

**MEMBANGUN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA
RA AZZUHDI KOTA LUBUKLINGGAU**

Nur Nisai Muslihah¹, Tri Astuti², Susandra³, Siti Anisah⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

Email: nurnisai86@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian Masyarakat bertujuannya adalah untuk membangun nilai-nilai pendidikan karakter seperti kejujuran, kedisiplinan, kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi melalui permainan tradisional dengan cara mengenal kembali, memahami, mencintai, melestarikan dan mengembangkan berbagai bentuk permainan tradisional dalam upaya menanggulangi bahaya dari kecanduan gadget. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan edukatif berbasis praktik langsung. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan, dan evaluasi, kegiatan PKM ini dapat dikategorikan berhasil dan tepat sasaran. Hasil identifikasi dari 70 siswa mengikuti kegiatan bermain dengan antusias, senang dan memiliki pilihan permainan sesuai dengan keinginan masing-masing. Terdapat 28 siswa (25,71%) yang memilih permainan Tali Karet, 12 siswa (17,14%) memilih bermain permainan Bola Bekel, 10 siswa (14,29%) memilih permainan Congklak, 14 siswa (21,43%) memilih permainan Hula Hop, dan 14 siswa (21,43%) memilih permainan Bola Kecil. Dengan demikian, permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter yang efektif dan menyenangkan bagi siswa RA Azzuhdi Kota Lubuklinggau. Dan respon orang tua sebanyak yang diharapkan adalah meningkatnya pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai karakter melalui kegiatan yang menyenangkan dan edukatif. Bentuk kegiatan dilakukan dengan cara sosialisasi, pengenalan, dan praktik bermain permainan tradisional.

ABSTRACT

Community service aims to build character education values such as honesty, discipline, cooperation, integrity, responsibility, and tolerance through traditional games by reacquainting, understanding, loving, preserving, and developing various forms of traditional games in an effort to overcome the dangers of gadget addiction. The method used is a participatory and educational approach based on direct practice. Based on the results of observation, implementation, and evaluation, this PKM activity can be categorized as successful and on target. The results of the identification of 70 students who participated in the game enthusiastically, happily, and had a choice of games according to their respective desires. There were 28 students (25.71%) who chose the Rubber Band game, 12 students (17.14%) chose to play the Bekel Ball game, 10 students (14.29%) chose the Congklak game, 14 students (21.43%) chose Hula Hoop, and 14 students (21.43%) chose Small Ball. Thus, traditional games not only serve as entertainment but also become an effective and enjoyable means of character building for students at RA Azzuhdi in Lubuklinggau City. The response from parents, as expected, was an increase in students' understanding and positive attitudes toward character values through enjoyable and educational activities. The activities were carried out through socialization, introduction, and practice of playing traditional games.

KEYWORDS

Nilai Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional

The Value of Character Education, Traditional Games

ARTICLE HISTORY

Received 20 November 2025

Revised 11 Desember 2025

Accepted 28 Desember 2025

CORRESPONDENCE : Nur Nisai Muslihah @ nurnisai86@gmail.com**PENDAHULUAN**

Pendidikan karakter merupakan pondasi penting dalam pembentukan generasi muda yang berkualitas. Menurut Kemendikbud (2011), pendidikan karakter harus ditanamkan sejak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai perkembangan siswa. Namun, perkembangan teknologi telah menggeser pola bermain siswa-siswa dari yang sebelumnya aktif bergerak dan bersosialisasi menjadi pasif dan individual melalui penggunaan gawai. Hal ini dapat memengaruhi pembentukan karakter siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangun karakter siswa adalah melalui bermain dengan permainan tradisional.

