



Penguatan Nilai Budaya Lokal Melalui Program GEMBIRA (Gerakan Mencintai Budaya Sunda Lewat Permainan Tradisional) di PAUD Anak Bangsa

Yani Suryani

Email: yamisuryani@staip.ac.id
STAI Pelabuhan Ratu, Sukabumi

Nani Widianingsih

Email: naniwidianingsih@staip.ac.id
STAI Pelabuhan Ratu, Sukabumi

Aris Gundara

Email: arisgundara@staip.ac.id
STAI Pelabuhan Ratu, Sukabumi

Nurhalimah Halimah

Email: nurhalimah091993@gmail.com
STAI Pelabuhan Ratu, Sukabumi

Dea Monika Sintya

Email: deamonikasintya0@gmail.com
STAI Pelabuhan Ratu, Sukabumi

Rahmania Syaripah

Email: habibahriyani30@gmail.com
STAI Pelabuhan Ratu, Sukabumi

Abstrak: Program GEMBIRA (Gerakan Mencintai Budaya Sunda Lewat Permainan Tradisional) dilaksanakan di PAUD Anak Bangsa, Desa Sukamulya, dengan tujuan memperkuat kecintaan anak usia dini terhadap budaya lokal melalui media permainan tradisional. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam bentuk bimbingan langsung selama satu hari, melibatkan 27 anak, guru pendidik, serta tim pengabdian. Permainan tradisional yang dipilih adalah congklak dan bakiak batok kelapa, yang dipandang mampu mengikuti aturan, menunggu giliran, menghitung, bekerja sama, menjaga keseimbangan, dan berani mencoba. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa dari 27 anak ada sekitar 22 anak berpartisipasi aktif, dengan 20 anak mampu mengikuti permainan congklak secara penuh, sedangkan 19 anak dapat menyelesaikan permainan bakiak batok kelapa dengan pendampingan guru. Selain itu, guru menilai kegiatan ini relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran tematik di kelas. Respons positif dari anak dan pendidik menunjukkan bahwa permainan tradisional sangat tepat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus sebagai strategi pemberdayaan berbasis budaya lokal. Dengan demikian, program ini berkontribusi pada penguatan nilai budaya, pendampingan pembelajaran

kreatif, serta pemberdayaan pendidik dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Budaya Sunda, Anak Usia Dini, Dan Kearifan Lokal

Abstract: *The GEMBIRA program (Movement to Foster a Love for Sundanese Culture Through Traditional Games) was implemented at the Anak Bangsa Early Childhood Education (PAUD) center in Sukamulya Village, aiming to strengthen young children's appreciation for local culture through traditional games. This community service initiative took the form of a one-day guided session involving 27 children, educators, and the service team. The selected traditional games were *conglak* and coconut-shell clogs (*bakiak batok kelapa*); these games were chosen for their ability to foster skills such as following rules, taking turns, counting, cooperating, maintaining balance, and building the courage to try new things. The results showed that 22 of the 27 children participated actively; 20 children were able to play *conglak* in its entirety, while 19 children successfully completed the coconut-shell clog game with teacher guidance. Furthermore, the teachers considered the activity relevant for integration into thematic classroom learning. The positive response from both children and educators demonstrates that traditional games serve as an excellent medium for enjoyable learning and a strategy for local culture-based empowerment. Thus, the program contributes to reinforcing cultural values, supporting creative learning, and empowering educators to develop learning innovations rooted in local wisdom.*

Keywords: *Traditional Games, Sundanese Culture, Early Childhood, and Local Wisdom*

Submitted : 27-08-2026 | Accepted : 26-09-2026 | Published : 30-09-2026

PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan bagian penting dalam pembentukan identitas dan pengalaman belajar anak sejak usia dini (Asfiati et al., 2025; Sakti et al., 2024; Shih, 2022). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengenalan budaya tidak hanya dilakukan melalui pengetahuan tentang tradisi, bahasa, dan kesenian, tetapi juga melalui pengalaman bermain yang dekat dengan kehidupan anak. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya lokal memungkinkan anak memperoleh pengalaman yang lebih kontekstual sekaligus mengenali nilai-nilai yang berkembang di lingkungan sosialnya. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran anak usia dini juga dapat mendukung penguatan karakter, kesadaran budaya, dan keterlibatan komunitas dalam proses pendidikan (Martuty et al., 2025; Nurani et al., 2024; Sakti et al., 2024). Oleh karena itu, pengenalan budaya lokal sejak usia dini perlu ditempatkan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang nyata, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

