

# ABDIMAS UNIVERSAL

<http://abdimasuniversal.uniba-bpn.ac.id/index.php/abdimasuniversal>

DOI : <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v6i2.440>

Received: 15-03-2024

Accepted: 27-05-2024

## Penerapan Permainan Tradisional Sambil Belajar untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Samel Sopakua<sup>1\*</sup>; Novita L. Sahertian<sup>1</sup>; Arby William Mamangsa<sup>1</sup>; Niken Revallo<sup>1</sup>; Penta Astari Prasetya<sup>1</sup>; Elvia Lelapary<sup>1</sup>; Jidon Remas<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Kristen Negeri Ambon

<sup>1\*</sup>Email: [semysopakua69@gmail.com](mailto:semysopakua69@gmail.com)

### Abstrak

Artikel ini mendeskripsikan penerapan permainan tradisional sambil belajar untuk perkembangan sosial anak usia sekolah. Tujuan permainan tradisional sambil belajar menolong perkembangan sosial anak dengan berbagai keterampilan motoriknya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) difokuskan di dusun Mangga Dua sebuah daerah terpencil, tertinggal, miskin, serta aspek pendidikan yang belum disentuh pelayanannya. Sebagian anak yang belum menikmati pendidikan secara baik karena bangunan sekolah yang belum tersedia, jarak menempuh lokasi pendidikan kurang lebih tiga kilometer ke desa induk Saunulu, Kecamatan Tehoru. Ada sebagian orang tua dan anak yang belum tahu membaca dan menulis, serta masih buta huruf (aksara). Diharapkan melalui kegiatan ini ada kesadaran dari orang tua untuk menyekolahkan anaknya walaupun dihadapkan dengan kondisi ekonomi dan transportasi yang terbatas. Melalui kegiatan penerapan permainan tradisional sambil belajar diharapkan budaya dapat dilestarikan karena sarat dengan nilai moral dan etika sosial. Adapun metode yang dipakai adalah pendampingan belajar sambil bermain. Kegiatan PkM dilakukan selama tiga hari. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan mendapat responsivitas dari semua anak-anak serta orang tua.

**Kata Kunci:** permainan, tradisional, belajar, perkembangan anak

### Abstract

This article describes the application of traditional games while learning for the social development of school-aged children. The aim of traditional games while learning is to help children's social development with various motor skills. Community Service (PkM) activities are focused on Mangga Dua hamlet, a remote, disadvantaged, poor area and aspects of education that have not been touched by services. For some children who have not enjoyed a good education because school buildings are not yet available, the distance to the educational location is approximately three kilometers to the main village of Saunulu, Tehoru District. There are some parents, and their children don't know how to read and write, they are still illiterate (literate). It is hoped that through this activity there will be awareness among parents to send their children to school even though they are faced with limited economic conditions and transportation. Through the implementation of traditional games while learning, it is hoped that culture can be preserved because it is full of moral values and social ethics. The method used is learning assistance while playing. PkM activities were carried out for three days. The community service activities carried out received responsiveness from all children and parents.

**Keywords:** game, traditional, study child development

### 1. Pendahuluan

Belajar tidak hanya dilakukan dalam lingkungan formal saja tetapi juga dalam lingkungan informal, yaitu keluarga serta masyarakat tempat seseorang bergaul, berkembang dan bersosialisasi. Dalam berbagai tingkat usia, memiliki cara belajar yang beragam (Samel Sopakua Vania Tanjung, 2023). Bagian pembahasan ini, akan lebih banyak mengulas tentang “belajar sambil bermain”. Belajar yang dilakukan dalam konteks yang lebih santai, bersentuhan dengan alam, tidak hanya terfokus pada tembok-tembok ruang kelas atau ruang belajar, tetapi belajar sambil bermain dengan dunia alam secara kontekstual (Wahyuni & Azizah, 2020).

Belajar sambil bersenang-senang bersama teman, guru bisa juga bersama orang tua di lingkungan alam yang terbuka. Bermain dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan keingintahuan anak. Aktivitas bermain sebagai upaya membangun relasi sosial baik dalam bentuk permainan fisik maupun nonfisik. Hal penting dari permainan tradisional adalah rasa senang yang ditandai dengan tertawa (suasana hati untuk berinteraksi sosial, pertemanan lebih akrab lagi) (Siti Fatonah, 2009). Bermain merupakan suatu aktivitas bersenang-senang untuk mengisi waktu luang dimana di dalamnya terdapat Eros (rasa cinta) dan Agon (dinamika untuk mengalahkan tantangan dalam

perjuangan). Bermain lebih mengutamakan proses dari pada hasil. Bermain merupakan aktivitas jasmani secara sukarela dengan aturan yang tidak baku (disepakati oleh kedua belah pihak) tanpa memperkirakan hasil akhirnya. Aktivitas bermain dikategorikan dalam dua hal, bermain bebas dan bermain terbimbing oleh orang dewasa atau guru. Jika tujuan bermain untuk melakukan klasifikasi benda dalam ukuran tertentu, maka guru atau orang dewasa akan menyediakan sejumlah mainan dalam kelompok yang berukuran besar atau kecil. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, orang dewasa akan mendapat gambaran tentang tahapan perkembangan sosial anak dan kemampuan umum mereka (Mulyasa, 2016). Bermain merupakan suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan menurut aturan yang telah diterima secara sukarela, tapi mengikat sepenuhnya. Aktivitas belajar sambil bermain menjadi media yang paling disukai oleh anak usia sekolah.

