



## BUDAYA AKTIF BERGERAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Fajar Awang Irawan<sup>1\*</sup>, Ai Sumirah Setiawati<sup>2</sup>, Aziz Amrulloh<sup>3</sup>, Primawati Suciani<sup>4</sup>,  
Inayatun<sup>5</sup>, Romayuli<sup>6</sup>, Agil Kusuma Wardhana<sup>7</sup>, Wanda Kusuma Putri<sup>8</sup>, Revi  
Meyrdian Syah Fatma<sup>9</sup>, Safina Azzahra<sup>10</sup>, Intan Septi Kartika<sup>11</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11</sup>Fakultas Ilmu keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

\*Korespondensi : [fajarawang@mail.unnes.ac.id](mailto:fajarawang@mail.unnes.ac.id)

### ABSTRACT

*Technological developments in the era of globalization have had a significant impact on education, including a decline in students' interest in traditional games that are rich in cultural and scientific values. This situation has led to a decrease in physical activity and a decline in the involvement of the younger generation in preserving local culture. This community service activity aims to foster an active culture of movement while reintroducing traditional games through an ethno-science-based approach. The method used combines hands-on practice with cultural literacy, encompassing stages such as material preparation, providing game equipment, socialization, and evaluation. The games introduced include egrang, congklak, bakiak, and ketapel, with guidance from the community service team, the madrasah, and community organizations. The results of the activity show that students actively participated, were enthusiastic, and were able to understand the cultural values and scientific concepts contained in traditional games, such as balance, style, gravity, strategy, and mathematical skills. Additionally, this activity had a positive impact on increasing physical activity, motor skills, and logical reasoning among students. Good collaboration between the implementation team and partners supported the smooth running of the program, while technical challenges were addressed through adaptive strategies. Overall, this community service activity demonstrated that traditional games based on ethno-science can serve as an innovative learning model that integrates culture, science, and physical activity.*

**Keywords:** Education, Physical Activity, Traditional Games, Ethno Science

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi di era globalisasi membawa dampak signifikan terhadap pendidikan, termasuk menurunnya minat siswa terhadap permainan tradisional yang sarat nilai budaya dan ilmiah. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik sekaligus berkurangnya keterlibatan generasi muda dalam melestarikan budaya lokal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan budaya aktif bergerak sekaligus memperkenalkan kembali permainan tradisional melalui pendekatan berbasis ethno-science. Metode yang digunakan adalah praktik langsung yang dipadukan dengan literasi budaya, meliputi tahapan persiapan materi, penyediaan sarana permainan, sosialisasi, serta evaluasi. Permainan yang diperkenalkan antara lain egrang, congklak, bakiak, dan ketapel, dengan pendampingan dari tim pengabdian, pihak madrasah, dan organisasi masyarakat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi aktif, antusias, serta mampu memahami nilai budaya dan konsep ilmiah yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti keseimbangan, gaya, gravitasi, strategi, dan keterampilan berhitung. Selain itu, kegiatan ini berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas fisik, keterampilan motorik, serta penalaran logis siswa. Kolaborasi yang baik antara tim pelaksana dan mitra turut mendukung kelancaran program, sementara kendala teknis dapat diatasi melalui strategi adaptif. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa permainan tradisional berbasis ethno-science dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan budaya, sains, dan aktivitas fisik.

**Kata Kunci:** Edukasi, Aktif Gerak, Permainan Tradisional, Ethno Science



## PENDAHULUAN

Era globalisasi yang berkembang semakin pesat membawa pengaruh signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan sebagai salah satu pilar pembangunan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan zaman dan kemajuan teknologi agar kualitas pembelajaran dapat terus meningkat (Nurillahwaty, 2021). Perkembangan sistem informasi yang mengintegrasikan teknologi komputer dan teknologi informasi menjadi salah satu faktor utama dalam memperluas akses pendidikan yang lebih efektif, efisien, dan inklusif (Pare & Sihotang, 2023). Melalui pemanfaatan teknologi informasi, siswa maupun pendidik dapat mengakses beragam sumber daya belajar dari berbagai belahan dunia tanpa batas ruang dan waktu, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kaya, variatif, dan mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang kolaboratif, partisipatif (Islam et al., 2024). Akan tetapi, kemajuan teknologi dan modernisasi tidak hanya menghadirkan peluang, melainkan juga menimbulkan tantangan besar. Salah satu tantangan tersebut adalah terkait keberlanjutan budaya lokal, termasuk permainan tradisional yang selama ini menjadi bagian penting dari aktivitas belajar anak-anak (Fajar Awang Irawan et al., 2023).

