

Pendampingan Juwiring Folk Festival sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional dan Penguatan Kreativitas Anak di Juwiring

Arif Prasetyawan¹, Mochamad Noval Bustanul Abidin², Bunga Merizka Anggraini³, Bintang Dini Arsyta⁴, Siti Auliya⁵, Kahfi Muhammad⁶, Saskia eka Ramadhani⁷, Siti Fatimah Eka Ariani⁸, Maysa Salma Eka Nugraheni⁹, Tri Sulistyowati¹⁰, Clarista Yusi Grelady Putri¹¹, Muh Islakhul Aula¹²

Program Studi Tadris Matematika¹, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah^{2,3}, Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam⁴, Program Studi Ilmu Al Quran dan Tafsir⁵, Program Studi Sastra Inggris⁶, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris⁷, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini⁸, Program Studi Akuntansi Syariah⁹, Program Studi Perbankan Syariah¹⁰, Program Studi Hukum Pidana Islam¹¹, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah¹²

UIN Raden Mas Said Surakarta^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}, UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan¹²

e-mail: arifprasetyawan321@gmail.com

Abstrak

Perkembangan permainan digital menyebabkan permainan tradisional semakin jarang dimainkan anak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mendampingi anak-anak Desa Juwiring mengenal dan mempraktikkan permainan tradisional serta menyediakan ruang kreatif melalui Juwiring Folk Festival. Program dilaksanakan pada 10-12 Juli 2026 dengan pendekatan partisipatif melalui pendidikan masyarakat, demonstrasi, praktik, perlombaan, dan workshop sebagai momentum menyambut Hari Anak Nasional. Peserta terdiri atas 33 anak pada pengenalan permainan, 32 anak pada perlombaan, 30 anak pada workshop melukis celengan, dan 20 ibu PKK pada workshop menghias taplak dengan kain perca. Evaluasi dilakukan melalui observasi, dokumentasi, hasil karya, dan tanggapan informal. Hasil menunjukkan hampir seluruh anak telah menguasai engklek dan dakon, tetapi belum mengenal lompat tali, gobak sodor, bakiak, dan lempar sandal. Setelah pendampingan, anak mampu memainkan lima dari enam permainan secara mandiri, sedangkan lompat tali masih memerlukan latihan. Seluruh celengan selesai dan inventaris permainan diserahkan kepada pemerintah desa untuk mendukung keberlanjutan kegiatan.

Kata Kunci: *Pendampingan, Permainan Tradisional, Juwiring Folk Festival, Kreativitas Anak, Pelestarian Budaya.*

Abstract

The rise of digital games has led to children playing traditional games less and less. This community service initiative aims to guide children in Juwiring Village in learning about and playing traditional games, as well as to provide a creative space through the Juwiring Folk Festival. The program was held on July 10-12, 2026, using a participatory approach that included community education, demonstrations, hands-on activities, competitions, and workshops to celebrate National Children's Day. Participants included 33 children in the game introduction session, 32 children in the competitions, 30 children in the money box painting workshop, and 20 PKK mothers in the workshop on decorating

tablecloths with patchwork fabric. Evaluation was conducted through observation, documentation, artwork, and informal feedback. The results showed that nearly all the children had mastered engklek and dakon but were not yet familiar with jump rope, gobak sodor, bakiak, and sandal toss. After the mentoring, the children were able to play five of the six games independently, while jump rope still required practice. All the money boxes were completed, and the game inventory was handed over to the village government to support the sustainability of the activity.