Perkembangan usia anak sekolah dasar selalu disertai dengan aktivitas bermain yang tidak bisa dipisahkan dari seluruh kehidupan mereka. Aktivitas belajar sambil bermain yang dilakukan seperti belajar bermain mencium bola plastik dengan teman sambil berjalan ke garis yang telah ditentukan. Manfaatnya untuk menanamkan nilai cinta kasih antarteman, kekompakan sosial, serta keseimbangan diri dalam bermain. Diharapkan dari permainan ini yang kalah dapat menyusun kata yang sudah tertera pada tiang untuk menjadi kalimat yang sempurna. Belajar sambil bermain, menyusun batu atau balok sambil berhitung. Belajar sambil bermain memperkenalkan berbagai jenis buah-buahan sambil menyusun kata dan kalimat dari nama-nama buah dan sebagainya. Diharapkan melalui aktivitas belajar sambil bermain dapat bermafaat untuk anak memperoleh keterampilan, serta pengetahuan tertentu disertai nilai tertentu dengan hati yang gembira. Bermain sambil belajar dengan suasana hati yang gembira, menyenangkan, tanpa beban, anak ditolong untuk tumbuh kembangnya perkembangan motorik, kepekaan sosial serta relasi sosial anak dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi atas potensi dirinya. Bermain sambil belajar sangat penting bagi anak tetapi banyak orang tua yang tidak setuju, bahkan melarang anak untuk bermain. Akibatnya, pesan nilai yang ingin disampaikan oleh orang tua sulit diterima anak, sebaliknya banyak yang disukai orang tua tidak disukai oleh anak. Orang tua perlu memahami perkembangan anak sehingga dapat memberikan pendidikan yang sesuai dengan jalan pikiran dan tingkat perkembangan mereka (Mulyasa, 2016).

Hasil pengkajian tentang Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berkaitan dengan belajar sambil bermain yang dilakukan oleh Andi Prastowo tentang: permainan tradisional Jawa sebagai strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan keterampilan Global di MI/SD Yogyakarta. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan

tradisional Jawa memiliki potensi yang dapat digunakan sebagai strategi menumbuhkan keterampilan global yang lebih dari satu di antaranya bas-basan sepur, macanan, mul-mulan yang dapat membangun keterampilan berpikir kritis, maupun kreativitas, membangun relasi sosial antarteman serta kerja sama. Selanjutnya pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Maria Martha Nikijuluw et al. (Nikijuluw, Papasoka, Elim, & Nanlohy, 2022) dengan tema belajar sambil bermain kosa kata Bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar. Hasil dari belajar sambil bermain kosa kata Bahasa Inggris menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi dalam mempelajari bahasa Inggris, dapat dibuktikan melalui peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar dan antusias siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pengajar. Sementara, pengetahuan bahasa Inggris siswa menunjukkan bahwa jumlah siswa yang dapat mengisi kata pada tabel sesuai jumlah yang diberikan (50 kata dalam waktu 15-20 menit) sangat minim, yaitu 4 dari total 20 pasangan atau 20%. Meskipun demikian, siswa dapat menulis kata-kata dengan topik/tema yang bervariasi.

Selain itu, pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Lamhot Naibaho et al. (Sormin, Naibaho, Samosir, Zai, & Tarigan, 2023), tentang kegiatan belajar dan bermain bersama siswa-siswi SD Kampung Tugu, desa Cibeureum, Kecamatan Cugenang. Hasil dari kegiatan PkM yang dimaksud yaitu siswa dengan senang dan gembira mengikuti pembelajaran serta ada kerja sama sesama siswa dalam kelompok belajar untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Mella Libranti (Libranti, Bina, & Palembang, 2023), tentang melatih kemampuan motorik anak melalui permainan *Puzzle* dan lompat tali KB PAUD Tunas Cindo Desa Upang Ceria. Hasil kegiatan permainan *puzzle* dan lompat tali aktivitas motorik guru cenderung meningkat serta aktivitas motorik kasar anak pada pembelajaran melalui permainan fisik berada pada kriteria sangat aktif.

Berdasarkan hasil kajian pengabdian masyarakat sebelumnya, lebih banyak mengkaji tentang permainan tradisional Jawa, lompat tali dengan keterampilan motorik anak secara global, dengan kosa kata Bahasa Inggris yang dilakukan di sekolah. Hal tersebut berbeda dengan tema pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh penulis. Tema pengabdian masyarakat yang penulis lakukan lebih terfokus pada "Penerapan Permainan Tradisional Sambil Belajar untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Dusun Mangga Dua. Aktivitas belajar sambil bermain dengan konteks media alam yang tersedia untuk menanamkan rasa cinta anak pada alam dengan nilai-nilai edukasi bagi perkembangan sosial anak usia sekolah berbasis budaya kearifan lokal masyarakat Maluku (Sopakua et al., 2023).

