

Pelatihan Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Pengetahuan Serta Keterampilan Psikomotorik Siswa Melalui Permainan Tradisional Edukatif dengan Sasaran Siswa Sekolah Dasar

Kirana Larasati¹, M. Rama Sanja², Sri Annisya³, Jeli Arsela⁴
^{1,2,3,4} Universitas Baturaja, Indonesia

Received : 20 Juli 2025, Revised : 22 Juli 2025, Published : 31 Juli 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Kirana Larasati

E-mail: kiranalarasatii42@gmail.com

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan bermain sambil belajar melalui permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan psikomotorik siswa sekolah dasar. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 66 OKU kelas IV dan V. Pengabdian ini secara langsung, di laksanakan desa Penantian, Kecamatan Sosoh Buay Raya, dapat menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek kognitif dan psikomotorik siswa setelah diterapkan pelatihan permainan tradisional yang meliputi engklek, congklak, ular naga panjang, lingkaran kecil lingkaran besar, serta ABC lima dasar. Dapat dilihat dalam permainan ini, siswa belajar bagaimana menyesuaikan dua hal dengan melaksanakan suatu kegiatan. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa metode bermain sambil belajar melalui permainan tradisional edukatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif.

Keywords - pembelajaran, permainan, pendekatan, perdesaan

Abstract

This community service aims to evaluate the effectiveness of playing while learning training through educational traditional games in improving the knowledge and psychomotor skills of elementary school students. This activity was carried out at SD Negeri 66 OKU grades IV and V. This community service directly, carried out in Penantian village, Sosoh Buay Raya District, can show a significant increase in the cognitive and psychomotor aspects of students after the implementation of traditional game training which includes engklek, congklak, long dragon snake, small circle big circle, and five basic ABC. It can be seen in this game, students learn how to adjust two things by carrying out an activity. The conclusion of this activity is that the method of playing while learning through educational traditional games can be an effective learning strategy.

Keywords - learning, games, approach, village.

How To Cite : Larasati, K., Sanja, M. R., Annisya, S., & Arsela, J. (2025). Pelatihan Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Pengetahuan Serta Keterampilan Psikomotorik Siswa Melalui Permainan Tradisional Edukatif dengan Sasaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 1164-1169. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.363>

Copyright ©2025 Kirana Larasati, M Rama Sanja, Sri Annisya, Jeli Arsela

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam pembentukan dasar intelektual, motorik dan karakter anak. Dalam fase perkembangan usia ini, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sangat dibutuhkan untuk menjaga motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang semakin relevan digunakan adalah metode bermain sambil belajar, yaitu menggabungkan aktivitas bermain dengan tujuan-tujuan pendidikan secara terstruktur.

Namun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di banyak sekolah dasar masih bersifat konvensional, menekankan hafalan dan kurang melibatkan aktivitas motorik atau pengalaman nyata. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar serta terbatasnya stimulasi terhadap keterampilan psikomotorik. Di sisi lain, permainan tradisional yang dulunya menjadi bagian dari kehidupan anak-anak Indonesia kian tergeser oleh permainan digital, padahal permainan tradisional mengandung banyak unsur edukatif, kolaboratif, serta melatih keterampilan fisik dan kognitif.

Permainan tradisional seperti engklek, congklak, ular naga panjang, lingkaran kecil lingkaran besar, serta ABC lima dasar sebenarnya memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Permainan-permainan ini tidak hanya membangun interaksi sosial dan nilai budaya, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran seperti matematika, bahasa Indonesia, IPS, maupun pendidikan jasmani. Sayangnya, belum banyak model pelatihan yang mengenalkan guru maupun siswa tentang bagaimana mengoptimalkan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran yang edukatif dan terukur.