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur seperti sportivitas, empati, disiplin, dan semangat kebersamaan. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk membangun nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa RA Azzuhdi dengan cara memperkenalkan dan mempraktikkan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia sejak usia dini. Siswa pada masa usia taman kanak-kanak berada pada fase perkembangan sosial-emosional yang sangat pesat, di mana nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin mulai terbentuk. Menurut Lickona (2015) pendidikan karakter adalah usaha sadar untuk membantu seseorang memahami, merasakan, dan mengamalkan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan. Sayangnya, dalam praktik pendidikan di banyak sekolah taman Ksiswa-ksiswa, pendidikan karakter belum diintegrasikan secara menyeluruh dan aplikatif dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter. Permainan seperti Lompat Tali, Bola Bekel dan Congklak tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur budaya bangsa yang mendidik siswa untuk bersikap

sportif, bekerja sama, dan menghargai aturan. Permainan ini bersifat partisipatif dan memungkinkan siswa belajar dari pengalaman nyata. Di RA Azzuhdi, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan pendekatan tersebut secara terstruktur. Pengabdian ini juga bertujuan membangun kesadaran para guru dan orang tua tentang pentingnya pendekatan karakter melalui permainan tradisional mengingat pendidikan karakter pada siswa usia dini merupakan proses internalisasi nilai yang harus dilakukan secara sistematis dan kontekstual.

Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiroh (2012), pendidikan karakter untuk siswa usia dini sebaiknya dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, salah satunya adalah bermain. Bermain bukan sekadar aktivitas fisik atau hiburan, melainkan sarana untuk menanamkan nilai dan norma sosial secara alami. siswa-siswa cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dan alami. Oleh karena itu, melalui permainan yang mengandung unsur nilai positif, karakter siswa dapat dikembangkan secara menyenangkan. Proses ini akan jauh lebih efektif dibanding metode ceramah atau hafalan. Pendidikan karakter melalui permainan menjadikan siswa sebagai pelaku utama dalam pembentukan sikap, bukan sekedar penerima informasi. Salah satu permainan yang memiliki banyak nilai positif bagi perkembangan sosial, kognitif, dan motorik siswa adalah permainan tradisional.

Menurut Perdima & Kristiawan (2021), permainan tradisional berkaitan erat dengan pertumbuhan intelektual, sosial, dan pembentukan karakter siswa. Jenis permainan ini juga dapat melatih kemampuan pengendalian diri, termasuk keterampilan menunda kepuasan, bersikap sabar, mengelola emosi, membangun rasa percaya diri, serta menumbuhkan semangat pantang menyerah.

Selain sebagai sarana pendidikan, permainan tradisional juga merupakan kekayaan budaya yang perlu dilestarikan, karena berfungsi sebagai media penghubung dalam menjaga keharmonisan sosial, sekaligus menjadi sarana

hiburan. Hal ini sejalan dengan pandangan Listyaningrum (2018) yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk permainan yang diwariskan secara turun-temurun, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui praktik langsung, menggunakan alat-alat sederhana, dan bertujuan memberikan kesenangan serta mengandung muatan nilai positif.

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai kehidupan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran karakter, seperti sportivitas, gotong royong, kesabaran, dan ketangguhan. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslihah & Astuti (2022) yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai yang mendukung perkembangan mental dan kehidupan siswa. Di era digital saat ini, permainan tradisional mulai ditinggalkan karena siswa lebih akrab dengan gawai. Hal ini berdampak pada menurunnya aktivitas fisik, interaksi sosial, serta pengenalan nilai-nilai budaya lokal. Oleh karena itu, revitalisasi permainan tradisional dalam konteks pembelajaran di sekolah menjadi langkah penting dalam membangun karakter sekaligus melestarikan budaya bangsa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2022) menunjukkan bahwa siswa usia dini yang mengikuti program pembelajaran berbasis permainan tradisional menunjukkan peningkatan signifikan dalam sikap tanggung jawab dan kemampuan bekerja sama. Penelitian ini dilakukan melalui observasi perilaku dan wawancara dengan guru, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini lebih efektif daripada metode konvensional. Selain sebagai sarana pendidikan, permainan tradisional juga merupakan kekayaan budaya yang perlu dilestarikan, karena berfungsi sebagai media penghubung dalam menjaga keharmonisan sosial, sekaligus menjadi sarana hiburan.

Hasil kegiatan pengabdian Muslihah (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi yang besar dalam memfasilitasi penanaman pendidikan karakter pada usia Sekolah Dasar. Hasil penelitian Muslihah (2025) menunjukkan bahwa sebanyak 85,20% siswa memberikan respon dalam kategori

Sangat Baik terhadap program revitalisasi nilai pendidikan karakter melalui tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan semangat dan kegembiraan saat terlibat dalam permainan tradisional. Selain itu, hasil wawancara dengan 10 siswa mengungkapkan bahwa mereka sangat menyukai kegiatan yang mengusung nilai karakter melalui permainan tradisional tersebut.