Permainan tradisional sambil belajar bagi anak usia sekolah dasar penting dilakukan karena nilai-nilai budaya masyarakat pedesaan semakin ditinggalkan berbarengan dengan pengaruh globalisasi dengan kemajuan perkembangan teknologi sekarang (Sopakua, Labobar, & Latuihamallo, 2021). Perkembangan kemajuan teknologi dengan tersedianya berbagai aplikasi permainan berbasis digital seperti *smartphone* membuat anak-anak usia sekolah mengalami kecanduan (Hudaya, 2018). Hikmah Prisia Yudiwinata, mengatakan bahwa permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa yang akan menolong perkembangan kognitif dan motorik anak usia sekolah (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Permainan tradisional berbasis budaya lokal sarat dengan nilai-nilai karakter untuk menolong perkembangan sosial anak usia sekolah. Permainan tradisional yang menjadi warisan nilai leluhur, ada anak yang telah melupakan permainan itu, bahkan ada yang tidak mengenalnya sama sekali (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Permainan tradisional yang tidak diketahui anak usia sekolah disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya perkembangan kemajuan teknologi dengan berbagai aplikasi permainan berbasis *online* seperti *smartphone* dan sebagainya, faktor guru serta orang tua juga kurang berperan untuk menyosialisasikan permainan tradisional itu kepada anak (Tabongke, Iriani Sainyakit, & Sopakua, 2024).

Terkait dengan fenomena di atas, maka kegiatan belajar sambil bermain bagi anak usia sekolah dasar perlu dilakukan untuk menolong perkembangan sosial anak usia sekolah di dusun Mangga Dua desa Saunulu. Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Magister Pendidikan Agama Kristen (PAK) Institut Agama Kristen Negeri Ambon yang dilakukan di dusun Mangga Dua, Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah lebih terfokus pada beberapa permainan tradisional daerah Maluku seperti Permainan Mencium Bola Plastik Sambil Berjalan untuk menanamkan rasa cinta pada teman serta kedekatan persahabatan lebih erat, Permainan Susun Batu Sambil Bernyanyi Mengelilingi Lingkaran Sambil Duduk untuk membangun konsentrasi anak, Permainan Panjat Tali Pohon, Permainan Gobak Sodor, Permainan Ular Naga Panjang untuk melatih keterampilan motorik dan keseimbangan anak. Permainan tradisional sambil belajar ini bertujuan untuk membangun tingkat kesadaran orang tua dan masyarakat serta anak untuk mencintai budaya serta nilai-nilai tradisional yang dimiliki.

Pemahaman masyarakat pedesaan lebih khusus di daerah terbelakang dan tertinggal (Lebrina Lelaul, 2023), masih kental dengan budaya permainan tradisional yang perlu dijaga, serta dilestarikan karena sarat dengan nilai-nilai edukasi, serta moral untuk perkembangan sosial anak usia sekolah. Hal ini dilakukan karena dusun Mangga Dua, desa Saunulu dikategorikan sebagai wilayah termiskin dan

terbelakang di Kabupaten Maluku Tengah. Masyarakat di dusun ini sebagian besar belum menikmati pendidikan yang layak, banyak anak yang belum tahu membaca dan menulis karena sebagian kecil dari orang tua mereka juga masih buta aksara. Mereka lebih suka bermain dengan konteks alam sebagai media belajar. Masyarakat di dusun Mangga Dua belum ada bangunan sekolah, mereka harus menempuh perjalanan kurang lebih tiga kilometer dengan berjalan kaki karena tidak ada transportasi umum. Fenomena masalah pendidikan di dusun Mangga Dua Kecamatan Tehoru menjadi keprihatinan banyak masyarakat termasuk program pascasarjana IAKN Ambon dalam kaitannya dengan implementasi materi kuliah teori-teori PAK sebagai bagian dari tugas tri dharma perguruan tinggi untuk mengabdikan bagi masyarakat di pedesaan. Terkait dengan problematika masalah di atas, maka kegiatan pengabdian masyarakat pascasarjana IAKN Ambon dilakukan di dusun Mangga Dua, desa Saunulu.

## 2. Metode

Mekanisme pelaksanaan PkM yang dilakukan dengan desa mitra dusun Mangga Dua, dilaksanakan dalam kurun waktu selama empat hari terhitung tanggal 12 hingga 16 Januari 2022 yang melibatkan para dosen dengan mahasiswa program studi Magister PAK. Pelaksanaan PkM ini dengan mengadopsi langkah-langkah *action research* yang terdiri dari empat tahapan sebagai berikut: (1) Observasi, (2) Pelaksanaan penerapan metode permainan tradisional, dan (3) Evaluasi.

### a. Observasi

Observasi dilakukan terhadap desa mitra PkM untuk mengetahui apa yang menjadi kebutuhan masyarakat terkait dengan kegiatan penerapan metode permainan tradisional sambil bermain untuk perkembangan anak usia sekolah di dusun Mangga Dua, desa Saunulu. Instrumen yang digunakan berupa mencatat kebutuhan lapangan. Ada beberapa hal yang diobservasi adalah lokasi dusun Mangga Dua dengan tempat sekolah, standar ekonomi keluarga perkembangan anak usia sekolah, kelemahan yang muncul terkait dengan kegiatan PkM, banyak anak yang putus sekolah, kemampuan literasi anak masih terbatas, serta mereka lebih banyak bermain dalam konteks alam. Analisis dilakukan terhadap lembaga mitra untuk mengetahui kuantitas dan kualitas kegiatan yang dilakukan. Diharapkan dari kegiatan PkM ini adalah peningkatan sarana belajar sambil bermain serta budaya permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai moral, bagi perkembangan sosial anak dapat dilestarikan di dusun Mangga Dua.

