup pembuatan materi yang dipublikasikan, desain item permainan, pembuatan komponen teknologi untuk acara, dan penyebaran sumber daya. Tim menilai kualitas permainan untuk menentukan jenis permainan yang sesuai. Tim ini secara rutin memberikan informasi terbaru kepada publik. Publikasi tersedia dalam format digital dan cetak. Instrumen yang digunakan di festival game konvensional dibuat dari bahan otentik dan teknik yang sudah teruji.

2. Tahap Pelaksanaan

Berikan mereka peralatan permainan tradisional untuk dicoba, dan jelaskan apa itu permainan tradisional. Jelaskan situasinya dan cobalah untuk mempraktikkan beberapa praktik yang telah disosialisasikan untuk menjamin festival permainan tradisional berjalan dengan lancar. Setelah itu, tim mengawasi bagaimana kompetisi berlangsung.

3. Tahap Evaluasi

Tim menilai hasil dari acara-acara tersebut dan memberikan laporan tentang festival permainan tradisional yang baru saja berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Festival permainan tradisional di desa cengkeh turi binjai utara, dilaksanakan dalam tiga tahap utama: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan cerminan kearifan budaya masyarakat setempat. Berikut ini adalah informasi mengenai tahapan-tahapan yang telah dilakukan pada tahap pelaksanaan:

1. Tahap Persiapan

Pada awalnya, kelompok relawan memilih jenis permainan yang akan dimainkan. Untuk anak-anak SD, mereka memilih Congklak dan Engklek, sedangkan untuk anak-anak SMA, mereka memilih Bakiak dan Gobak Sodor. Setelah itu, permainan tersebut dipublikasikan di media sosial. Selain itu, tim juga menyiapkan peralatan permainan untuk turnamen yang akan berlangsung di festival permainan adat. Peralatan ini dibuat dari bahan dasar yang dapat ditemukan secara lokal. Mereka juga membuat spanduk untuk lapangan hopscotch agar lebih menarik secara visual selama permainan berlangsung.



Gambar 1. Pembagian Jenis Permainan

2. Tahap Pelaksanaan

Penulis menyelenggarakan festival permainan tradisional selama tahap implementasi, yang dilaksanakan oleh tim relawan yang mengatur serangkaian acara. Program ini melibatkan 30 murid sekolah dasar dari sepuluh sekolah yang berbeda dan 42 murid sekolah menengah atas dari enam institusi yang berbeda. Tim relawan memperkenalkan para pemain satu sama lain dan menjelaskan konsep permainan tradisional selama fase adopsi awal. Tujuan dari fase ini adalah untuk memastikan bahwa semua peserta memahami peraturan permainan dan untuk membantu anak-anak mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang permainan. Setelah itu, anak-anak sangat senang memiliki kesempatan untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang mereka sukai di masa kecil mereka, dan mereka berpartisipasi dalam beragam permainan dari empat kategori yang tersedia. Para peserta kemudian mengikuti kontes yang diadakan di festival olahraga tradisional. Sebelum kompetisi dimulai, panitia melakukan pengundian untuk menentukan tim yang akan bertanding. Hasil kompetisi digunakan untuk menentukan pemenang, dan acara dilanjutkan setelah pengundian selesai.