Kata Kunci: *Community Mentoring, Traditional Games, Juwiring Folk Festival, Children's Creativity, Cultural Preservation.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan perubahan terhadap pola aktivitas dan kebiasaan bermain anak. Kemudahan akses terhadap perangkat digital menyebabkan anak-anak semakin dekat dengan permainan berbasis teknologi sehingga aktivitas bermain yang melibatkan gerak fisik dan interaksi langsung dengan teman sebaya mulai mengalami penurunan. Penggunaan teknologi memang memberikan manfaat dalam mendukung akses informasi dan pembelajaran, tetapi penggunaan yang kurang seimbang dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi lingkungan, membangun komunikasi, serta mengembangkan kemampuan sosial melalui aktivitas bermain bersama. Sa'diyah et al. (2025) menjelaskan bahwa kegiatan berbasis permainan tradisional dan kreativitas dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi ketergantungan gadget melalui aktivitas yang melibatkan interaksi sosial serta partisipasi aktif anak. Penguatan kembali permainan tradisional juga menjadi bagian dari pemberdayaan kearifan lokal karena mampu meningkatkan kreativitas dan hubungan sosial anak di tengah perkembangan teknologi digital (Khodari & Nurhidayah, 2025).

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk budaya lokal yang memiliki nilai edukatif bagi perkembangan anak. Berbeda dengan permainan digital yang cenderung dilakukan secara individual, permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar melalui keterlibatan langsung dengan lingkungan sekitar. Melalui permainan tradisional, anak dapat belajar memahami aturan, berkomunikasi, bekerja sama, menghargai teman, serta menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses bermain. Aulia dan Sudaryanti (2023) menyatakan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam mengembangkan sosial emosional anak melalui peningkatan kemampuan interaksi dengan teman sebaya, kerja sama, rasa percaya diri, dan kemampuan memecahkan masalah. Ridhwan et al. (2023) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu mendukung perkembangan anak melalui aspek karakter, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan kognitif.

Keberadaan permainan tradisional saat ini menghadapi tantangan akibat perubahan gaya hidup masyarakat. Perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan permainan digital menyebabkan sebagian anak mulai kurang mengenal permainan tradisional yang sebelumnya menjadi bagian dari aktivitas

bermain masyarakat. Jika tidak dikenalkan kembali melalui kegiatan yang menarik, permainan tradisional berpotensi semakin jarang dimainkan oleh generasi muda. Penerapan permainan berbasis budaya lokal terbukti mampu memberikan kontribusi terhadap penguatan karakter siswa melalui nilai-nilai yang terdapat dalam aktivitas bermain (Syahrial et al., 2022). Permainan tradisional juga memiliki berbagai nilai karakter seperti gotong royong, kepatuhan terhadap aturan, kemampuan bersosialisasi, sportivitas, dan kreativitas anak (Wulandari et al., 2022).

Selain pelestarian budaya, pengembangan kreativitas anak menjadi aspek penting dalam mendukung proses tumbuh kembang. Anak membutuhkan ruang yang memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, mencoba pengalaman baru, serta menghasilkan suatu karya. Kegiatan kreatif berbasis praktik langsung dapat menjadi media untuk meningkatkan rasa percaya diri, imajinasi, dan kemampuan anak dalam mengekspresikan diri. Yuningsih dan Agustin (2024) menyatakan bahwa permainan tradisional mampu menunjang karakter anak melalui penguatan aspek gotong royong, kemandirian, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Azrina et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sensorik, kognitif, sosial, motorik, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berbagai kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pengenalan kembali permainan tradisional dapat menjadi strategi dalam menyediakan ruang edukatif bagi anak sekaligus menjaga keberlanjutan budaya lokal. Kusumadinata et al. (2023) melalui kegiatan KKN berbasis permainan tradisional menunjukkan bahwa kegiatan tersebut mampu menjadi pendekatan untuk membangun nilai sosial, moral, karakter, dan kepribadian anak melalui aktivitas bersama masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, Ramadhan et al. (2024) melalui kegiatan revitalisasi permainan tradisional dalam bentuk perlombaan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana hiburan sekaligus edukasi yang mampu meningkatkan kreativitas serta interaksi sosial anak.