PAUD Anak Bangsa di Desa Sukamulya dipilih sebagai lokasi pengabdian karena memiliki konteks yang relevan dengan isu tersebut. Lembaga ini memiliki 27 peserta didik, dan berdasarkan hasil observasi awal, sekitar 85% anak lebih sering menggunakan gawai atau bermain dengan mainan modern yang tersedia di pasaran, sedangkan sekitar 15% anak telah mengenal permainan tradisional, antara lain permainan tradisional Sunda. Hasil wawancara awal dengan orang tua juga

menunjukkan bahwa penggunaan gawai masih dipandang sebagai bentuk hiburan yang praktis bagi anak. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang lebih interaktif, melibatkan aktivitas fisik, serta memperkenalkan unsur budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Di sisi lain, hasil analisis situasi menunjukkan bahwa pendidik membutuhkan media pembelajaran yang kontekstual dan mudah diterapkan dalam kegiatan kelas. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi pelaksanaan program GEMBIRA sebagai bentuk pendampingan berbasis permainan tradisional dan budaya lokal.

Permainan tradisional memiliki karakteristik yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran tersebut karena menggabungkan aktivitas bermain, gerak, interaksi sosial, aturan sederhana, dan pengalaman langsung. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik anak dan memiliki potensi untuk mendukung perkembangan secara lebih komprehensif (Ari Gana Yulianto et al., 2025; Komaludin et al., 2025).

Pada permainan yang melibatkan perhitungan dan strategi, aktivitas bermain juga dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir dan pemecahan masalah pada anak usia dini (Aisyah et al., 2024; Ni Luh Ayu Ariasih & I Made Gede Anadhi, 2024). Sementara itu, permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya (Aulia & Sudaryanti, 2023; Fitri et al., 2022). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya memiliki fungsi rekreatif, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menghubungkan perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan budaya dalam satu pengalaman bermain.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat permainan tradisional bagi perkembangan anak, masih terdapat kebutuhan untuk menerjemahkan temuan tersebut ke dalam praktik pendampingan yang sesuai dengan kondisi satuan PAUD dan lingkungan budaya setempat. Penelitian tentang permainan tradisional telah banyak mengidentifikasi manfaatnya terhadap perkembangan anak, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran tetap membutuhkan pemahaman guru mengenai jenis permainan, karakteristik anak, aturan permainan, pengelolaan kelompok, serta penyesuaian kegiatan terhadap konteks sekolah (Aisyah et al., 2024; Lathifah et al., 2025).

Penelitian mengenai pengintegrasian budaya lokal juga menunjukkan bahwa unsur budaya dapat menjadi bagian dari pengalaman belajar anak ketika dirancang secara kontekstual dan melibatkan pendidik serta lingkungan sosial anak (Fajrie et al., 2024; Nurani et al., 2024; Sakti et al., 2024). Kesenjangan tersebut menjadi dasar perlunya program pengabdian yang tidak hanya memperkenalkan permainan tradisional kepada anak, tetapi juga mendampingi guru dalam memanfaatkannya sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, program GEMBIRA diarahkan untuk memperkenalkan permainan tradisional Sunda sebagai media bermain dan belajar yang dapat memperkuat pengalaman budaya anak usia dini sekaligus membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual. Tujuan pengabdian ini adalah mendampingi anak dan pendidik dalam memanfaatkan permainan tradisional, khususnya congklak dan bakiak batok kelapa, sebagai bagian dari

