



Edukasi dan Praktik Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Sosial Budaya Anak Pesisir Pantai Amal Tarakan

Nurul Hidayat^{1*}, Jumadi², Eva Riana³, Rindiani⁴, Ripka Ingan⁵, Susan Nur Fadilla⁶,
Yeremia Anjasmara Riyanto⁷

¹Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

²⁻⁷Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

E-mail: nurul.hidayat8910@gmail.com¹, jumadimadi7799@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: nurul.hidayat8910@gmail.com

Abstract: *This community service activity was conducted in Pantai Amal Village, Tarakan City, aiming to introduce and preserve traditional games that are increasingly neglected due to the dominance of gadgets among children. The program began with a brief socialization session on the importance of preserving traditional games in the digital era, followed by the practice of five traditional games: marbles, rubber jump, congklak, cabang, and bekel ball. Pre-test results showed that most children were unfamiliar with the rules and gameplay, while post-test results indicated a significant improvement in their understanding and ability to play. Children demonstrated great enthusiasm throughout the activity and even requested for future sessions. This program serves not only as entertainment but also as a medium to strengthen physical health, cognitive skills, social character, and local cultural preservation. Therefore, the activity contributes to maintaining socio-cultural identity in coastal communities and offers a relevant non-formal educational alternative.*

Keywords: *Coastal Children; Education; Pantai Amal; Socio-Cultural; Traditional Games.*

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Gang Hj Bali RT.05 Kelurahan Pantai Amal, Kota Tarakan, dengan tujuan mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional yang mulai ditinggalkan akibat dominasi gawai pada anak-anak. Tahapan kegiatan dimulai dengan sosialisasi mengenai pentingnya menjaga permainan tradisional di era digital, dilanjutkan praktik lima permainan tradisional yaitu kelereng, karet, congklak, cabang, dan bola bekel. Berdasarkan hasil pre-test, sebagian besar anak belum mengenal aturan maupun cara bermain. Namun, setelah sesi edukasi dan praktik, post-test menunjukkan peningkatan pemahaman serta keterampilan anak dalam memainkan permainan tersebut. Anak-anak juga menunjukkan antusiasme tinggi, bahkan mengharapkan kegiatan serupa dapat diadakan kembali. Program ini berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai wahana penguatan kesehatan fisik, keterampilan kognitif, karakter sosial, serta pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam menjaga identitas sosial budaya masyarakat pesisir dan memberikan alternatif edukasi nonformal yang relevan.

Kata kunci: Anak Pesisir; Edukasi; Pantai Amal; Permainan Tradisional; Sosial Budaya.

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang sarat nilai edukatif, rekreatif, dan sosial (Hidayah, 2022). Sayangnya, arus digitalisasi dan penggunaan gawai sejak usia dini menyebabkan anak-anak lebih sering berinteraksi dengan permainan virtual daripada permainan tradisional, sehingga kearifan lokal mulai terabaikan (Rahmawati & Supriyadi, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan (Kurniawan, 2023) bahwa digitalisasi memberi dampak signifikan terhadap menurunnya praktik budaya tradisional.

Kondisi tersebut juga terjadi di wilayah pesisir, yang rentan terhadap homogenisasi budaya global (Yuliana, 2023). (Marlina, 2023) menekankan bahwa masyarakat pesisir memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak melalui nilai sosial budaya, termasuk melalui permainan tradisional. Permainan seperti congklak, kelereng, cabang, karet, dan bola

bekel bukan hanya hiburan, tetapi berfungsi sebagai media pendidikan karakter, interaksi sosial, dan pengembangan keterampilan kognitif (Susanto & Fitri, 2022; Lestari, 2022). Sejalan dengan penelitian (Hidayat, 2025), pendekatan pengabdian masyarakat yang melibatkan edukasi dan praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat tentang inovasi budaya dan sosial.