### b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Rapat bersama tim dengan dosen mata kuliah bersama program studi. Tim pelaksana dari mahasiswa melakukan rapat bersama dosen dengan program studi untuk persiapan pelaksanaan kegiatan PkM. Tim pelaksana diundang untuk mengadakan pertemuan persiapan pelaksanaan dengan melibatkan dosen mata kuliah teori-teori PAK dan pengelola program studi. Tim melakukan pembekalan mengenai maksud, tujuan, dan rancangan pelaksanaan kegiatan PkM dengan desa mitra. Kemudian tim pelaksana melakukan koordinasi lapangan dengan desa mitra menyangkut teknis pelaksanaan.
  2. Sosialisasi program PkM dengan desa mitra. Kegiatan sosialisasi dalam bentuk koordinasi dengan pengelola Rumah Ajare, serta tokoh masyarakat (pemerintah negeri), ketua majelis jemaat, serta masyarakat terkait dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh tim pelaksana didampingi oleh dosen mata kuliah teori-teori PAK dan program studi Magister PAK.
  3. Penyusunan program pendampingan dan pelatihan. Berdasarkan hasil survei dan identifikasi kebutuhan, maka hasil analisis permasalahan yang ditemui yaitu ada kebutuhan untuk melestarikan budaya tradisional sebagai media belajar bagi anak untuk menolong tingkat perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. Selanjutnya disusun program kegiatan pendampingan dan pelatihan.
  4. Pelaksanaan penerapan permainan tradisional sambil belajar untuk perkembangan anak usia sekolah. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program ini sebagai berikut: (a) pembentukan tim kelompok kecil sebagai pelaksana untuk kegiatan penerapan dan pendampingan pelatihan tentang penerapan permainan tradisional sambil bermain untuk perkembangan sosial anak usia sekolah, (b) pelaksanaan permainan tradisional sambil bermain di Rumah Ajare dusun Mangga Dua desa Saunulu Kabupaten Maluku Tengah, serta (c) pengadaan buku bacaan dan menulis dengan berbagai media belajar bagi anak usia sekolah di Rumah Ajare atau Rumah Belajar.
- c. Evaluasi
- Setelah kegiatan selesai dilakukan, diakhiri dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan terhadap pelaksanaan PkM untuk mengetahui tingkat keberhasilan serta kelemahan atas kegiatan dalam rangka menetapkan rekomendasi bagi pengelola Rumah Ajare serta tim pelaksana untuk kelanjutannya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Observasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional untuk menyelenggarakan pendidikan, pengajaran, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat. Terkait dengan hal dimaksud, maka program studi Magister PAK merencanakan melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertempat di dusun Mangga Dua, desa Saunlu, Kecamatan Tehoru, Kabupaten Maluku Tengah.

Penetapan lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan desa mitra setelah tim melakukan observasi dan wawancara dengan tokoh masyarakat desa mitra serta membagikan data angket sebanyak 90 orang untuk mengetahui permasalahan yang dialami. Dari angket yang dibagikan serta dianalisis, maka didapati bahwa masyarakat di dusun Mangga Dua belum mendapat akses fasilitas bangunan sekolah serta tidak sedikit diantara mereka masih buta aksara, mereka belum bisa menikmati pendidikan dengan baik. Berdasarkan analisis kebutuhan itu, maka program pascasarjana bermaksud untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengusung tema "Pendidikan Investasi Bagi Masa Depan Anak". Tema ini ditentukan setelah tim PkM melakukan pengkajian secara mendalam atas berbagai persoalan pendidikan dan kondisi anak dengan masyarakat yang masih terbelakang dalam dunia pendidikan. Terkait dengan itu, tim bermaksud melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di Dusun Mangga Dua, desa Saunulu, Kecamatan Tehoru, Kabupaten Maluku Tengah yang direncanakan berlangsung selama empat hari terhitung tanggal 12 sampai 16 Januari 2022 yang melibatkan para dosen dengan mahasiswa Program Studi Magister PAK. Mahasiswa yang dilibatkan sebanyak 15 orang, sedangkan dosen ada 5 orang yang meliputi Dr. Samel Sopakua, Dr. Novita Sahertian, Niechen J Revallo, M.H.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di desa mitra, mendapat dukungan dari berbagai pihak yaitu kepala desa Saunulu, ketua majelis jemaat Saunulu, serta pengelola Rumah Ajare. Rumah Ajare dibangun karena masyarakat dan pemuda di dusun Mangga Dua yang prihatin terhadap masa depan pendidikan bagi anak-anak. Rumah Ajare atau disebut Walang Belajar dijadikan tempat sekolah adat yang dipelopori oleh beberapa tokoh pemuda yang ada di desa Saunulu. Di Rumah Ajare atau rumah adat yang disebut Walang Belajar, anak-anak diajarkan secara kontekstual berbagai tradisi budaya sambil belajar dari alam sebagai media pendidikan bagi

mereka (Sopakua et al., 2023). Rumah belajar ini dibuat karena di dusun Mangga Dua tidak ada bangunan sekolah. Anak-anak dusun Mangga Dua yang bersekolah harus menempuh perjalanan kaki kurang lebih tiga kilometer menuju desa Saunulu di Kecamatan Tehoru.