kegiatan bermain yang mendorong keterlibatan anak, interaksi sosial, stimulasi kognitif, dan aktivitas motorik. Perubahan yang diharapkan meliputi meningkatnya keterlibatan anak dalam permainan tradisional, munculnya pengalaman positif terhadap budaya lokal, serta meningkatnya kesiapan guru untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran. Target awal program adalah meningkatnya proporsi anak yang mengenal dan terlibat dalam permainan tradisional dibandingkan kondisi awal sebesar 15%; namun, perubahan tersebut dipahami sebagai indikator awal program dan bukan sebagai ukuran dampak jangka panjang.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program GEMBIRA (Gerakan Mencintai Budaya Sunda Lewat Permainan Tradisional) dilaksanakan di PAUD Anak Bangsa, Desa Sukamulya, dengan melibatkan 27 anak usia dini, guru, dan tim pengabdian. Kegiatan dilaksanakan pada 13 Agustus 2025 pukul 08.00–10.30 WIB. Pendekatan yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR), yang menempatkan komunitas sebagai partisipan dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan aksi, pengamatan, dan refleksi (Morales, 2019; Tremblay et al., 2018).

Tahap perencanaan diawali dengan observasi kondisi awal dan diskusi bersama guru untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang kontekstual. Berdasarkan hasil diskusi, dipilih permainan congklak dan bakiak batok kelapa dengan mempertimbangkan kesesuaian usia anak, unsur interaksi sosial, stimulasi kognitif dan motorik, serta keamanan. Guru terlibat dalam penentuan teknis kegiatan, lokasi, cara penyampaian instruksi, dan pendampingan anak.

Pelaksanaan kegiatan meliputi pembukaan, pengenalan permainan, praktik bermain, observasi, evaluasi, dan refleksi. Permainan congklak dilaksanakan di ruang kelas dalam kelompok kecil, sedangkan bakiak batok kelapa dilakukan di halaman sekolah pada lintasan sederhana. Guru dan tim pengabdian memberikan demonstrasi, mendampingi anak, dan memastikan penggunaan alat berlangsung secara aman.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dokumentasi, dan wawancara singkat dengan guru serta orang tua yang hadir. Observasi menggunakan lembar pengamatan sederhana dan catatan anekdotik yang berfokus pada keterlibatan anak, kemampuan mengikuti aturan, menunggu giliran, kerja sama, keberanian mencoba, dan koordinasi gerak. Pengumpulan data kualitatif dilakukan secara sistematis agar proses dan hasil kegiatan dapat dideskripsikan secara kredibel (Korstjens & Moser, 2018).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahap pengumpulan, pengelompokan, penafsiran, dan penyajian data berdasarkan indikator kegiatan. Data numerik sederhana berupa jumlah anak pada setiap kategori keterlibatan digunakan sebagai data pendukung. Keabsahan data diperkuat dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan keterangan guru (Korstjens & Moser, 2018; Nowell et al., 2017).

Evaluasi dilakukan pada akhir setiap sesi melalui pengamatan terhadap keterlibatan anak, perkembangan interaksi selama bermain, dan aspek keselamatan. Hasil evaluasi kemudian direfleksikan bersama guru untuk mengidentifikasi aspek yang perlu dipertahankan dan diperbaiki pada pelaksanaan berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan kegiatan GEMBIRA di PAUD Anak Bangsa Desa Sukamulya dilakukan secara singkat, mengingat kegiatan hanya dilaksanakan dalam satu hari. Fokus utama persiapan adalah memastikan dua jenis permainan tradisional yang dipilih, yaitu congklak dan bakiak batok kelapa, dapat dimainkan dengan baik oleh anak-anak. Pemilihan permainan ini didasarkan pada pertimbangan kesesuaian usia peserta yang masih berada pada tahap Pendidikan Anak Usia Dini, sehingga permainan harus sederhana, menyenangkan, dan aman dilakukan.

Koordinasi awal dilakukan antara tim pengabdian dengan guru PAUD. Dari hasil diskusi, diputuskan bahwa kegiatan akan dilaksanakan di ruang kelas untuk permainan congklak, sementara permainan bakiak batok kelapa akan dilakukan di halaman sekolah yang luas dan datar. Penentuan lokasi ini penting agar anak-anak dapat bermain dengan aman serta tetap dalam pengawasan guru dan tenaga pengabdian.