Pengabdian serupa juga pernah dilakukan oleh Maulidah (2025) di PAUD Nurul Ilmi, di mana permainan congklak dan ular naga berhasil digunakan sebagai sarana penguatan nilai empati dan kejujuran. Ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis budaya lokal terbukti memiliki dampak positif dalam pembangunan karakter siswa usia dini. Pengabdian yang dilakukan oleh Astuti (2024) menunjukkan bahwa hasil evaluasi kegiatan yang datanya diperoleh dari hasil observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa peserta secara umum mampu memainkan permainan tradisional. Mereka tidak mengalami kendala yang cukup berarti karena ada sebagian dari peserta yang sudah familiar dengan permainan tradisional tersebut, ada sebagian yang masih mengingat dan mengenal, namun sedikit lupa cara memainkannya, ada sebagian kecil yang hanya mengenal dan belum pernah memainkannya. Peserta tampak antusias dan merasa senang bermain permainan tradisional. Peserta sepakat bahwa permainan tadisional sangat baik untuk dilestarikan, dikembangkan, dan ditanamkan kesadarannya pada masyarakat, khususnya generasi muda.

Pengabdian yang dilakukan oleh Dewi, et. all (2023) menunjukkan bahwa beberapa permainan tradisional seperti Cengkleng, Karet, Egrang Tempurung, Congklak, dan Bola Bekel dapat menjadi sarana dalam membentuk karakter kedisiplinan. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dilakukan kegiatan pendampingan untuk membangun nilai pendidikan karakter melalui permainan tradisional pada siswa RA Azzuhdi Kota Lubuklinggau.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi beberapa tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dan tindak lanjut. Tahap Persiapan: dilakukan

koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan rencana permainan tradisional dan alat bantu, serta sosialisasi program kepada guru dan orang tua. Tahap Pelaksanaan: Koordinasi dengan guru tentang permainan tradisional dan nilai-nilai karakter, kegiatan praktik bermain bersama siswa minimal seminggu sekali, pendampingan langsung selama pelaksanaan kegiatan. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut: dilakukan penilaian terhadap perubahan sikap dan karakter siswa, diskusi dan refleksi bersama guru.

Kegiatan ini dilaksanakan di RA Azzuhdi yang berlokasi di Kecamatan Lubuklinggau Timur 1 Kota Lubuklinggau. Lokasi ini dipilih karena pihak sekolah memiliki komitmen kuat terhadap pembentukan karakter siswa sejak usia dini, namun belum memiliki program sistematis yang berbasis budaya lokal seperti permainan tradisional.

Sasaran kegiatan ini meliputi siswa RA kelompok A dan B dengan jumlah 70 orang, serta 7 orang guru. Sebagai pelaksana kegiatan, tim pengabdi melibatkan guru sebagai fasilitator utama dalam proses implementasi permainan, dengan dukungan aktif dari orang tua untuk mendukung keberlanjutan program di rumah.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendekatan partisipatif-edukatif. Tahapan kegiatan terdiri dari: (1) koordinasi awal dengan pihak sekolah dan penyusunan jadwal; (2) koordinasi dengan guru mengenai konsep nilai karakter dan cara mengintegrasikan permainan tradisional (Bola Bekel, Congklak, Karet, Hula Hop dan Bola-bola); (3) implementasi permainan tradisional secara langsung bersama siswa; (4) evaluasi dan refleksi bersama guru dan orang tua terhadap proses dan hasil kegiatan.

Permainan tradisional yang dipilih disesuaikan dengan nilai karakter yang ingin dikembangkan, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Dalam setiap pertemuan, tim pengabdi mendampingi guru dalam proses bermain, serta mendokumentasikan aktivitas dan hasil pengamatan karakter siswa.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu dari 23

Agustus hingga 27 September 2025. Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan dan koordinasi pada minggu pertama, pelaksanaan permainan dan pendampingan selama minggu kedua dan ketiga, serta tahap evaluasi dan pelaporan pada minggu keempat.