Gambar 2. Jumlah Siswa dalam Kegiatan

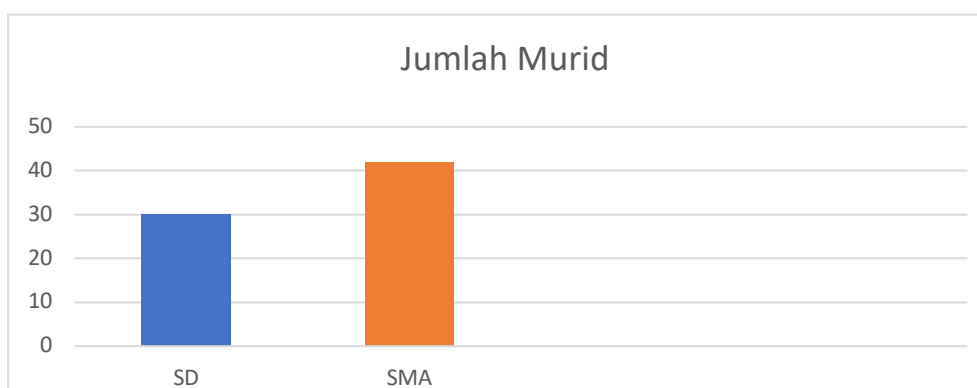


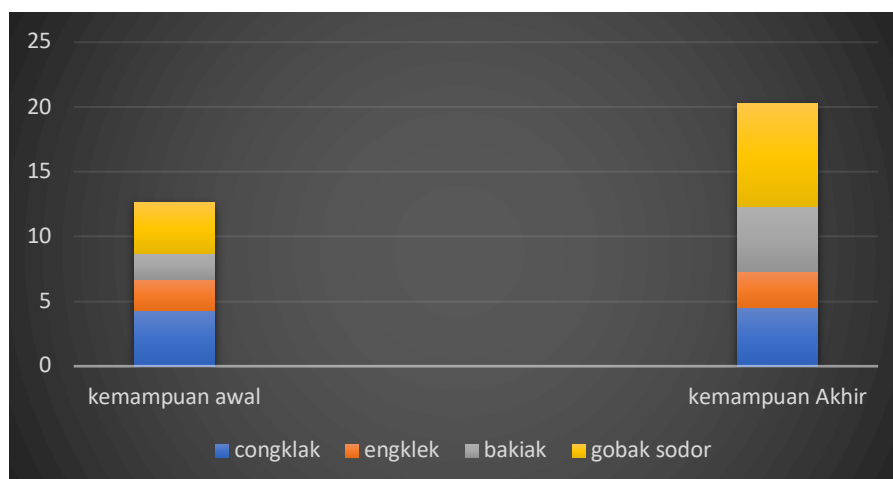
Table 1. jumlah siswa

3. Tahap Evaluasi

Penulis, mewakili panitia pelaksana festival permainan tradisional, menguraikan beberapa kendala yang dialami selama tahap evaluasi acara. Tujuan penulis adalah untuk menjelaskan kendala yang dihadapi selama acara berlangsung dengan cara mengatasi masalah-masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kinerja kegiatan serupa di masa depan, yang mengarah pada penurunan kesalahan dan penciptaan materi acara yang unggul.

Pada tanggal 13 sampai dengan 14 Mei 2025, festival permainan tradisional berlangsung di desa Cengkeh Turi Binjai Utara. Kegiatan ini memberikan efek yang baik terhadap antusiasme anak-anak, semangat kolaboratif, komunikasi, dan kesenangan saat mereka bermain. Kompetisi yang diselenggarakan dengan baik oleh panitia membuat kegiatan ini dapat terlaksana, yang meningkatkan pengalaman mereka di acara tersebut dan menawarkan hiburan bagi anak-anak di sekolah saat istirahat dan di luar jam sekolah.

Hasil kegiatan Festival Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Kota Madya Binjai menunjukkan bahwa permainan rakyat memiliki nilai edukatif yang tinggi. Pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan Festival Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Kota Madya Binjai menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam berinteraksi, memperkuat nilai budaya lokal, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 2. data tabel untuk kemampuan awal dan akhir

KESIMPULAN

Olahraga kontemporer atau yang lebih dikenal oleh anak-anak muda saat ini dengan permainan tradisional seperti hopscotch, congklak, egrang, bakiak, gobak sodor, dan patheng dudu. Meskipun game online mungkin menyenangkan, memainkannya di perangkat seluler dapat mengakibatkan konsekuensi negatif, seperti kelelahan mata, paparan radiasi, dan penambahan berat badan. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk menunjukkan bahwa permainan tradisional adalah pilihan yang masuk akal. Permainan tradisional dapat membantu para peserta bersosialisasi satu sama lain dan juga dapat menjadi cara untuk meneruskan nilai-nilai sosial dan adat istiadat. Selain itu, festival permainan tradisional memberikan sejumlah keuntungan, termasuk peningkatan kesenangan, kerja sama tim, komunikasi, dan semangat anak-anak saat bermain, seperti yang ditunjukkan oleh emosi dan semangat mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rinaldi, Bobby Helmi, And Khairul Usman. 2024. "Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat." 4: 316–27.
- Alfiansyah Putra Karo Karo, Alan Et Al. 2024. "Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat." 5: 81–86.
- Austin, Jonathan Luke Et Al. 2024. "Forum: At The Crossroads – Critical Perspectives On The Study Of Climate Security." *Geoforum* 155: 104101. Doi:10.1016/J.Geoforum.2024.104101.
- Barenie, Matthew J. Et Al. 2024. "Where The Children Play: Gender Gaps In Recess Physical Activity By Age And Playground Area." *Preventive Medicine Reports* 41: 102699. Doi:10.1016/J.Pmedr.2024.102699.
- Boroumandi, Fatemeh, Sara Daneshmand, And Kaveh Fattahi. 2025. "Hands Up, Minds On! Learn & Play Landscapes: Systematic Review." *Thinking Skills And Creativity* 56: 101724. Doi:10.1016/J.Tsc.2024.101724.
- Ek, Anna, Jan Kowalski, And Jenny Jacobsson. 2022. "Training In Spikes And Number Of Training Hours Correlate To Injury Incidence In Youth Athletics (Track And Field): A Prospective 52-Week Study." *Journal Of Science And Medicine In Sport* 25(2): 122–28. Doi:10.1016/J.Jsams.2021.09.006.
- Galle, Sara A. Et Al. 2023. "The Effects Of A Moderate Physical Activity Intervention On Physical Fitness And Cognition In Healthy Elderly With Low Levels Of Physical