Persiapan teknis permainan congklak meliputi penyediaan papan congklak dan biji congklak, yang disediakan oleh tim pengabdian. Karena jumlah anak mencapai 27 orang, maka disiapkan beberapa set papan congklak agar permainan bisa dilakukan secara bergantian tanpa menimbulkan antrian yang terlalu lama. Hal ini penting untuk menjaga antusiasme anak-anak agar tetap tinggi.

Untuk permainan bakiak batok kelapa, tim pengabdian menyiapkan beberapa pasang bakiak yang dibuat dari batok kelapa dan tali rafia. Guru ikut membantu dalam memeriksa kelayakan dan keamanan alat permainan agar tidak membahayakan anak-anak. Sebelum digunakan, bakiak batok kelapa dicoba terlebih dahulu oleh guru dan tenaga pengabdian guna memastikan keseimbangan dan kekuatan tali.



Gambar 1. Persiapan Congklak dan Bakiak Kelapa

Keterlibatan guru dalam tahap persiapan menjadi sangat penting. Guru tidak hanya membantu mempersiapkan tempat dan alat permainan, tetapi juga memberi masukan tentang cara menyampaikan instruksi permainan dengan bahasa yang mudah dipahami anak usia dini. Hal ini membuat kegiatan lebih sesuai dengan pola komunikasi sehari-hari anak-anak.

Selain guru, orang tua juga dilibatkan meskipun dalam skala kecil. Dukungan sederhana ini menunjukkan adanya rasa memiliki dari komunitas terhadap kegiatan GEMBIRA.



Gambar 2. Tim Pengabd KKM STAI Pelabuhan Ratu menyerahkan alat bermain tradisional kepada pihak Sekolah

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan GEMBIRA dilakukan pada satu hari penuh di PAUD Anak Bangsa Desa Sukamulya dengan melibatkan 27 anak usia dini, guru kelas, serta tenaga pengabd. Kegiatan dimulai dengan pembukaan singkat yang dipandu oleh guru, berisi pengenalan singkat tentang tujuan kegiatan yaitu mengenalkan permainan tradisional Sunda sebagai bagian dari budaya lokal. Anak-anak diberi penjelasan sederhana bahwa permainan tradisional tidak kalah seru dibandingkan dengan permainan modern yang biasa mereka mainkan.

Permainan pertama yang dilakukan adalah congklak. Anak-anak dibagi ke dalam beberapa pasangan, lalu masing-masing pasangan mendapat papan congklak sederhana. Tenaga pengabd bersama guru menjelaskan aturan permainan dengan bahasa yang sederhana. Observasi menunjukkan sebagian besar anak terlihat antusias, meskipun ada beberapa yang masih kebingungan pada awalnya. Selama permainan berlangsung, interaksi sosial yang positif mulai terlihat, seperti saling menunggu giliran dan belajar menghitung biji congklak.



Gambar 3. Tim Pengabd bersama anak-anak bermain congklak di kelas

Setelah sesi congklak selesai, anak-anak diarahkan untuk mengikuti permainan kedua, yaitu bakiak batok kelapa. Permainan ini dilakukan di halaman sekolah agar anak-anak lebih leluasa bergerak. Guru membantu menyiapkan lintasan

sederhana dengan garis start dan finish. Anak-anak berpasangan atau berkelompok kecil untuk berjalan dengan menggunakan bakiak batok kelapa. Pada tahap ini, keceriaan anak-anak lebih menonjol karena permainan menuntut kerjasama, keseimbangan, dan koordinasi antar anggota kelompok.



Gambar 4. Tim pengabdi dan anak-anak bermain bakiak batok bersama-sama

Selama permainan berlangsung, tenaga pengabdi melakukan observasi langsung terhadap dinamika anak-anak. Misalnya, anak-anak yang awalnya pemalu menjadi lebih berani mencoba, sementara anak-anak yang lebih aktif cenderung memimpin kelompoknya. Guru juga mencatat perilaku positif seperti kemampuan bekerja sama, sportivitas, dan sikap saling mendukung di antara peserta. Hal ini menjadi data penting dalam menilai dampak sosial permainan tradisional bagi perkembangan anak.