Gambar 1. Rumah Ajare (15 Januari 2022)

### b. Pelaksanaan Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan sebuah permainan warisan leluhur yang biasanya dimainkan oleh beberapa orang atau kelompok anak-anak. Dengan permainan tradisional, anak usia sekolah dasar bisa diajarkan sikap kerja sama dengan teman sebaya, kekompakan kelompok, saling menghargai dan menghormati antarteman, solidaritas, serta meningkatkan keterampilan interaksi sosial pada saat bermain bersama-sama (Permainan Tradisional, 2015).

Dunia anak penuh dengan permainan, setiap aktivitas belajar tidak bisa dipisahkan dengan bermain. Salah satu bentuk permainan yang disenangi anak yang dapat dilakukan sambil belajar adalah permainan tradisional (Hidayati, 2020). Ada beberapa manfaat dari permainan tradisional untuk menolong perkembangan sosial anak usia sekolah dasar sebagai berikut: a) melatih daya tahan tubuh serta keseimbangan, daya lentur, sensori motorik, halus dan kasar, b) melatih kemampuan berpikir, daya imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual, c) membangkitkan emosional anak, mengasah empati, pengendalian diri, kepedulian sosial, kerja sama dan kekompakan antarteman, relasi sosial terbangun dalam kelompok, d) spiritualitas terbangun dalam pembagian tugas dan tanggung jawab bersama, f) aspek ekologi terbangun dari permainan tradisional yang menyatu dengan alam sekitar secara bijaksana, serta g) menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan oleh generasi terdahulu (Syamsurrijal, 2020).

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi, belajar sambil bermain menjadi pilihan yang menyenangkan bagi anak usia sekolah di dusun Mangga Dua. Anak-anak pada dusun Mangga Dua belum disentuh dengan perkembangan kemajuan teknologi, permainan *game online* belum banyak dialami oleh mereka karena terbatasnya jaringan internet, serta ekonomi keluarga yang terbatas.

*Smartphone* dengan banyak fitur permainan yang dapat diakses secara *online* misalnya *game* yang dapat mengasah kemampuan mengingat dan berhitung serta menghibur mereka. Anak-anak di dusun Mangga Dua lebih banyak aktivitas bermain dengan alam sebagai media belajar. Bagi anak-anak, bermain merupakan dunia yang menyenangkan, menghibur dan menginspirasi. Dengan bermain, anak-anak dapat menemukan sesuatu yang bermakna bagi kepribadian, karakter, dan disiplin ilmu yang mereka sedang ikuti atau jalani (Dilena, 2022).

Permainan yang dipilihpun tentunya adalah permainan yang mendidik dan bermanfaat. Permainan yang dilakukan semuanya bermanfaat untuk menolong mereka lebih akrab dalam relasi sosial, saling peduli, bertanggung jawab, dan ada kerja sama dan kekompakan dalam bermain. Gambar berikut menunjukkan anak-anak sedang bermain sambil belajar. Permainan yang dilakukan adalah mencium bola plastik dengan teman sambil berjalan ke garis yang telah ditentukan. Manfaatnya untuk menanamkan nilai cinta kasih antarteman, kekompakan, serta keseimbangan diri dalam bermain. Dalam permainan diharapkan masing-masing yang kalah dapat menyusun kata dan kalimat yang tepat seperti yang sudah tertera pada tiang sesuai petunjuk yang telah diberikan.



Gambar 2. Permainan Mencium Bola Sambil Berjalan dengan Teman (15 Januari 2022)

Bermain yang dimaksudkan disini adalah permainan tradisional. Bermain dalam proses belajar dikategorikan berdasarkan usia anak serta disesuaikan dengan perkembangan usia anak sekolah. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan aktivitas permainan tradisional yang dipilih dapat dikategorikan ke dalam 4 kelompok permainan tradisional.

#### 1) Permainan Susun Batu

Setiap pemain akan duduk di atas susunan batu. Batu yang dipilih secara kebetulan dipakai batu yang telah disusun dua dan dibuat melingkar sesuai dengan banyaknya jumlah peserta bermain. Mereka yang ditentukan untuk bermain diharapkan duduk melingkar. Melingkar merupakan simbol jarum jam yang dibuat untuk melambangkan kesatuan hidup

bersama dalam satu masyarakat yang tidak bisa dipisahkan. Permainan akan dilakukan dengan menyanyikan lagu sambil bergerak berkeliling mengikuti arah putran jarum jam yang dibuat dari tumpukan batu yang tersusun. Pemain yang kalah adalah yang lambat menduduki susunan batu. Permainan ini bertujuan untuk menumbuhkan konsentrasi dan kerja sama antarpemain.



**Gambar 3. Permainan Susun Batu ( 16 Januari 2022)**

Ada beberapa manfaat dari permainan susun batu sebagai berikut.