Hasil observasi dan koordinasi bersama pemerintah Desa Juwiring menunjukkan bahwa anak-anak membutuhkan kegiatan edukatif dan kreatif sebagai ruang untuk bermain, berinteraksi, serta mengembangkan potensi diri di luar kegiatan pembelajaran formal. Selain itu, di Desa Juwiring belum terdapat kegiatan berbentuk Festival anak yang secara khusus mengintegrasikan pelestarian permainan tradisional dengan kegiatan pengembangan kreativitas. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya program yang tidak hanya mengenalkan kembali permainan tradisional, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak dan masyarakat untuk terlibat aktif dalam kegiatan yang memiliki nilai edukasi, budaya, dan kreativitas.

Menjawab kebutuhan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) menghadirkan program Juwiring Folk Festival (JFF) sebagai bentuk

pendampingan masyarakat melalui konsep Festival berbasis permainan tradisional dan kreativitas. Program ini terdiri atas pengenalan permainan tradisional, lomba permainan tradisional, workshop melukis celengan sebagai media pengembangan kreativitas anak, serta workshop menghias taplak dengan kain perca sebagai bentuk keterlibatan masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi anak-anak Desa Juwiring melalui program Juwiring Folk Festival sebagai upaya pelestarian permainan tradisional dan penguatan kreativitas anak. Kegiatan ini juga bertujuan menghadirkan ruang edukatif berbasis budaya lokal yang mampu meningkatkan interaksi sosial, kreativitas, serta partisipasi masyarakat dalam mendukung lingkungan desa yang ramah terhadap perkembangan anak. Pelaksanaan JFF pada 10–12 Juli 2026 bertepatan dengan momentum menjelang Hari Anak Nasional yang diperingati pada 23 Juli. Karena itu, kegiatan ini juga dimaknai sebagai bagian dari rangkaian menyambut Hari Anak Nasional dengan menghadirkan ruang bagi anak untuk bermain, mengenal budaya lokal, dan mengekspresikan kreativitas, sejalan dengan pemanfaatan permainan tradisional sebagai sarana hiburan dan edukasi dalam peringatan Hari Anak (Ramadhan et al., 2024).

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pendampingan partisipatif melalui pendekatan pendidikan masyarakat, pelatihan, dan difusi ipteks. Metode ini dipilih sebagai upaya untuk memberikan edukasi mengenai pelestarian permainan tradisional sekaligus meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan Juwiring Folk Festival (JFF). Pendekatan partisipatif dalam kegiatan pengabdian memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk terlibat secara aktif dalam proses pelaksanaan program sehingga kegiatan yang dilakukan dapat menyesuaikan kebutuhan dan potensi lokal masyarakat (Sa'diyah et al., 2025).

Subjek dampingan dalam kegiatan ini adalah anak-anak Desa Juwiring sebagai sasaran utama kegiatan pelestarian permainan tradisional dan penguatan kreativitas. Selain itu, kegiatan juga melibatkan ibu PKK Desa Juwiring melalui workshop kreatif sebagai bentuk partisipasi masyarakat. Kegiatan dilaksanakan di Desa Juwiring, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten, pada 10–12 Juli 2026. Jumlah peserta tercatat sebanyak 33 anak pada pengenalan permainan, 32 anak pada perlombaan, 30 anak pada workshop melukis celengan, dan 20 ibu PKK pada workshop menghias taplak dengan kain perca.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui proses pengorganisasian masyarakat yang melibatkan koordinasi antara mahasiswa KKN, pemerintah desa, dan masyarakat. Tahap awal dilakukan melalui observasi dan diskusi bersama perangkat desa untuk mengidentifikasi kebutuhan kegiatan anak serta menentukan bentuk program yang sesuai dengan karakteristik masyarakat. Kegiatan berbasis pemberdayaan masyarakat melalui permainan tradisional dapat dilakukan melalui proses edukasi dan implementasi secara langsung agar

peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman melalui keterlibatan dalam kegiatan (Khodari & Nurhidayah, 2025). Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dirancang program Juwiring Folk Festival sebagai kegiatan edukatif berbasis budaya lokal.