Selain pendampingan teknis, dilakukan pula dokumentasi kegiatan berupa foto dan catatan lapangan. Dokumentasi ini tidak hanya bertujuan untuk arsip, tetapi juga menjadi alat refleksi bersama guru. Guru menyampaikan bahwa permainan seperti ini sebaiknya diperkenalkan secara rutin karena selain menyenangkan, juga mampu mengembangkan aspek kognitif, motorik, dan sosial anak.

Tahap pelaksanaan ditutup dengan sesi refleksi singkat bersama guru. Dalam sesi ini, guru menyampaikan kesan bahwa permainan tradisional mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran formal di kelas. Anak-anak juga secara spontan mengekspresikan keinginan untuk mengulang kembali permainan di hari lain. Dengan demikian, meskipun kegiatan hanya dilakukan satu hari, hasil pelaksanaan menunjukkan adanya respons positif yang mengindikasikan perubahan awal dalam kesadaran budaya dan kebiasaan bermain anak-anak.

c. Tahap Evaluasi

Selama permainan congklak, observer (tenaga pengabdi dan satu guru yang tidak sedang memfasilitasi) menandai keterlibatan tiap anak per interval ± 5 menit. Dari 27 anak, 22 anak tercatat aktif (≥ 3 kali giliran bermain atau membantu menghitung biji), dan 5 anak semi aktif (butuh pendampingan terus-menerus). Catatan anekdotal menunjukkan peningkatan kemampuan menunggu giliran dan

menghitung sederhana; tidak ditemukan insiden keselamatan. Guru menilai aturan congklak cukup mudah dipahami setelah satu demonstrasi ulang.

Pada permainan bakiak batok kelapa, indikator yang dipantau adalah koordinasi motorik kasar, kerja sama, dan keselamatan. Dari 27 anak, seluruhnya antusias dan tertarik mencoba permainan bakiak batok kelapa. Guru menilai permainan efektif menstimulasi keseimbangan dan keberanian, namun merekomendasikan lintasan lebih pendek dan tali lebih lebar untuk sesi berikutnya.

Refleksi guru menegaskan tiga temuan: (a) permainan tradisional layak diintegrasikan ke rutinitas kelas sebagai selingan tematik karena mendorong interaksi sosial dan regulasi diri, (b) perlu diferensiasi durasi – sesi congklak lebih singkat tetapi berulang agar semua anak kebagian giliran, dan (c) aspek keselamatan pada bakiak perlu penyesuaian teknis (penguatan simpul tali, briefing postur tubuh, dan penempatan pendamping di titik rawan). Guru juga mencatat kesiapan sarana memadai untuk replikasi mandiri (papan congklak cukup; bakiak perlu tambahan 1–2 pasang).

2. Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program GEMBIRA (Gerakan Mencintai Budaya Sunda Lewat Permainan Tradisional) di PAUD Anak Bangsa Desa Sukamulya yang dilaksanakan pada Rabu, 13 Agustus 2025, memperlihatkan bahwa permainan tradisional masih relevan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan mayoritas anak dapat berpartisipasi aktif baik pada permainan congklak maupun bakiak batok kelapa, meskipun dengan variasi tingkat keterlibatan. Permainan tradisional bukan hanya sarana hiburan, melainkan instrumen penting dalam pengembangan keterampilan sosial, kognitif, motorik, sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal yang mulai terpinggirkan oleh permainan modern berbasis teknologi.

Pada permainan congklak, anak-anak terlatih untuk menghitung, menunggu giliran, dan memahami aturan sederhana. Data menunjukkan sebanyak 27 anak dengan senang hati ikut berpartisipasi, yang menandakan permainan ini relatif mudah diadaptasi pada konteks PAUD. Permainan tradisional berbasis hitungan sederhana dapat menjadi sarana stimulasi kognitif yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini karena bersifat konkret dan berbasis pengalaman langsung (Sutra et al., 2025). Dengan demikian, congklak mampu memperkuat keterampilan numerik dasar sekaligus menumbuhkan sikap sportivitas, kesabaran, dan kemampuan mematuhi aturan.