Oleh karena itu, penelitian ini disusun sebagai bagian dari kegiatan pelatihan yang bertujuan memperkenalkan model pembelajaran bermain sambil belajar melalui permainan tradisional edukatif. Pelatihan ini menasar siswa sekolah dasar dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan mereka terhadap materi pelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan psikomotorik seperti koordinasi tubuh, kelincuhan dan motorik halus. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk menghidupkan lagi nilai-nilai lokal dalam proses belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini fokus pada dua aspek utama, yaitu (1) peningkatan pengetahuan kognitif siswa melalui penerapan unsur pelajaran dalam permainan tradisional dan (2) peningkatan keterampilan psikomotorik melalui aktivitas bermain yang aktif. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi pendidikan dasar, terutama di wilayah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi.

METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar tujuan pembelajaran melalui permainan tradisional edukatif dapat tercapai secara optimal. Adapun metode pelaksanaannya terdiri dari:

1. Tahap persiapan
 - a) Identifikasi kebutuhan

Mengkaji kemampuan awal siswa dan kebutuhan sekolah terhadap metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pemilihan permainan tradisional seperti engklek, congklak, ular naga panjang, lingkaran kecil lingkaran besar dan ABC lima dasar. melibatkan gerakan fisik yang melatih koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan. Pembentukan karakter pada siswa dapat terjadi melalui permainan tradisional yang dilakukan secara konsisten. Permainan tradisional ini secara langsung dan tidak langsung akan membangun suatu sikap yang dilakukan pada saat bermain. Beberapa nilai karakter yang ditanamkan melalui permainan tradisional yaitu, Jujur, mandiri, sportif, percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, disiplin dan toleransi. Pembentukan karakter sangat penting dilakukan sejak kecil agar dalam perkembangannya menjadi pribadi yang baik dan sesuai harapan orang tua maupun masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu cara untuk membentuk karakter anak-anak melalui permainan tradisional, terutama pada anak sekolah dasar.

Observasi secara langsung kepada peserta kegiatan dilakukan dengan mencatat berbagai aktivitas yang dilakukan lokasi pengabdian. Tim pengabdian juga turut serta dalam belajar dan bermain. Dengan cara ini, peneliti dapat mendalami aturan dan konflik selama permainan berlangsung, serta merasakan manfaat secara langsung dari permainan tradisional. Bersamaan dengan hal itu, informasi mengenai perasaan anak setelah bermain dan belajar juga dikumpulkan.

Permainan tradisional memiliki pesan nilai lokal karena memuat pesan moral yang tinggi,

dibuat dari bahan-bahan yang tersedia di sekitar lingkungan sekitar, serta aman untuk dimainkan anak-anak. Dengan memainkan permainan tradisional, anak-anak berkesempatan tumbuh dan berkembang sesuai dengan nilai-nilai lokal dan pendidikan moral, sehingga memperkuat pembentukan karakter.

Bermain dapat memancing kreativitas, imajinasi, semangat, serta kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Dalam aktivitas ini, siswa terlibat secara langsung dalam modifikasi permainan. Langkah awal, peneliti memberi *briefing* sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan dilakukan dengan kompak. Setelah pembelajaran, peneliti mengarahkan seluruh siswa untuk beristirahat sejenak sambil berefleksi. Peneliti meminta seluruh siswa menyimpulkan aktivitas pembelajaran dengan bermain yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui batas keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta pemahaman yang dimiliki untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan tinjauan pustaka, penerapan permainan tradisional sebagai media belajar siswa yang positif dan efisien menjadi aspek penting untuk diajarkan pada siswa sekolah dasar.

2. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional

Permainan berkelompok melatih kerja sama, kelompok, toleransi, empati, dan kepatuhan terhadap peraturan. Pengembangan keterampilan sosial dan emosional adalah proses penting yang membantu seseorang, terutama anak-anak dan remaja, untuk lebih mengenal dirinya sendiri, mengelola perasaan, menjalin hubungan baik dengan orang lain, serta mengambil keputusan dengan bijak. Keterampilan ini tidak hanya berguna di sekolah, tapi juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Jika anak-anak punya keterampilan sosial dan emosional yang baik, mereka cenderung memiliki lebih mudah berteman dan mudah bagi mereka berbagi materi dalam pembelajaran bersama. Siswa menjadi pribadi yang dapat diandalkan dalam kerjasama tim, berfikir strategis sebelum bertindak, serta siap menghadapi berbagai tantangan baru di masa depan.