Pergeseran minat generasi muda dari permainan tradisional menuju permainan berbasis teknologi modern, seperti *online games* dan *mobile games*, telah mempertegas adanya penurunan keterlibatan mereka dalam aktivitas budaya lokal. Padahal, permainan tradisional bukan sekadar sarana hiburan, melainkan memiliki peran edukatif yang tinggi. Di dalamnya terkandung nilai budaya, kearifan lokal, serta prinsip-prinsip ilmiah yang dapat dijadikan media pembelajaran kontekstual (Siregar et al., 2023). Sebagai contoh, permainan egrang dapat melatih keseimbangan tubuh dengan memanfaatkan prinsip gaya gravitasi, sedangkan congklak berfungsi untuk mengasah keterampilan berhitung, pengambilan keputusan, dan strategi (Salsabila & Pratama, 2025). Selain itu, permainan tradisional juga berkontribusi dalam mengembangkan aktivitas gerak anak melalui media permainan yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat lebih aktif, sehat, dan terlibat dalam pembelajaran (Irawan et al., 2021).

Dalam konteks pendidikan modern, pendekatan *ethno-science* menawarkan solusi yang tepat untuk menjembatani tantangan ini. *Ethno-science* merupakan pendekatan yang menggabungkan konsep-konsep sains modern dengan kearifan lokal, sehingga mampu menjadikan permainan tradisional tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna (Puspasari et al., 2019). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, melainkan juga pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Desa Lerep di Kabupaten Semarang merupakan salah satu wilayah yang masih kental dengan budaya lokal dan memiliki potensi besar untuk melestarikan permainan tradisional. Namun, perkembangan teknologi dan modernisasi telah berkontribusi terhadap menurunnya minat anak dalam memainkan permainan tradisional. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik siswa serta rendahnya keterlibatan mereka dalam melestarikan budaya lokal. Oleh karena itu, penerapan pendidikan berbasis *ethno-science* di sekolah-sekolah, termasuk Madrasah Ibtidaiyah Desa Lerep, menjadi sangat relevan. Melalui pendekatan ini, permainan tradisional dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi melestarikan budaya lokal, tetapi juga mampu mendukung keterampilan berpikir kritis, numerik, membaca, menulis, serta memperkuat aspek fisik, mental, dan sosial siswa (Collins et al., 2021). Selain itu, dengan adanya dukungan teknologi, permainan tradisional berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi media interaktif modern yang lebih menarik bagi siswa. Inovasi ini memungkinkan terjadinya kolaborasi antara nilai budaya lokal dengan teknologi pendidikan, sehingga



pembelajaran tidak hanya bersifat statis tetapi juga dinamis dan adaptif. Dengan cara ini, warisan budaya tetap terjaga, namun disajikan dalam format yang sesuai dengan minat dan kebutuhan generasi muda. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari kegiatan pengabdian ini untuk memanfaatkan permainan tradisional berbasis *ethno-science* sebagai media pembelajaran kontekstual. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya dapat melestarikan budaya lokal, tetapi juga sekaligus meningkatkan keterampilan kognitif, numerik, fisik, dan sosial siswa, sehingga mereka memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan yang lebih komprehensif untuk menghadapi tantangan di era globalisasi.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini diselenggarakan di Madrasah Ibtidaiyah Desa Lerep, Kabupaten Semarang, dengan menerapkan pendekatan praktik langsung melalui aktivitas permainan tradisional. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus memperkenalkan nilai-nilai *ethno-science* yang terkandung di dalam permainan tradisional tersebut. Aktivitas ini tidak hanya mendukung perkembangan fisik siswa (Ardiyanto, 2019), tetapi juga memperkaya pengetahuan mereka tentang konsep ilmiah yang diwariskan melalui budaya lokal. Pendekatan praktik lapangan dipandang efektif dalam menyampaikan materi, memperjelas pemahaman, serta memberikan gambaran manfaat implikatif permainan tradisional (Amalia et al., 2020).

Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terencana secara sistematis. Tahap pertama diawali dengan pengurusan perizinan dari pihak terkait sebagai bentuk legalitas sekaligus memastikan kegiatan dapat berjalan sesuai aturan yang berlaku. Setelah perizinan diperoleh, dilanjutkan dengan tahap persiapan yang mencakup penyusunan materi pembelajaran serta perlengkapan yang dibutuhkan dalam praktik permainan tradisional. Selain itu, dilakukan pula penyiapan narasumber dan praktisi yang memiliki kompetensi di bidang permainan tradisional maupun pendidikan berbasis *ethno-science*, sehingga kegiatan tidak hanya bersifat rekreatif tetapi juga edukatif. Tahap berikutnya adalah pengaturan teknis yang meliputi aspek logistik seperti publikasi kegiatan, penentuan lokasi pelaksanaan, penyediaan peralatan, serta dokumentasi agar seluruh rangkaian kegiatan dapat terselenggara dengan baik dan terekam secara utuh. Setelah seluruh persiapan selesai, kegiatan inti berupa edukasi dan praktik permainan tradisional dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Desa Lerep. Pada tahap ini siswa terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas permainan, didampingi oleh tim pengabdian dan guru, sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Sebelum beraktifitas, tim pelaksana menyampaikan materi sosialisasi terkait pengetahuan, peraturan permainan, dan manfaat permainan tradisional (Hasibuan, 2010). Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana juga melakukan observasi, pemantauan, dan evaluasi untuk menilai efektivitas serta dampak kegiatan bagi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema Edukasi Budaya Aktif Gerak Siswa Madrasah Ibtidaiyah Desa Lerep melalui Permainan Tradisional Berbasis Ethno-Science telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Desa Lerep, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang. Tujuan dari kegiatan ini adalah menumbuhkan budaya aktif bergerak pada siswa melalui pengenalan permainan tradisional yang dipadukan dengan nilai-nilai *ethno-science*. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan



koordinasi bersama pihak madrasah dan mitra, kemudian dilanjutkan dengan persiapan yang mencakup penyusunan materi, penyediaan sarana permainan tradisional, serta perangkat evaluasi.

Setelah tahap persiapan selesai, kegiatan edukasi dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu penyampaian literasi budaya dan praktik langsung permainan tradisional. Jenis permainan yang diperkenalkan antara lain bakiak, bekel, ketapel, dan egrang bambu. Selain praktik, siswa juga diberikan sosialisasi mengenai sejarah, tata cara, serta aturan bermain. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai warisan budaya, tetapi juga meningkatkan minat siswa untuk terlibat aktif serta memahami nilai-nilai ilmiah yang terkandung di dalamnya.



Gambar 1. Pengenalan Permainan Tradisional

Pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa siswa Madrasah Ibtidaiyah Desa Lerep memperoleh pemahaman awal mengenai berbagai permainan tradisional yang berkembang di Indonesia, sekaligus nilai filosofis dan ilmiah yang terkandung di dalamnya. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan jenis permainan tradisional, nilai budaya, serta keterkaitannya dengan konsep dasar ilmu pengetahuan (fisika dan matematika). Selanjutnya, siswa terlibat aktif dalam praktik permainan tradisional, seperti egrang, congklak, bakiak, dan estafet balok. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, baik pada saat menerima materi maupun saat praktik permainan. Pendampingan dilakukan oleh tim pengabdian bersama mitra dari Komite Permainan Tradisional Indonesia (KPOTI) Kabupaten Semarang guna memastikan kelancaran teknis.





Gambar 2. Praktik Langsung Permainan Tradisional

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam permainan tradisional berdampak pada peningkatan aktivitas fisik. Misalnya, permainan egrang menuntut koordinasi dan keseimbangan tubuh sehingga mendorong siswa lebih aktif sekaligus memahami konsep gaya dan gravitasi (Aljupri & Saputra, 2023). Permainan congklak memberikan stimulus terhadap kemampuan berpikir logis dan numerik, yang relevan dengan prinsip dasar matematika (Rahmadayanti & Sehan, 2024). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga memperkuat pemahaman sains secara kontekstual.

Pendekatan *ethno-science* terbukti efektif dalam menghubungkan budaya lokal dengan sains (Ardani et al., 2025). Melalui pengalaman langsung, siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur ilmiah dalam permainan, seperti massa, gaya, dan keseimbangan. Contohnya, permainan egrang memfasilitasi eksplorasi konsep tumpuan, gravitasi, dan gaya (Fadiyatunnisa & Maknun, 2022), sementara congklak menstimulasi keterampilan berhitung, strategi, dan penalaran logis (Novia Anadia et al., 2025). Demikian pula permainan bentengan dan lompat tali terbukti mengasah kerja sama tim, konsentrasi, refleksi, serta ketahanan fisik.

Dalam perspektif Kurikulum Merdeka, pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal menjadi sangat relevan karena memberikan ruang kebebasan belajar dan pengalaman bermakna (Putikadyanto et al., 2024). Kegiatan pengabdian ini sejalan dengan prinsip tersebut, sebab siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga mengalami langsung proses belajar yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, dari sisi sosial budaya, kegiatan ini menumbuhkan kesadaran untuk melestarikan permainan tradisional sebagai identitas budaya lokal sekaligus memperlihatkan bahwa permainan leluhur juga sarat dengan nilai ilmiah (Ardani et al., 2025).