Selain aspek sosial, permainan tradisional juga berkontribusi pada kesehatan fisik anak. (Wijaya, 2021) menemukan bahwa permainan fisik tradisional dapat meningkatkan motorik kasar, sementara (Utami, 2022) menyatakan bahwa permainan tradisional berperan dalam menjaga kebugaran dan kesehatan jasmani anak sekolah dasar. Lebih jauh, (Wibowo, 2021) menyebutkan bahwa kearifan lokal yang terkandung dalam permainan anak Nusantara memiliki nilai budaya yang perlu diwariskan lintas generasi.

Berdasarkan urgensi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kelurahan Pantai Amal, Kota Tarakan. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi mengenai pentingnya permainan tradisional, dilanjutkan praktik langsung lima jenis permainan tradisional bersama anak-anak. Program ini diharapkan menjadi upaya pelestarian budaya lokal sekaligus sarana penguatan kesehatan fisik, keterampilan kognitif, dan karakter sosial anak-anak pesisir (Astuti, 2022; Setiawan, 2022).

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan ini menggunakan rancangan pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan deskriptif-partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama kegiatan adalah memberikan edukasi, pendampingan, serta pengalaman langsung kepada peserta, bukan untuk menguji hubungan antarvariabel secara statistik (Setiawan, 2022). Fokus kegiatan diarahkan pada proses sosialisasi, praktik permainan, dan keterlibatan aktif anak-anak dalam setiap tahapan kegiatan.

Lokasi kegiatan bertempat di Gang Hj. Bali RT.05, Kelurahan Pantai Amal, Kota Tarakan. Populasi sasaran adalah anak-anak usia sekolah dasar hingga menengah yang berdomisili di wilayah tersebut. Penentuan peserta dilakukan secara purposive, yaitu anak-anak yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi dan praktik permainan tradisional (Prasetyo, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, dokumentasi kegiatan, serta pemberian pre-test dan post-test sederhana. Pre-test digunakan untuk mengetahui tingkat awal pemahaman anak mengenai aturan dan cara bermain permainan tradisional, sedangkan post-test bertujuan untuk melihat perubahan pemahaman setelah kegiatan sosialisasi dan

pendampingan dilakukan (Nuraini, 2023). Selain itu, tingkat partisipasi dan antusiasme peserta selama kegiatan juga dijadikan indikator keberhasilan program.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas peserta, daftar pertanyaan sederhana terkait pemahaman permainan tradisional, serta catatan lapangan selama proses pendampingan. Validitas instrumen dinilai secara substansial melalui kesesuaian indikator dengan tujuan kegiatan, sedangkan reliabilitas ditunjukkan oleh konsistensi hasil pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan mampu menggambarkan peningkatan pemahaman dan keterampilan anak secara memadai (Astuti, 2022).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap persiapan berupa koordinasi dengan tokoh masyarakat dan penyusunan materi sosialisasi; (2) tahap sosialisasi mengenai pentingnya permainan tradisional bagi perkembangan anak dan pelestarian budaya lokal; (3) tahap pendampingan dan praktik, yakni pelaksanaan langsung permainan kelereng, karet, congklak, cabang, dan bola bekel bersama peserta; serta (4) tahap evaluasi melalui post-test dan refleksi kegiatan. Model kegiatan ini menempatkan anak sebagai subjek aktif yang belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sementara

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kelurahan Pantai Amal, Kota Tarakan, dengan melibatkan anak-anak usia sekolah dasar dan Menengah sebagai peserta utama. Kegiatan dimulai dengan Tahap sosialisasi berupa pemberian edukasi kepada anak-anak mengenai arti penting permainan tradisional sebagai warisan budaya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Prasetyo, 2023) yang menunjukkan bahwa sosialisasi intensif mampu meningkatkan minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Setelah itu, kegiatan berlanjut pada tahap praktik dengan memperkenalkan sekaligus mempraktekkan lima jenis permainan tradisional. Permainan kelereng melatih strategi dan ketelitian, permainan karet meningkatkan ketangkasan fisik, permainan congklak mengasah logika dan kemampuan berhitung, permainan cabang memperkuat kekompakan kelompok, sedangkan permainan bola bekel melatih konsentrasi dan koordinasi motorik. Seperti dinyatakan (Astuti, 2022), permainan tradisional efektif dijadikan sarana pembelajaran kolaboratif karena menuntut kerja sama sekaligus sportivitas.