Jadwal pelaksanaan kegiatan disusun dalam bentuk Gantt Chart dan dilampirkan untuk memberikan gambaran rinci mengenai waktu pelaksanaan setiap tahapan kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui observasi perilaku siswa selama kegiatan permainan, refleksi bersama guru, dan umpan balik dari orang tua siswa berupa angket mengenai kegiatan bermain permainan tradisional. Lembar observasi digunakan untuk menilai perubahan sikap siswa terhadap nilai-nilai karakter yang ditargetkan. Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi: (1) meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan permainan., (2) munculnya perilaku kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan sportivitas selama kegiatan, dan (3) peningkatan pemahaman guru dalam menerapkan pembelajaran karakter berbasis permainan tradisional. Untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan ini melalui pengamatan (lembar observasi). Hasil evaluasi menjadi bahan refleksi dan penyusunan laporan akhir kegiatan. Sebagai bentuk pertanggungjawaban Tim, pada akhir kegiatan Tim membuat laporan tertulis pada lembaga perguruan tinggi.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat dapat dilihat pada beberapa aspek sebagaimana terdapat dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Kegiatan PKM

No	Aspek dalam Kegiatan	Hasil
1	Meningkatnya Sikap Disiplin	Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan disiplin, seperti mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, dan menjaga ketertiban. Observasi menunjukkan 85% siswa patuh pada aturan permainan setelah diberikan contoh dan arahan
2	Terbangunnya Kerja Sama dan Gotong	Permainan seperti bola kecil dan lompat tali memerlukan kerja sama antar anggota. Terlihat

	Royong	bahwa sekitar 90% siswa mampu bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu, dan menyemangati teman.
3	Meningkatnya Kejujuran dalam Bermain	Melalui permainan yang memiliki aturan jelas seperti congklak, siswa dilatih untuk jujur dalam menjalankan giliran dan hasil permainan. Guru pendamping mencatat bahwa 75% siswa dapat bermain dengan jujur tanpa intervensi.
4	Tumbuhnya Sikap Tanggung Jawab	Siswa-siswi semakin memahami tanggung jawab menjaga alat permainan, menyelesaikan permainan hingga akhir, serta merapikan alat setelah digunakan. Sekitar 80% siswa aktif terlibat dalam proses merapikan alat.
5	Meningkatkan Semangat dan Motivasi Belajar	Kegiatan permainan tradisional menumbuhkan antusiasme tinggi. Siswa terlihat sangat senang, aktif, dan menunjukkan kepercayaan diri saat mengikuti permainan.

a. Meningkatnya Sikap Disiplin.

Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan disiplin, seperti mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, dan menjaga ketertiban. Observasi menunjukkan 85% siswa patuh pada aturan permainan setelah diberikan contoh dan arahan.

b. Terbangunnya Kerja Sama dan Gotong Royong

Permainan seperti bola kecil dan lompat tali memerlukan kerja sama antar anggota. Terlihat bahwa sekitar 90% siswa mampu bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu, dan menyemangati teman.

c. Meningkatnya Kejujuran dalam Bermain

Melalui permainan yang memiliki aturan jelas seperti congklak, siswa dilatih untuk jujur dalam menjalankan giliran dan hasil permainan. Guru pendamping mencatat bahwa 75% siswa dapat bermain dengan jujur tanpa intervensi.

d. Tumbuhnya Sikap Tanggung Jawab

Siswa-siswi semakin memahami tanggung jawab menjaga alat permainan, menyelesaikan permainan hingga akhir, serta merapikan alat setelah digunakan. Sekitar 80% siswa aktif terlibat dalam proses merapikan alat.

e. Meningkatkan Semangat dan Motivasi Belajar

Kegiatan permainan tradisional menumbuhkan antusiasme tinggi. Siswa terlihat sangat senang, aktif, dan menunjukkan kepercayaan diri saat mengikuti permainan.