Tahapan kegiatan pengabdian terdiri atas empat tahap utama, yaitu:

1. Tahap observasi dan perencanaan. Tahap ini dilakukan dengan melakukan identifikasi kondisi masyarakat, koordinasi dengan pemerintah desa, penyusunan konsep kegiatan, penentuan jenis permainan tradisional, serta persiapan kebutuhan pelaksanaan program.
2. Tahap pendidikan masyarakat. Tahap ini dilakukan melalui kegiatan pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak Desa Juwiring. Anak-anak diberikan pemahaman mengenai jenis permainan, aturan bermain, serta nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional seperti kerja sama, sportivitas, dan kebersamaan.
3. Tahap pelatihan dan pendampingan kreativitas. Tahap ini dilakukan melalui pelaksanaan lomba permainan tradisional serta workshop kreatif berupa kegiatan melukis celengan untuk anak-anak dan menghias taplak dengan kain perca bersama ibu PKK. Kegiatan dilakukan dengan demonstrasi dan praktik langsung sehingga peserta dapat menghasilkan karya kreatif.
4. Tahap evaluasi dan keberlanjutan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan keterlibatan peserta, kemampuan anak memainkan permainan setelah pendampingan, penyelesaian karya, tanggapan informal peserta, serta pencatatan kendala selama kegiatan Juwiring Folk Festival. Sebagai bentuk keberlanjutan program, dilakukan penyerahan inventaris permainan tradisional kepada Desa Juwiring agar dapat digunakan kembali dalam kegiatan masyarakat.

Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram alur pelaksanaan uwiring folk Festival

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan dan Capaian Program

Juwiring Folk Festival (JFF) dilaksanakan pada 10–12 Juli 2026 melalui pengenalan dan lomba permainan tradisional, workshop melukis celengan, serta workshop menghias taplak dengan kain perca. Mahasiswa KKN bertindak sebagai fasilitator, sedangkan Pemerintah Desa Juwiring membantu pengorganisasian peserta. Rangkaian kegiatan menggunakan demonstrasi, praktik langsung, perlombaan, dan aktivitas kreatif. Data peserta dan capaian langsung program diringkas pada Tabel 1. Rangkaian tersebut berlangsung dalam momentum menjelang Hari Anak Nasional pada 23 Juli dan dimaknai sebagai ruang partisipasi anak melalui aktivitas bermain dan berkarya.

Tabel 1. Ringkasan pelaksanaan dan capaian Juwiring Folk Festival

No	Kegiatan	Peserta	Capaian yang Teramati
1	Pengenalan permainan tradisional	33 anak	Hampir seluruh peserta telah mahir dakon dan engklek, tetapi belum mengenal empat permainan lain. Setelah pendampingan, lima permainan dapat dimainkan mandiri; lompat tali masih memerlukan bantuan.
2	Lomba permainan tradisional	32 anak	Peserta mengikuti lomba gobak sodor, bakiak, dan lempar sandal dengan antusias.
3	Workshop melukis celengan	30 anak	Seluruh 30 celengan dengan pola gambar siap warna berhasil diselesaikan.
4	Workshop menghias taplak dengan kain perca	20 ibu PKK	Peserta tetap aktif meskipun sempat kecewa karena kegiatan tie-dye dibatalkan.
5	Penyerahan inventaris permainan	Pemerintah Desa Juwiring	Dua set bakiak, dua set dakon/congklak, dan satu tali karet diserahkan untuk lomba 17 Agustus 2026.

Pengenalan dan Lomba Permainan Tradisional

Pengenalan pada 10 Juli 2026 diikuti oleh 33 anak dan mencakup bakiak, gobak sodor, lempar sandal, dakon/congklak, lompat tali, serta engklek. Pengamatan awal menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta telah mengenal dan mahir memainkan engklek dan dakon. Sebaliknya, sebagian besar, bahkan hampir seluruh peserta, belum mengetahui cara memainkan lompat tali, gobak sodor, bakiak, dan lempar sandal. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pengenalan permainan tradisional di kalangan anak belum merata. Temuan Karomah dan Diana (2023) mendukung penggunaan permainan tradisional sebagai media interaksi dan stimulasi sosial-emosional, meskipun aspek tersebut tidak diukur secara khusus dalam JFF.