3. Pelestarian budaya lokal

Pelestarian budaya lokal adalah upaya untuk menjaga dan mempertahankan kebudayaan daerah agar tidak punah atau terlupakan oleh perkembangan zaman. Dengan mereka bermain sambil belajar adalah cara menghargai dan terus melestarikan budaya lokal dengan menggunakan permainan tradisional dengan itu mereka terus melestarikan budaya lokal. Karena di SDN 66 OKU desa penantian banyak anak gemar bermain sambil belajar memainkan berbagai macam permainan tradisional.

4. Psikomotorik anak dalam permainan tradisional

Pelatihan bermain sambil belajar melalui permainan tradisional edukatif membantu meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa sekolah dasar. Aspek psikomotorik yang berkembang mencakup koordinasi gerak halus dan kasar, keseimbangan, kelincahan, ketepatan gerakan, serta kecepatan reaksi. Permainan seperti engklek, ular naga panjang, lingkaran kecil lingkaran besar dan ABC lima dasar mendorong anak untuk aktif bergerak, mengontrol tubuh, serta merespon secara cepat dan tepat. Aktivitas ini juga melatih daya tahan fisik dan kontrol gerakan secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep bermain sambil belajar kepada siswa sekolah dasar dengan pendekatan permainan tradisional yang bersifat edukatif. Dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat bahwa metode pembelajaran melalui permainan tradisional mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan. Selain itu, permainan tradisional yang digunakan seperti engklek, ABC lima dasar, lingkaran besar lingkaran kecil dan ular naga panjang, tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki nilai edukatif yang secara tidak langsung meningkatkan pengetahuan serta keterampilan psikomotorik siswa di SDN 66 OKU.

Selama pelatihan ini siswa terlihat aktif bergerak, bekerja sama dalam tim dan memecahkan masalah yang muncul dalam permainan. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan ini mampu melatih koordinasi gerak, ketangkasan, serta kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pelatihan ini juga membantu siswa mengenal kembali permainan tradisional yang mulai jarang dimainkan di era digital ini, sehingga sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal.

Dari sudut pandang mahasiswa, pelatihan ini memberikan pengalaman yang sangat berharga, karena kami dapat terlibat langsung dalam proses pendidikan siswa SD melalui pendekatan yang

menyenangkan dan efektif. Kami juga belajar bagaimana menyusun kegiatan yang tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan siswa, terutama dalam aspek psikomotorik dan kognitif.

Selama pelatihan ini berlangsung dalam kegiatan KKN, dilihat secara keseluruhan, pelatihan ini berjalan baik sesuai dengan tujuan awal. Antusiasme siswa menjadi indikator utama keberhasilan kegiatan ini. Diharapkan metode bermain sambil belajar seperti ini bisa menjadi alternatif pembelajaran yang diterapkan secara rutin di sekolah dasar, agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, efektif dan tetap relevan dengan budaya lokal.