- Activity: A Randomized Controlled Trial." *Alzheimer's Research And Therapy* 15(1): 1–23. Doi:10.1186/S13195-022-01123-3.
- Lemes, Vanilson Batista Et Al. 2021. "Associations Among Psychological Satisfaction In Physical Education, Sports Practice, And Health Indicators With Physical Activity: Direct And Indirect Ways In A Structural Equation Model Proposal." *International Journal Of Pediatrics And Adolescent Medicine* 8(4): 246–52. Doi:10.1016/J.Ijppam.2020.11.004.
- Nugroho, Agung Et Al. 2024. "Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat." 4(February).
- Nurhayati, Apriyanto, Jabal Ahsan, And Nurul Hidayah. 2024. *Metodologi Penelitian Kuantitatif:Teori Dan Praktik*. Edisi Pert. Jambi: Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ordinana-Bellver, Daniel, Sergio Aguado-Berenguer, Carlos Pérez-Campos, And María Huertas González-Serrano. 2024. "Exploring Nature-Based Physical Activity As A Catalyst For Sustainable Entrepreneurial Intentions In Sport Science Students." *Journal Of Hospitality, Leisure, Sport And Tourism Education* 34(February). Doi:10.1016/J.Jhlste.2024.100482.
- Pardali, Eirini Et Al. 2024. "Pupils' Experiences Of Affordances In School-Based Physical Activity In Norway And Estonia." *Teaching And Teacher Education* 141: 104500. Doi:10.1016/J.Tate.2024.104500.
- Rodrigues, Daniela Et Al. 2025. "Parental Perception Of The Neighborhood Environment And Health-Related Behaviors In Portuguese Children: What Has Changed From 2009 Vs. 2016." *Journal Of Transport & Health* 41: 102000. Doi:10.1016/J.Jth.2025.102000.
- Setianovan, Ridho, Febi Kurniawan, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, And Fakultas Keguruan Dan. 2022. "Hubungan Tingkat Kepercayaan Diri Terhadap Keberhasilan Free Throw Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket Sman 2 Klari." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(16): 498–515. Doi:10.5281/Zenodo.7068035.
- Silaban, Daniel Parulian Et Al. 2024. "Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat." 4: 371–79.
- Teunissen, Jan Willem (Ajw) Et Al. 2021. "Similarities And Differences Between Sports Subservicing Systematic Talent Transfer And Development: The Case Of Paddle Sports." *Journal Of Science And Medicine In Sport* 24(2): 200–205. Doi:10.1016/J.Jsams.2020.09.005.
- Vidal-Vilaplana, Alberto Et Al. 2022. "Combining Sport And Academic Career: Exploring The Current State Of Student-Athletes' Dual Career Research Field." *Journal Of Hospitality, Leisure, Sport And Tourism Education* 31(June). Doi:10.1016/J.Jhlste.2022.100399.
- Winata, Devi Catur, Dewi Maya Sari, Endang Pratiwi, And Fili Azandi. 2023. "Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan Gerak Dasar Motorik Kasar Dan Sosial Emosional Siswa Kelas V Upt Sd Negeri 067260 Marelan The Influence Of Traditional Terompa Games On Gross Motor And Social Emotional Basic Movements Of Class V Students Upt Public Scho." 11: 232–40.