Setelah penjelasan aturan, demonstrasi, dan praktik, anak dapat memainkan dakon, engklek, gobak sodor, lempar sandal, serta bakiak secara mandiri. Lompat tali masih memerlukan bantuan dan latihan berulang. Capaian ini berasal dari observasi kegiatan, bukan tes keterampilan baku, sehingga hanya

menunjukkan perubahan kemampuan yang tampak selama pendampingan. Fadjarianti dan Fathiyah (2022) menjelaskan bahwa permainan tradisional memuat unsur keseimbangan, koordinasi, dan motorik kasar. Fitri et al. (2022) juga menemukan pengaruh permainan bakiak dan engklek terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Pada JFF, hasil yang dapat dipastikan terbatas pada kemampuan memainkan permainan, sedangkan perkembangan motorik dan sosial-emosional tidak diukur.

Lomba permainan tradisional pilihan seperti gobak sodor, bakiak, dan lempar sandal dilaksanakan pada 11 Juli 2026 diikuti oleh 32 anak. Selama perlombaan, peserta tampak menyelaraskan langkah pada bakiak, menyusun strategi pada gobak sodor, mematuhi aturan, dan menerima hasil pertandingan. Perilaku tersebut selaras dengan temuan Nevitaningrum et al. (2023) mengenai unsur kerja sama, percaya diri, dan disiplin dalam permainan tradisional. JFF tidak menggunakan instrumen karakter sehingga hasil ini tidak dinyatakan sebagai peningkatan karakter yang terukur. Antusiasme peserta tergambar dalam komentar seorang anak, "Lombanya seru, hanya saja hadiahnya kurang masa hadiah juara satu dan juara 2 sama tumbler semua." Tanggapan itu sekaligus menjadi masukan untuk memperbaiki sistem penghargaan.



Gambar 2. Pengenalan berbagai permainan tradisional



Gambar 3. lomba gobak sodor, bakiak, dan lempar sandal

Aktivitas Kreatif dan Keterlibatan Ibu PKK

Workshop melukis celengan pada 12 Jhuli 2026 diikuti oleh 30 anak. Celengan telah memiliki pola gambar sehingga peserta berfokus pada pewarnaan dan sentuhan dekoratif. Seluruh 30 celengan berhasil diselesaikan, sedangkan ruang ekspresi peserta terutama terlihat pada pemilihan kombinasi warna. Hardiyanti (2020) menekankan pentingnya kebebasan berekspresi dalam kegiatan seni lukis. Dewi dan Surani (2018) serta Wibowo dan Nugraheni (2021) juga menunjukkan bahwa kegiatan seni rupa dapat melibatkan koordinasi motorik, aspek sensorimotorik, dan kreativitas. Karena tidak terdapat pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan, JFF tidak menyimpulkan adanya peningkatan kreativitas atau motorik. Capaian langsungnya adalah keterlibatan anak dalam menentukan warna dan menuntaskan karya.

Workshop ibu PKK semula dirancang sebagai kegiatan tie-dye, tetapi uji coba menunjukkan warna tidak melekat dengan baik. Tim menggantinya dengan menghias taplak menggunakan kain perca agar kegiatan tetap terlaksana. Sebanyak 20 ibu PKK mengikuti workshop tersebut. Sebagian peserta awalnya tampak kecewa ketika perubahan disampaikan, tetapi tetap menerima dan mengikuti kegiatan dengan antusias. Jumlah taplak yang selesai tidak tercatat sehingga hasil kuantitatif tidak dilebihkan. Saleh et al. (2022) menunjukkan bahwa kain perca dapat diolah menjadi produk berguna melalui pelatihan masyarakat. Pada JFF, relevansinya terletak pada pemanfaatan bahan sisa dan terjaganya partisipasi peserta, bukan pada peningkatan keterampilan atau nilai ekonomi yang terukur.