f. Capaian dan Dampak Kegiatan

Tercapainya tujuan pembentukan karakter dasar pada siswa usia dini terutama dalam hal kedisiplinan, kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Selain itu, kegiatan pengenalan kembali permainan tradisional yang mulai jarang dimainkan ini berpotensi untuk menanamkan budaya lokal agar tetap dilestarikan. Terbangunnya interaksi sosial positif antar siswa, menumbuhkan empati dan menghargai teman melalui keterlibatan guru dalam menerapkan permainan tradisional sebagai alternatif kegiatan pembelajaran.

g. Kendala dan Solusi

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam kegiatan ini, antara lain: 1) ada beberapa siswa masih kesulitan mengikuti aturan permainan, 2) ada siswa yang mudah bosan atau ingin berpindah permainan ke permainan lain terlalu cepat. 3) pengaturan kelompok besar (70 siswa) membutuhkan koordinasi ekstra.

Solusi yang diberikan untuk mengatasi kendala tersebut adalah: 1) Memberikan contoh langsung melalui simulasi permainan. 2) Menyediakan rotasi permainan agar siswa tetap aktif dan tidak jemu. 3) Menambah jumlah pendamping untuk membagi kelompok kecil lebih efektif.

h. Identifikasi Permainan yang Dipilih oleh 70 Siswa

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui jenis permainan yang paling diminati oleh siswa. Lima jenis permainan disediakan, yaitu Tali Karet, Bola Bekel, Dakon, Hula Hop, dan Bola Kecil. Siswa diberi kesempatan memilih permainan sesuai minat masing-masing. Berikut hasil identifikasinya:

1) Permainan Tali Karet

Sebanyak 18 siswa memilih permainan tali karet. Siswa-siswa tertarik karena permainan ini menantang kemampuan melompat, kelincahan, dan koordinasi. Terlihat bahwa sebagian besar adalah siswa yang aktif bergerak dan menyukai kegiatan yang membutuhkan ketangkasan. Permainan ini juga melatih kerja sama karena dimainkan secara berpasangan atau kelompok.

2) Permainan Bola Bekel

Permainan bola bekel dipilih oleh 12 siswa. Mereka menunjukkan minat tinggi pada kegiatan yang menguji konsentrasi, ketepatan, dan keterampilan motorik halus. Permainan ini juga disukai siswa-siswi yang cenderung senang bermain secara individual tetapi tetap mampu berinteraksi sosial dengan baik.

3) Permainan Dakon (Congklak)

Sebanyak 10 siswa memilih permainan dakon. Siswa-siswa tertarik karena permainan ini mengandung unsur strategi dan perhitungan sederhana. Permainan dakon juga menjadi sarana melatih kesabaran, giliran, dan kejujuran. Siswa yang memilih dakon umumnya lebih tenang, terstruktur, dan menyukai permainan yang membutuhkan ketelitian.

4) Permainan Hula Hop

Permainan hula hop diminati oleh 15 siswa. Siswa memilih permainan ini karena menyenangkan, menarik, dan melatih kelenturan tubuh. Selain itu, hula hop juga memberikan kebebasan berekspresi sehingga banyak siswa merasa percaya diri saat memainkannya. Aktivitas ini juga membantu perkembangan motorik kasar dengan intensitas gerak yang cukup tinggi.

5) Permainan Bola Kecil

Sebanyak 15 siswa memilih permainan bola kecil. Permainan ini sangat diminati karena mudah dimainkan dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlari, melempar, menangkap, maupun berkoordinasi dalam kelompok

kecil. Siswa yang memilih permainan ini umumnya aktif, suka bergerak, dan menikmati permainan yang melibatkan interaksi sosial.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Identifikasi dan Persentase Minat Siswa terhadap Permainan

No	Jenis Permainan	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan Singkat
1	Tali Karet	18 siswa	25,71%	Melatih kelincahan dan kerja sama
2	Bola Bekel	12 siswa	17,14%	Melatih konsentrasi dan motorik halus
3	Dakon/ Congklak	10 siswa	14,29%	Melatih strategi dan ketelitian
4	Hula Hop	15 siswa	21,43%	Melatih kelenturan dan percaya diri
5	Bola Kecil	15 siswa	21,43%	Melatih motorik kasar dan koordinasi
Jumlah		70 siswa	100%	

Berdasarkan hasil identifikasi terhadap 70 siswa, diperoleh data bahwa setiap permainan memiliki tingkat ketertarikan yang berbeda. Permainan tali karet menjadi pilihan terbanyak dengan persentase 25,71%, menunjukkan bahwa siswa-siswa cenderung menyukai aktivitas fisik yang melibatkan kelincahan dan lompatan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang menantang motorik kasar lebih diminati oleh sebagian besar siswa.