- a) Relaksasi dan meditasi  
Aktivitas susun batu dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan rasa ketenangan. Prosesnya yang lambat dan fokus pada keseimbangan dapat membantu mengalihkan pikiran dari kekhawatiran sehari-hari dan menciptakan suasana meditasi.
- b) Meningkatkan konsentrasi  
Permainan tradisional menyusun batu dilakukakn untuk mencapai keseimbangan yang baik dalam menyusun batu, serta diperlukan konsentrasi yang tinggi. Melatih konsentrasi dapat membantu meningkatkan daya ingatan yang lebih terfokus terhadap objek yang diamati atau dilakukan.
- c) Kreativitas  
Susunan batu sering kali dianggap sebagai seni, serta bermain dengan unsur-unsur alam seperti itu dapat merangsang kreativitas. Ini bisa menginspirasi orang untuk melihat hal-hal di sekitar mereka dengan cara yang baru serta lebih kreatif.
- d) Koneksi dengan alam  
Aktivitas susun batu membutuhkan kontak langsung dengan alam serta dapat memberikan kesempatan untuk merasakan keindahan dan keunikan alam ciptaan tuhan. Hal ini dapat membantu meningkatkan rasa koneksi dengan lingkungan sekitar dan menghargai keindahan alam serta upaya untuk mencitai alam dan melestarikannya.
- e) Pembelajaran tentang kesabaran dan ketelitian  
Susun batu dapat mengajarkan tentang pentingnya keseimbangan dan ketelitian.

Aktivitas ini membutuhkan kesabaran dan perhatian terhadap suatu tugas yang dipercayakan kepadanya untuk dikerjakan secara baik, penuh keseimbangan yang tepat sehingga dapat membantu mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

- f) Refleksi dan kesadaran diri  
Melalui proses susun batu, seseorang dapat merefleksikan kehidupannya sendiri. Kesulitan dalam mencapai keseimbangan dalam susunan batu dapat mencerminkan tantangan dalam hidup, sementara keberhasilan dalam mencapai keseimbangan dapat memberikan rasa prestasi dan meningkatkan kesadaran diri.
- g) Aktivitas kelompok yang menyenangkan  
Bermain susun batu juga bisa menjadi kegiatan sosial yang menyenangkan. Mengerjakannya bersama teman atau keluarga bisa memperkuat ikatan sosial dan meningkatkan keterlibatan bersama.

## 2) Permainan Panjat Tali di Pohon

Masing-masing pemain akan memanjat atau meniti tali yang diikatkan di pohon. Pemain akan melewati rintangan satu persatu sampai di garis akhir. Tidak ada pemain yang kalah dan menang. Permainan ini bertujuan untuk melatih kekuatan fisik, konsentrasi, disiplin mendengarkan arahan, dan kehati-hatian dalam bertindak.



**Gambar 4 Permainan Panjat Tali Pohon (16 Januari 2022)**

Ada beberapa manfaat dari permainan panjat tali pohon sebagai berikut.

- a) Peningkatan keterampilan motorik  
Aktivitas panjat tali pohon membutuhkan keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan tubuh serta tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Ini membantu dalam pengembangan kemampuan fisik dan koordinasi.
- b) Pengembangan kekuatan tubuh  
Panjat tali pohon melibatkan banyak otot tubuh, termasuk otot lengan, kaki, dan keseimbangan tubuh. Melakukan aktivitas ini secara teratur dapat membantu memperkuat otot-otot.
- c) Peningkatan keterampilan mental  
Selain ketrampilan fisik, aktivitas panjat tali pohon juga meningkatkan keterampilan mental.

- d) **Penyadaran atas kecintaan alam**  
Aktivitas di alam terbuka, seperti panjat tali pohon, membantu meningkatkan kesadaran akan alam dan lingkungan sekitar.
- e) **Meningkatkan kemandirian**  
Berhasil naik atau turun dari pohon dengan aman dapat memberikan rasa pencapaian dan meningkatkan rasa mandiri. Ini memperkuat rasa percaya diri dan kemampuan untuk mengatasi tantangan.
- f) **Aktivitas kelompok yang mempererat hubungan**  
Bermain panjat tali pohon bersama teman atau keluarga juga bisa menjadi aktivitas sosial yang menyenangkan. Ini memperkuat ikatan antarindividu dan membangun kerja sama tim.
- g) **Peningkatan kesehatan mental**  
Bermain di alam terbuka dan melakukan aktivitas fisik telah terbukti dapat meningkatkan kesehatan mental. Ini bisa membantu mengurangi stres, kecemasan, dan depresi serta meningkatkan suasana hati secara keseluruhan.

### 3) *Permainan Ular Naga Panjang*

Permainan ular naga adalah permainan dimana sekelompok orang berdiri dalam barisan dan berpegangan tangan, kemudian berjalan bersama membentuk pola atau formasi yang menyerupai ular yang sedang berkeliling. Permainan ular naga tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak-anak, tetapi juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif mereka (Samel Sopacua Vania Tanjung, 2023). Selain menjadi permainan yang menyenangkan, permainan ini bisa dimainkan lebih dari tujuh orang. Cara bermainnya mudah, pertama tentukan dua orang siapa yang menjadi penjaganya, sisanya berjalan melewati penjaga. Agar permainan lebih adil, tentukan penjaga dengan cara hompimpa. Setelah penjaga sudah ditentukan, maka sisa orangnya harus berbaris dan menaruh tangan dipundak teman yang di depannya. Setelah itu, melingkar melewati penjaga sambil menyanyikan lagu ular naga panjangnya sampai selesai. Ketika nyanyian sudah selesai, saatnya penjaga menangkap satu orang, satu orang yang tertangkap harus keluar dari barisan



**Gambar 5. Permainan Ular Naga Panjang  
(16 Januari 2022)**

Ada beberapa manfaat dari permainan ular naga sebagai berikut.