Kegiatan ini juga mendorong kolaborasi antara tim pengabdian, pihak sekolah, dan organisasi masyarakat (KPOTI). Respon positif madrasah untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam



kegiatan rutin menunjukkan bahwa program ini memiliki peluang keberlanjutan. Meskipun demikian, beberapa kendala masih dihadapi, seperti keterbatasan sarana, waktu, dan pemahaman guru terhadap pendekatan ethno-science. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan guru, pengembangan modul ajar, serta pendampingan jangka menengah agar program dapat berlanjut secara sistematis. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa permainan tradisional berbasis ethno-science dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan budaya, sains, dan aktivitas fisik. Model ini potensial untuk direplikasi di sekolah dasar lain, khususnya di wilayah pedesaan yang kaya akan budaya lokal, sekaligus menjadi kontribusi nyata dosen dalam mendukung transformasi pendidikan kontekstual, holistik, dan berakar pada budaya bangsa.

## SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di MI Desa Lerep membuktikan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai media edukasi berbasis ethno-science yang mengintegrasikan budaya, ilmu pengetahuan, dan keterampilan fisik. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal, tetapi juga meningkatkan kemampuan logis, numerik, dan motorik siswa. Kolaborasi yang terjalin antara tim pengabdian, pihak madrasah, dan KPOTI berperan penting dalam mendukung kelancaran kegiatan, sedangkan kendala teknis seperti keterbatasan lahan dan kondisi cuaca dapat diatasi melalui penerapan strategi yang adaptif.

## DAFTAR REFERENSI

- Aljupri, S. M., & Saputra, A. (2023). Keterampilan Teknik Dasar Passing Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola pada Sekolah Menengah Pertama. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 12(1), 13–21. <https://doi.org/10.22437/csp.v12i1.22394>
- Amalia, N. A., Maharani, T., & ... (2020). Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Prosiding ...*, 162–172. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/699%0Ahttp://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/699/561>
- Ardani, Y., Fiqry, R., & Yulianci, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Etnosains Mpa'a Geo terhadap Generik Sains Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Inpres O'o Donggo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 412–420. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1551>
- Ardiyanto, A. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital"* ISSN:, 4, 173–176.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 済無No Title No Title No Title*. 167–186.
- Fadiyatunnisa, W., & Maknun, L. (2022). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(55), 22–29.
- Fajar Awang Irawan, Said Junaidi, Dhias Fajar Widya Permana, Lukman Aditya, & Prastiwi, T. A. S. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Plintengan dalam Mengembangkan Kemampuan Psikomotorik. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(1), 40–47. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i1.292>



- Hasibuan, R. (2010). Pemanfaatan Permainan Tradisional Angklik Sebagai Sumber Belajar Bidang Pengembangan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 14(43), 114–121.
- Irawan, F. A., Sutaryono, S., Permana, D. F. W., Chuang, L.-R., & Yuwono, Y. (2021). Locomotor Skills: Traditional Games in the Fundamental of Physical Activities. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8215>
- Islam, M. P., Pembelajaran, K., & Pendidikan, E. (2024). *INOVASI ISLAM PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL*. 7, 9035–9044.
- Novia Anadia, Arini Emha Balqis, Umi Farihan, & Indah Wahyuni. (2025). Implementasi Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(4), 155–164. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i4.2214>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- Puspasari, A., Susilowati, I., Kurniawati, L., Utami, R. R., Gunawan, I., & Sayekti, I. C. (2019). Implementasi Etnosains dalam Pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah Alam Surya Mentari Surakarta. *SEJ (Science Education Journal)*, 3(1), 25–31. <https://doi.org/10.21070/sej.v3i1.2426>
- Putikadyanto, A. P. A., Wachidah, L. R., & Sari, S. Y. (2024). Menciptakan Generasi Peduli Lingkungan: Inovasi Ekokurikulum Berbasis Kearifan Lokal Madura di SMP Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 47–62. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17180>
- Rahmadayanti, R., & Sehan, I. (2024). Permainan Tradisional Congklak terhadap Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 6(1), 410–419. <https://doi.org/10.31539/joting.v6i1.8929>
- Salsabila, Z. S., & Pratama, R. S. (2025). Membangun Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Olahraga. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 27–39.
- Siregar, Z., Mashuri, K., Darliana, E., & Fatimah, A. E. (2023). Pemberdayaan Budaya Lokal Melalui Pengabdian Masyarakat: Revitalisasi Permainan Tradisional Di Lingkungan Stkip Al Maksum. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 67–75.