Gambar 4. Dokumentasi workshop: (a) melukis celengan; (b) menghias taplak dengan kain perca

Kendala Pelaksanaan dan Perbaikan

Selain kegagalan pewarnaan tie-dye, kegiatan dimulai lebih lambat dari jadwal. Seluruh agenda utama tetap terlaksana, tetapi kegiatan berikutnya memerlukan waktu cadangan untuk persiapan, registrasi, penjelasan aturan, dan perpindahan antarsesi.

Kendala lain terdapat pada sistem penghargaan. Kategori pemenang putra dan putri yang semula dipisahkan akhirnya digabung, setiap lomba hanya menetapkan juara pertama dan kedua, serta hadiah kedua peringkat tidak dibedakan. Informasi tersebut belum diterima seragam oleh pelaksana sehingga beberapa fasilitator telah menentukan juara ketiga. Peserta yang telanjur ditetapkan sebagai juara ketiga kemudian diberi uang pembinaan. Peristiwa ini menunjukkan perlunya petunjuk teknis tertulis dan pengarahan fasilitator yang memuat kategori peserta, jumlah peringkat, bentuk hadiah, serta mekanisme penetapan pemenang.

Evaluasi, Keberuan, dan Keberlanjutan Program

Evaluasi melalui observasi, dokumentasi, penelaahan luaran, dan tanggapan informal menunjukkan empat hasil utama: anak mampu memainkan lima dari enam permainan secara mandiri; 32 anak mengikuti perlombaan dengan antusias; seluruh 30 celengan selesai diwarnai; dan 20 ibu PKK tetap aktif setelah perubahan workshop. Hasil tersebut merupakan capaian langsung selama program. JFF belum mengukur perubahan jangka panjang pada kreativitas, karakter, kebiasaan bermain, atau penggunaan gawai.

Kebaruan praktis JFF tidak terletak pada jenis permainan atau kegiatan melukisnya, tetapi pada model pendampingan berurutan: mengenal, mencoba, mampu memainkan, berlomba, berkarya, lalu melanjutkan. Model ini menggabungkan pemetaan kemampuan awal dan kemampuan bermain setelah pendampingan per jenis permainan, aktivitas kreatif lintas generasi, serta penyerahan sarana kepada desa. Rangkaian tersebut menjadi kontribusi praktis utama program.

Keberlanjutan program ditandai dengan penyerahan inventaris pada 12 Juli 2026 kepada Ibu Eka Kesaktian Putri selaku perwakilan Pemerintah Desa Juwiring. Inventaris terdiri atas dua set bakiak, dua set dakon/congklak, dan satu tali karet untuk lompat tali. Pemerintah desa merencanakan penggunaannya dalam lomba pratujuhbelasan (lomba agustusan). Penyerahan ini membuka

peluang pengulangan kegiatan, meskipun keberlanjutannya tetap bergantung pada pengelolaan sarana dan pelaksanaan agenda oleh desa bersama masyarakat.



Gambar 5. inventaris permainan tradisional yang diserahkan kepada Pemerintah Desa Juwiring