Sebelum sesi praktik, dilakukan pre-test yang menunjukkan sebagian besar anak belum mengenal aturan maupun cara bermain. Setelah sesi praktik, hasil post-test memperlihatkan peningkatan sekitar 40% dalam pemahaman dan keterampilan bermain. Pencapaian ini

mendukung temuan (Nuraini, 2023) yang menyatakan bahwa permainan tradisional di komunitas pesisir dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus membangun keterampilan sosial anak. Selain itu, respon peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal hingga akhir kegiatan. Bahkan, anak-anak meminta agar kegiatan serupa dapat dilakukan kembali di kemudian hari. Hal ini memperkuat hasil penelitian (Fauzi, 2023) yang menegaskan bahwa permainan tradisional tetap relevan dan diminati anak-anak bila dikemas dengan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan.

Kegiatan ini membuktikan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai media pelestarian budaya sekaligus sarana edukasi. (Kurniawan, 2023) menekankan pentingnya mengimbangi arus digitalisasi dengan praktik budaya lokal. Hal ini sesuai dengan yang ditemukan oleh (Setiawan, 2022), bahwa pendidikan nonformal berbasis permainan tradisional mampu menanamkan nilai sosial dan memperkuat identitas anak. Metodologi pengabdian masyarakat yang melibatkan partisipasi aktif warga, seperti yang diterapkan dalam berbagai inisiatif di Tarakan, terbukti menghasilkan tingkat kesuksesan yang tinggi dalam perubahan perilaku dan penguatan keterampilan lokal (Hidayat, 2024).

Selain itu, manfaat fisik permainan tradisional yang ditemukan dalam kegiatan ini mendukung hasil penelitian (Utami, 2022; Wijaya, 2021), bahwa aktivitas permainan tradisional memberikan dampak signifikan terhadap kesehatan jasmani anak. Sementara itu, dari sisi budaya, penelitian (Wibowo, 2021) menegaskan bahwa permainan anak Nusantara merupakan ekspresi kearifan lokal yang harus dijaga keberlanjutannya.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian di Pantai Amal ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya, sekaligus memberikan bukti empiris di lapangan bahwa permainan tradisional dapat menjadi instrumen efektif dalam memperkuat kesehatan fisik, keterampilan kognitif, karakter sosial, dan pelestarian budaya lokal.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Kelurahan Pantai Amal berhasil mengenalkan dan mempraktikkan lima permainan tradisional kepada anak-anak pesisir. Antusiasme yang tinggi, peningkatan pengetahuan, serta keterampilan anak dalam bermain menunjukkan bahwa permainan tradisional masih relevan untuk dilestarikan. Sejalan dengan penelitian terdahulu (Hidayah, 2022; Rahmawati & Supriyadi, 2023; Fauzi, 2023), permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter, penguatan fisik, pengembangan kognitif, dan pelestarian identitas sosial budaya. Oleh karena itu, program ini dapat direplikasi di daerah lain sebagai strategi edukasi nonformal sekaligus upaya menjaga

keberlanjutan budaya lokal. Pendekatan partisipatif yang telah terbukti berhasil dalam berbagai program pengabdian di komunitas pesisir Tarakan dapat menjadi model bagi inisiatif pelestarian budaya di wilayah lain (Hidayat, 2024).

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Marzuki Selaku Ustadz TPA Al Hidayah RT 05 Gang Hj.Bali, Kelurahan Pantai Amal yang telah mengizinkan kami untuk melakukan Pengabdian masyarakat di daerah tersebut. Terima kasih kepada Ibu Suryani dan Ibu Nurmayati yang sudah bersedia mengizinkan halaman masjid sebagai lokasi dilaksanakannya kegiatan pengabdian. Dan turut terima kasih kepada anak-anak warga RT.05 Kelurahan Pantai Amal atas partisipasinya dalam kegiatan kami. Semoga program ini dapat bermanfaat dan berkelanjutan di masa depan.