- a) **Kerja sama tim**  
Permainan ini membutuhkan koordinasi dan kerja sama antarpemain. Setiap orang harus berpegangan tangan dan bergerak bersama-sama untuk membentuk ular naga. Hal ini dapat membantu mengembangkan keterampilan kerja sama dan tim dalam menghadapi tujuan bersama.
- b) **Peningkatan keterampilan motorik anak**  
Berjalan dan bergerak secara teratur dalam formasi ular naga membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar, keseimbangan.
- c) **Peningkatan ketrampilan sosial anak**  
Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka saat mereka bekerja sama dalam membentuk ular naga. Ini membantu meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti berbagi, mengambil giliran, dan berkomunikasi dengan orang lain.
- d) **Peningkatan kreativitas**  
Seringkali dalam permainan ular naga, pemain diizinkan untuk membuat variasi atau modifikasi pada bentuk dan pola yang dibentuk oleh ular naga. Ini memungkinkan mereka untuk menggunakan kreativitas mereka dalam menciptakan formasi yang berbeda-beda.
- e) **Pembelajaran keteraturan**  
Dalam permainan ini, setiap pemain harus mengikuti pola atau jalur tertentu untuk membentuk ular naga. Ini dapat membantu anak-anak memahami konsep keteraturan dan urutan, yang merupakan keterampilan penting dalam pengembangan kognitif mereka.
- f) **Pengalaman bersama**  
Bermain permainan ular naga juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menciptakan pengalaman bersama dengan teman-teman mereka. Pengalaman ini dapat memperkuat ikatan sosial dan persahabatan di antara mereka.
- g) **Peningkatan kesehatan fisik**  
Meskipun permainan ini tidak terlalu intensif secara fisik, tetapi bergerak bersama dalam formasi ular naga tetap melibatkan aktivitas fisik yang dapat membantu meningkatkan kesehatan jantung dan meningkatkan sirkulasi darah.

### 4) *Permainan Gobak Sodor*

Permainan Gobak Sodor adalah permainan tradisional yang populer di Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan di luar ruangan oleh sekelompok anak-anak atau orang dewasa. Gobak sodor adalah permainan tradisional zaman dulu yang melibatkan banyak orang atau tim. Dalam permainan tersebut,

pemain akan dibagi menjadi 2 tim dengan anggota masing-masing minimal 3 sampai 5 orang. Setiap tim perlu menjaga daerahnya agar tidak dimasuki tim lawan atau pesaingnya. Cara bermainnya antara lain:

- a. Permainan dimulai dengan pembagian dua tim yang berlawanan. Setiap tim berdiri di ujung lapangan, dan di tengah lapangan ditarik garis yang memisahkan kedua tim.
- b. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menyerang dan memukul anggota tim lawan serta menggiring bola sampai ke wilayah tim lawan tanpa disentuh oleh pemain lawan.
- c. Pemain yang berhasil mencapai wilayah lawan tanpa tersentuh dianggap sebagai pemenang.
- d. Tujuan dari permainan ini adalah kerja sama tim, konsentrasi, kecekanan, dan kreatif.



**Gambar 6. Permainan Gobak Sodor (16 Januari 2022)**

Ada beberapa manfaat dari permainan gobak sodor sebagai berikut.

- a) Ketrampilan motorik  
Permainan Gobak Sodor melibatkan gerakan tubuh yang aktif, seperti berlari, menghindar, dan mengejar. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan motorik kasar dan koordinasi tubuh.
- b) Kerjasama tim  
Permainan ini membutuhkan kerja sama dan koordinasi antara anggota tim untuk mencapai tujuan bersama. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan kerja sama dan komunikasi dalam sebuah tim.
- c) Peningkatan keterampilan sosial  
Melalui interaksi dengan anggota tim dan lawan, pemain belajar berbagi, bekerja sama, dan menghargai keberagaman. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan empati.
- d) Keterampilan strategi  
Permainan ini mengajarkan pemain untuk merencanakan dan menerapkan strategi dalam menyerang dan bertahan. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
- e) Peningkatan kesehatan fisik

Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan ini membantu meningkatkan kesehatan jantung, meningkatkan kebugaran fisik, dan meningkatkan energi serta kebugaran tubuh secara keseluruhan.

- f) Kreativitas  
Meskipun aturan dasar permainan tetap sama, pemain seringkali menggunakan kreativitas mereka untuk mengembangkan strategi dan taktik baru dalam permainan.
- g) Pengalaman sosial dan interaksi  
Bermain Gobak Sodor juga memberikan kesempatan kepada pemain untuk menciptakan pengalaman sosial yang positif, membangun persahabatan, dan memperkuat ikatan antar anggota tim.

### c. Evaluasi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian mendapat respons positif dari semua masyarakat, orang tua, dan anak-anak terlihat dari ekspresi wajah mereka yang penuh kegembiraan dalam kebersamaan. Masyarakat turut hadir menyaksikan pelaksanaan kegiatan sampai dengan acara penutupan. Gambar di bawah ini menunjukkan ekspresi wajah mereka yang penuh suka cita bersama tim PkM.