Gambar 1. Kegiatan awal bermain sambil belajar



Gambar 2. Kegiatan bermain sambil belajar



Gambar 3. Hari kedua kegiatan bermain sambil belajar

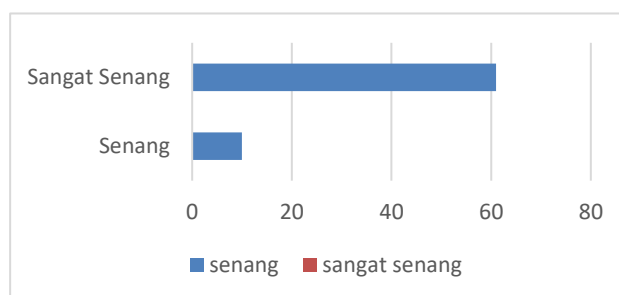
Gambar 4. Hari kedua kegiatan bermain sambil belajar

Hasil observasi siswa bermain dan membentuk karakter yang dihasilkan terdapat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pembentukan Karakter selama Bermain

Permainan tradisional	Pembentukan karakter
ABC lima dasar	Kognitif, daya, ingat, kecepatan.
Ular naga panjang	Kerja sama, kebersamaan, pengetahuan.
Lingkar kecil Lingkar besar	Kekompakan, kebersamaan melalui gerakan dan sportivitas.
Congklak	Kejujuran, kebersamaan, sportivitas.

Wawancara terbuka bersama 71 siswa yang dilakukan sambil bermain. Berikut jumlah yang memilih perasaan sangat senang dan senang. 61 anak memilih perasaan sangat senang dan 10 lainnya memilih perasaan senang. Hasil selengkapnya mengenai perasaan anak setelah bermain permainan tradisional terdapat pada gambar 5.



Gambar 5. Ungkapan yang Dirasakan Anak saat Bermain Permainan Tradisional

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pelatihan bermain sambil belajar yang kami lakukan, dapat disimpulkan bahwa metode ini sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan psikomotorik siswa sekolah dasar. Melalui permainan tradisional yang bersifat edukatif, siswa menjadi lebih aktif, semangat belajar meningkat dan koordinasi motorik mereka pun ikut berkembang.

Selain memberikan manfaat secara edukatif, pelatihan ini juga berhasil memperkenalkan kembali budaya lokal kepada siswa, yang selama ini mulai terlupakan akibat perkembangan teknologi. Bagi kami sebagai mahasiswa, kegiatan ini juga menjadi pengalaman yang berharga karena dapat berinteraksi langsung dengan siswa dan ikut berkontribusi dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan melihat respon positif dari siswa, guru dan lingkungan sekolah, kami menyimpulkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar melalui permainan tradisional layak untuk terus dikembangkan dan dijadikan alternatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ditulisnya jurnal ini, dapat disimpulkan bahwa bermain dan belajar adalah hal yang dapat dilakukan bersama. Kami ucapkan banyak terima kasih kepada teman, saudara dan Dosen yang telah terlibat pada pembuatan jurnal ini. Kedepannya, kami akan berusaha lebih baik lagi dalam menyusun jurnal-jurnal lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39.
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.
- Agustini, F. (2020). Integrasi nilai karakter melalui permainan tradisional tarik tambang dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114-120.
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di Sekolah Dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah Universitas Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87-101.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Bastian, A., Suharni, S., & Novita Sari, Y. (2019). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak. *Aftaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 53-56.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). Permainan Tradisional Anak Indonesia. *Jakarta: Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film*.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Hurlock, E. B. (2003). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. *Jakarta: Erlangga*.
- Maulida, R. (2020). Permainan tradisional Piccek Baju dan pembentukan karakter disiplin pada anak usia MI/SD. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 64-74.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). The psychology of the child. *Basic books*.
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Indeks*.
- Sukmadinata, N. S. (2007). Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Suyadi & Ulfah, M. (2013). Psikologi Bermain Anak. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Widiasari, C., Almahi, H., Prasetyoningrum, D., Rohmatika, N. L., Sendy, E. N., Satria, Y. L., ... & Kurniawan, M. E. (2019). Pengembangan Psikomotorik Peserta Didik melalui Kegiatan Outing Class di BA Aisyiyah Bulakrejo 2, Sukoharjo. *Buletin KKN Pendidikan*, 91-96.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan tradisional untuk membentuk karakter anak usia dini: studi pada tk diponegoro 140 rawalo banyumas. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52-63.