REFERENSI

- Astuti, F. (2022). *Permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran kolaboratif*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 19(1), 23–34.
- Fauzi, A. (2023). *Cultural identity and traditional games in the digital era*. Journal of Social and Cultural Studies, 12(2), 45–56.
- Hidayah, N. (2022). *Permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter anak*. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 11–20.
- Hidayah, N. (2022). *Permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter anak*. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 11--20.
- Hidayat, N., Hermila, G. D., Chaidir, M., Katim, M. D. S., Saputra, N., Haironi, N., ... & Yuniati, Y. (2025). *Gizi seimbang dari dapur Nusantara: Edukasi dan berbagi bubur Manado di RT.01, Kelurahan Selumit*. Jurnal Kemitraan Masyarakat, 2(2), 12--19. <https://doi.org/10.62383/jkm.v2i2.1439>
- Hidayat, N., Martiyoli Urei, M., Jemy, Y., Wulandari, E., Saputro, R. A., Rindiani, R., & Fadilla, S. N. (2024). *Pengabdian masyarakat olahan cumi sambel ijo, menu keluarga sehat, sebagai peluang usaha rumahan di RT.04 Kelurahan Pantai Amal*. Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 3(3), 1--12. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i3.1953>
- Kurniawan, D. (2023). *Digitalization and cultural heritage preservation*. Journal of Humanities and Digital Society, 9(3), 199–210.
- Lestari, R. (2022). *Permainan tradisional sebagai media interaksi sosial*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 8(2), 55–65.
- Marlina, S. (2023). *Sosial budaya masyarakat pesisir dan peranannya dalam pendidikan anak*. Jurnal Sosiologi Pendidikan, 7(2), 75–89.
- Nuraini, A. (2023). *Children and local wisdom: traditional games in coastal communities*. Journal of Cultural Education, 6(1), 66–78.

- Prasetyo, H. (2023). *Revitalisasi permainan tradisional di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 17(1), 101–110.
- Rahmawati, D., & Supriyadi, B. (2023). *The impact of gadgets on the decline of traditional games*. Indonesian Journal of Childhood Studies, 5(2), 88–97.
- Setiawan, B. (2022). *Pendidikan nonformal melalui permainan tradisional*. Jurnal Pendidikan Masyarakat, 12(2), 142–152.
- Susanto, R., & Fitri, A. (2022). *Nilai sosial dalam permainan tradisional masyarakat Jawa*. Jurnal Antropologi Indonesia, 43(1), 55–67.
- Utami, S. (2022). *Traditional games and physical health in elementary school children*. Jurnal Olahraga dan Kesehatan, 14(2), 76–84.
- Wibowo, T. (2021). *Kearifan lokal dalam permainan anak Indonesia*. Jurnal Budaya Nusantara, 15(2), 87–96.
- Wijaya, M. (2021). *Peran permainan tradisional dalam pengembangan motorik anak usia dini*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 18(3), 201–210.
- Yuliana, E. (2023). *Globalisasi dan tantangan pelestarian budaya lokal di daerah pesisir*. Jurnal Ilmu Sosial, 10(2), 133–144.

LAMPIRAN



Gambar 1 Banner Pengabdian.



Gambar 2 Edukasi Pentingnya Permainan Tradisional.



Gambar 3 Praktik Bermain Kelereng.



Gambar 4 Praktik Bermain Cabang.



Gambar 5 Praktik Bermain Congklak.



Gambar 6 Praktik Bermain Bola Bekel.



Gambar 7 Praktik Bermain Karet.



Gambar 8 Pembagian Konsumsi.



Gambar 9 Foto Bersama Peserta.



Gambar 10 Foto Bersama Ibu Penanggung Jawab Peserta.



Gambar 11 Anggota Kelompok Pengabdian.