**Gambar 7. Ekspresi Kebersamaan Peserta (16 Januari 2022)**

Peserta yang terdiri dari anak-anak serta orang tua dengan antusias mengikuti seluruh kegiatan sampai selesai. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa dan dosen telah menyadarkan masyarakat untuk pentingnya melestarikan budaya permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai edukasi bagi perkembangan sosial anak usia sekolah. Nilai edukasi permainan tradisional yang perlu dikembangkan bagi anak seperti kerja sama, kekompakan kelompok bermain, tekun, tegar dalam perjuangan, sabar dan teliti untuk mengerjakan sesuatu, bertanggung jawab, peduli sosial, hubungan persahabatan yang lebih erat, dan sebagainya.

Dengan penerapan permainan tradisional sambil belajar, perkembangan sosial anak bisa berkembang sesuai dengan realitas konteks, budaya, serta masyarakat. Belajar sambil bermain dapat membangun kreativitas anak untuk berpikir kritis,



atas setiap masalah sosial. Anak belajar sambil bermain dengan suasana hati yang gembira, menyenangkan, tanpa tekanan, perkembangan motorik anak bisa berkembang, kepekaan sosial serta kecerdasan sosial bisa bertumbuh dengan baik.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Kegiatan permainan tradisional sambil belajar dapat menolong perkembangan sosial anak usia sekolah. Diharapkan melalui kegiatan ini, budaya tradisional dapat dilestarikan di dusun Mangga Dua, desa Saunulu. Belajar sambil bermain, dapat menumbuhkan kreativitas, kemampuan bekerja dalam kelompok, tanggung jawab, menunculkan ide-ide baru dengan pertanyaan-pertanyaan yang kreatif serta menyenangkan. Jika proses belajar menyenangkan, maka peserta didik dan pendidik akan menjadi teman belajar yang menemukan metode belajar yang relevan dan sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan PkM yang telah dilakukan, perlu ditindaklanjuti dengan penyediaan sarana transportasi jalan raya, pembangunan gedung sekolah serta pengelola Rumah Ajare atau Rumah Adat untuk belajar dapat dimaksimalkan secara baik oleh anak-anak serta masyarakat setempat.

#### 5. Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada Rektor dan Direktur pascasarjana IAKN Ambon yang telah memberikan izin serta mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di dusun Mangga Dua, Kecamatan Tehoru. Terima kasih juga disampaikan kepada mahasiswa Program Studi magister PAK angkatan 2021 atas kerja sama, kekompakan tim serta solidaritasnya dan kebijaksanaannya sehingga kegiatan ini dapat berjalan secara baik.

#### 6. Daftar Rujukan

- Dilena, H. (2022). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 30–35. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.487>.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Lebrina Lelau1, S. S. (2023). PENGABDIAN GURU DI DAERAH TERPENCIL SEBAGAI PANGGILAN IMAN KRISTEN (STUDI KASUS INTRINSIK). *Syntax Idea*, 65(11), 2163–2169.
- Libranti, M., Bina, U., & Palembang, D. (2023). *PERMAINAN PUZZLE DAN LOMPAT TALI KB PAUD TUNAS*. 4(1), 444–451.
- Mulyasa, H., E. (2016). *Manajemen PAUD*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Nikijuluw, M. M., Papasoka, T., Elim, H. I., & Nanlohy, P. (2022). Belajar Sambil Bermain Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar: Evaluasi Motivasi Dan Pengetahuan. *German Für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.30598/jgefuege.1.1.9-18>.
- Siti Fatonah. (2009). (Multiple Intelligence) Anak Dengan Men Genal Gaya Belajarnya. *Al-Bidayah*, 1(2), 229–246.
- SOPAKUA, S., LABOBAR, W., & LATUIHAMALLO, F. (2021). Hubungan Metode Diskusi Kelompok Dengan Motivasi Belajar Terhadap Daya Serap Peserta Didik Pada Pembelajaran Pak Dan Budi Pekerti. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 1(2), 130–147. <https://doi.org/10.51878/strategi.v1i2.566>.
- Sopakua, S., Mamangsa, A., Lekantompessy, K., Widari, F. K., Pattilemonia, A., & Sahertian, N. L. (2023). Literasi Membaca dan Menulis Untuk Anak Usia Dini di Rumah Ajare Desa Saunulu. *Abdimas Universal*, 5(2), 334–344. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v5i2.355>.
- Sormin, E., Naibaho, L., Samosir, C. M., Zai, S. W., & Tarigan, S. E. (2023). Kegiatan Belajar dan Bermain Bersama Siswa-Siswi SD Kampung Tugu, Desa Cibeureum, Kecamatan Cugenang. *JURNAL ComunitÀ Servizio: Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 5(1), 1256–1268. <https://doi.org/10.33541/cs.v5i1.4779>.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>.
- Tabongke, Y., Iriani Sainyakit, L., & Sopakua, S. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Merevitalisasi Moral Siswa Kristen pada SD Inpres 54 Nania. *Syntax Idea*, 5(12), 2725–2735. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v5i12.2852>.
- Vania Tanjung, Samel Sopacua. (2023). FUNGSI RELASI KEDEKATAN PENGASUH

DAN ANAK SMTPI DALAM PROSES PEMBINAAN KARAKTER. *Relinesia: Jurnal Kajian Agama Dan Multikulturalisme Indonesia*, 7693, 117–123.

- Vania Tanjaya, Samel Sopakua. (2023). Fungsi relasi kedekatan pengasuh dan anak SMTPI dalam proses pembinaan Karakter. *Relianesia: Jurnal Kajian Agama Dan Multikulturalisme Indonesia*, 117, 5–24. Retrieved from [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.