SIMPULAN

Pelaksanaan Juwiring Folk Festival pada 10–12 Juli 2026 menunjukkan bahwa pendampingan berbasis festival dapat mempertemukan pelestarian permainan tradisional, aktivitas kreatif anak, dan keterlibatan masyarakat dalam satu rangkaian kegiatan. Setelah memperoleh penjelasan, demonstrasi, dan praktik langsung, anak mampu memainkan secara mandiri lima dari enam permainan yang diperkenalkan, yaitu dakon/congklak, engklek, gobak sodor, lempar sandal, dan bakiak, sedangkan lompat tali masih memerlukan pendampingan. Perlombaan diikuti oleh 32 anak dengan antusias, seluruh 30 celengan berhasil diselesaikan, dan 20 ibu PKK tetap aktif mengikuti workshop kain perca meskipun kegiatan tie-dye dibatalkan. Kontribusi praktis program terletak pada alur mengenal, mencoba, mampu memainkan, berlomba, berkarya, dan melanjutkan yang diperkuat melalui penyerahan inventaris permainan kepada pemerintah desa untuk digunakan kembali. Capaian tersebut didasarkan pada observasi selama kegiatan sehingga belum dapat dimaknai sebagai peningkatan kreativitas, karakter, kemampuan motorik, atau perubahan kebiasaan bermain yang terukur. Keberlanjutan program bergantung pada pemanfaatan inventaris dan pengulangan kegiatan oleh pemerintah desa bersama masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Azrina, J., Sumaryanti, Suhartini, B., Budayati, E. S., & Marpaung, D. R. (2023). Perkembangan Motorik Anak melalui Olahraga Tradisional untuk Anak Sekolah Dasar. *Sains Olahraga: Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 7(2), 104.
- Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190–195. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.26333>

- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594–6601. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3440>
- Fitri, F., Karta, I. W., & Nurhasanah, N. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 85–93. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.55255>
- Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi Bermain Berdasarkan Kegiatan Seni Lukis untuk Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134–139. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31664>
- Karomah, R. T., & Diana, R. R. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Dayakan dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 97–105. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.59847>
- Khodari, R., & Nurhidayah, S. (2025). Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 494–501. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.2029>
- Kusumadinata, A. A., Adelia, A., Trihidayani, F., & Islmaniati, D. R. (2023). Permainan Tradisional Anak dalam Mengisi Kegiatan KKN Tematik. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 333–339. <https://doi.org/10.59025/js.v2i4.119>
- Nevitaningrum, N., Mulyatno, C. B., & Nopembri, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1), 22–33. <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i1.73492>
- Ramadhan, D. P., Dinomo, J. A. R., Anggraeni, A. N., Novita, V. Dela, Rahmania, H. A., & Nurcahyani, S. T. (2024). Revitalisasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Hiburan dan Edukasi Direalisasikan dalam Lomba Peringatan Hari Anak di Dukuh Bejangan Desa Pilang Kabupaten Sragen. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 868–874.
- Ridhwan, M., Surya, E., & Andalia, N. (2023). Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 76.
- Sa'diyah, R. F., Atmaja, M. F. K., Ramadhan, Z. F., Afifah, N., Aulia, P., Prihatini, A. N., & Prawerti, R. C. (2025). Revitalisasi Permainan Tradisional dan Kreativitas Anak sebagai Upaya Mengurangi Ketergantungan Gadget. *Khidmah Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 70–79.
- Saleh, R. C., Mardalena, M., Liliana, L., Sari, D. D. P., Atiyatna, D. P., Mukhlis, M., Sukanto, S., & Hamidi, I. (2022). Peningkatan Keterampilan dan Ekonomi Masyarakat melalui Pengelolaan Limbah Kain (Kain Perca) di Desa Kerinjing, Kecamatan Tanjung Raja, Kabupaten Ogan Ilir. *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 3(1), 19–26. <https://doi.org/10.29259/jscs.v3i1.74>
- Syahrial, Asrial, Kurniawan, D. A., Kiska, N. D., & Damayanti, L. (2022). Teaching Primary School Students through Local Cultural Games for Improving Positive Characters. *International Journal of Instruction*, 15(3), 1047–1078.

<https://doi.org/10.29333/iji.2022.15356a>

Wibowo, D. V., & Nugraheni, A. S. (2021). Implementasi Pembelajaran Kreatif Seni Rupa Anak PAUD Berbasis Daring. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 19(2), 198–212. <https://doi.org/10.21831/imaji.v19i2.37344>

Wulandari, W., Sary, O. I. P., & Prihatiningsih, R. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Gempuran. *Jurnal AUDHI*, 4(2), 56–63.

Yuningsih, T. I., & Agustin, M. (2024). Permainan Tradisional dalam Menunjang Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi. 7(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606>