Selanjutnya, permainan hula hop dan bola kecil masing-masing dipilih oleh 21,43% siswa. Kedua permainan ini sama-sama memberikan ruang gerak yang luas bagi siswa untuk bergerak bebas dan berinteraksi. Tingginya minat pada dua permainan tersebut menunjukkan bahwa siswa-siswa RA Azzuhdi memiliki kecenderungan untuk memilih permainan yang aktif, menyenangkan, dan memungkinkan mereka mengekspresikan diri secara fisik.

Permainan bola bekel dipilih oleh 17,14% siswa. Presentase ini menunjukkan bahwa meskipun permainan bola bekel membutuhkan konsentrasi, ketepatan, dan keterampilan motorik halus, masih cukup banyak siswa yang tertarik

memainkannya. Ini menandakan bahwa sebagian siswa menyukai permainan yang menstimulasi ketelitian dan koordinasi tangan-mata.

Sementara itu, permainan dakon (congklak) menjadi pilihan 14,29% siswa. Persentase ini merupakan yang paling rendah dibanding permainan lainnya. Hal ini dapat disebabkan karena permainan dakon memiliki ritme yang lebih tenang, membutuhkan strategi, dan tidak melibatkan gerakan fisik yang intens. Siswa-siswi usia RA umumnya lebih tertarik pada permainan yang melibatkan aktivitas motorik kasar.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa RA Azzuhdi lebih menyukai permainan yang aktif, dinamis, dan memungkinkan mereka bergerak bebas, sedangkan permainan yang lebih bersifat strategi dan tenang memiliki peminat yang lebih sedikit

Berdasarkan hasil identifikasi terhadap 70 siswa, diperoleh data bahwa setiap permainan memiliki tingkat ketertarikan yang berbeda. Permainan tali karet menjadi pilihan terbanyak dengan persentase 25,71%. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik pada permainan yang menuntut kelincahan, lompatan, dan aktivitas fisik intens. Karakteristik permainan ini sesuai dengan kebutuhan gerak siswa usia dini yang cenderung aktif, energik, dan menyukai tantangan motorik kasar.

Sementara itu, permainan hula hop dan bola kecil masing-masing dipilih oleh 21,43% siswa. Kedua jenis permainan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bergerak bebas, melatih koordinasi tubuh, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam aktivitas fisik. Minat yang cukup tinggi pada dua permainan ini menunjukkan bahwa siswa RA Azzuhdi memiliki preferensi terhadap permainan yang menyenangkan dan memungkinkan eksplorasi gerak.

Permainan bola bekел mendapat persentase 17,14%. Meskipun tidak setinggi permainan motorik kasar, angka ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menyukai permainan yang memerlukan konsentrasi, ketepatan, dan koordinasi motorik halus. Bola bekel juga memberi stimulasi pada aspek kognitif

dan ketelitian, sehingga menarik bagi siswa-siswi dengan kecenderungan bermain secara lebih teratur dan terfokus.

Sementara itu, permainan dakon (congklak) memperoleh persentase paling rendah yaitu 14,29%. Hal ini dapat dipahami karena permainan ini memiliki tempo yang lebih tenang, membutuhkan strategi, dan tidak melibatkan banyak pergerakan fisik. Siswa-siswi usia RA secara umum lebih tertarik pada permainan yang dinamis sehingga peminat dakon cenderung lebih sedikit.

Hasil persentase ini memberikan gambaran bahwa tren pilihan permainan siswa RA Azzuhdi lebih mengarah pada permainan yang bersifat aktif, melibatkan banyak gerakan, dan memberikan kesenangan secara langsung. Permainan tali karet, hula hop, dan bola kecil mendominasi karena ketiganya menawarkan kesempatan bagi siswa untuk: 1) Menyalurkan energi fisik yang tinggi. 2) Berinteraksi langsung dengan teman sebaya. 3) Mengembangkan kemampuan motorik kasar yang sangat penting pada usia dini.

Preferensi tinggi terhadap permainan motorik kasar juga menunjukkan bahwa siswa-siswi membutuhkan media bermain yang memungkinkan mereka mengekspresikan diri dan meningkatkan kebugaran fisik. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan siswa usia dini yang menyatakan bahwa aktivitas fisik merupakan bagian utama dari eksplorasi dan pembelajaran siswa.

Di sisi lain, permainan yang memerlukan ketenangan dan strategi, seperti dakon maupun bola bekel, memiliki peminat lebih sedikit. Namun, persentase ini tetap menunjukkan bahwa terdapat kelompok siswa yang mulai menunjukkan ketertarikan pada permainan yang mengasah kemampuan berpikir, ketelitian, dan kesabaran. Ini menjadi indikasi positif bahwa variasi permainan tetap dibutuhkan untuk mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional siswa.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional memberikan peluang besar untuk mengembangkan berbagai aspek karakter, seperti: 1) Kerja sama (melalui permainan kelompok), 2) Disiplin dan kejujuran (melalui aturan permainan), 3) Tanggung jawab (melalui penggunaan

dan perawatan alat permainan), 4) Kepercayaan diri (melalui keberhasilan dalam aktivitas fisik)

Dengan demikian, permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter yang efektif dan menyenangkan bagi siswa RA Azzuhdi Kota Lubuklinggau.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan, dan evaluasi, kegiatan PKM ini dapat dikategorikan berhasil dan tepat sasaran. Hasil identifikasi dari 70 siswa mengikuti kegiatan bermain dengan antusias, senang dan memiliki pilihan permainan sesuai dengan keinginan masing-masing. Terdapat 28 siswa (25,71%) yang memilih permainan Tali Karet, 12 siswa (17,14%) memilih bermain permainan Bola Bekel, 10 siswa (14,29%) memilih permainan Congklak, 14 siswa (21,43%) memilih permainan Hula Hop, dan 14 siswa (21,43%) memilih permainan Bola Kecil. Dengan demikian, permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter yang efektif dan menyenangkan bagi siswa RA Azzuhdi Kota Lubuklinggau.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, C. (2017). Penerapan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Fungsi Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Berbasis Flsah Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 7(2), 144-154.
- Dewi, R., Muslihah, N. N., Astuti, T., & Effendi, M. S. (2023). Pembentukan Karakter Kedisiplinan pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Mambang Kecamatan Muara Kelangi Kabupaten Musi Rawas Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Cemerlang : Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 303–319. <https://doi.org/10.31540/jpm.v5i2.2318>
- Kemendikbud. (2011). *Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lickona, T. (2015). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.

Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan radisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>

Maulidah, ett, all. 2025. The Role of the Traditional Game *Congklak* as a Medium for Character Education Based on *Rahmatan lil 'Alamin* Values of Students in Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah. Journal of Turats. E; ISSN 2502-8359.

Musfiroh, Tadkiroatun dan Sri Tatminingsih. 2021. PAUD4201 – Bermain dan Permainan Siswa (Edisi 2). Edisi 2 / 4 SKS / 12 Modul 476 Halaman: ilustrasi; 27 cm ISBN 9786233121439 E-ISBN 9786233121446 Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021 Kelas DDC [23] 649.5

Muslihah, N. N., & Astuti, T. (2022). Eksistensi Permainan Tradisional Kota Lubuklinggau. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 6(1), 176–193. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v6i1.3619>

Muslihah, N. N., Sustianingsih, I. M., & Astuti, T. (2024). Revitalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musirawas Utara. *JURNAL CEMERLANG : Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 277–290. <https://doi.org/10.31540/jpm.v6i2.2684> Muslihah. 2024.

Muslihah. 2025. Respon Siswa SD Negeri 2 Rantau Kadam Kabupaten Musirawas Utara Terhadap Revitalisasi Nilai Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional. (Laporan PKM).

Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education*, 5(6), 5342–5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>

Rahman, et al. All. 2022. [Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah.pdf](#)