Selain melatih logika berhitung, congklak juga membantu anak memahami konsep strategi sederhana (Lily et al., 2023). Misalnya, anak yang lebih sering menang biasanya mampu merencanakan langkah lebih jauh dengan menghitung jumlah biji dalam lubang. Hal ini menunjukkan bahwa permainan congklak berpotensi mengembangkan critical thinking pada anak, meskipun dalam bentuk yang sederhana. Dengan kata lain, congklak bukan sekadar permainan tradisional, tetapi juga wadah pembentukan pola pikir yang lebih terstruktur dan logis sejak usia dini.

Sementara itu, permainan bakiak batok kelapa lebih menonjolkan aspek motorik kasar dan kerja sama. Sebanyak 23 anak berhasil menyelesaikan lintasan, sementara

sebagian kecil memerlukan pendampingan ekstra. Meski terdapat insiden kecil berupa tersandung, hal ini dapat dimitigasi dengan penyesuaian alat dan pengawasan guru. Temuan ini mendukung penelitian Rachmawati & Kurnia (2021) yang menyatakan bahwa permainan tradisional berbasis koordinasi tubuh mampu meningkatkan keseimbangan, kepercayaan diri, dan kerja sama tim pada anak. Artinya, meskipun tantangannya lebih tinggi, bakiak batok kelapa memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dalam ranah motorik dan sosial-emosional.

Dari segi pengalaman belajar, bakiak batok kelapa juga menuntut anak untuk berani mengambil risiko dan mencoba hal baru. Beberapa anak yang awalnya ragu justru menjadi lebih percaya diri setelah berhasil melangkah hingga garis akhir. Fenomena ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk membangun resiliensi dan mengatasi rasa takut gagal, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan kepribadian anak. Dengan demikian, permainan tradisional berperan bukan hanya pada dimensi fisik, tetapi juga afektif dan psikologis.

Dari sisi afektif, hasil survei menunjukkan mayoritas anak merasa senang berpartisipasi dalam kegiatan. Hal ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional tidak hanya diterima, tetapi juga menumbuhkan antusiasme belajar. Menurut teori pembelajaran berbasis pengalaman, keterlibatan emosional yang positif memperkuat proses internalisasi nilai dan keterampilan baru (Wibowo et al., 2024). Oleh karena itu, respons afektif anak yang positif menandakan bahwa permainan tradisional efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran yang bermakna sekaligus menyenangkan.

Refleksi guru menambahkan dimensi penting dalam pembahasan. Guru menilai permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam rutinitas kelas sebagai media pembelajaran tematik. Dengan penyesuaian sederhana, seperti pengaturan durasi permainan congklak atau penguatan alat pada bakiak batok kelapa, permainan ini dapat dilaksanakan secara mandiri oleh guru. Hal ini menunjukkan adanya potensi keberlanjutan (*sustainability*) dari program, yang merupakan indikator penting dalam pengabdian masyarakat. Program pengabdian tidak hanya diukur dari seberapa baik kegiatan dijalankan, tetapi juga seberapa baik komunitas dampingan dapat mengadopsi dan mempertahankan praktik baik yang telah mereka buat (Zunaidi, 2024).

Selain itu, guru menyatakan bahwa permainan tradisional dapat memperlancar interaksi sosial antara anak. Anak yang biasanya pendiam terlihat lebih terbuka saat bermain secara kelompok, dan anak yang lebih dominan belajar untuk mengendalikan diri agar bisa bekerja sama. Hal ini memperkuat argumen bahwa permainan tradisional tidak hanya mengembangkan keterampilan individu, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter sosial (Sudaryanti et al., 2024). Dengan demikian, permainan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran berbasis budaya yang memperkuat pendidikan karakter di PAUD.

Secara keseluruhan, pembahasan ini memperlihatkan bahwa program GEMBIRA mampu mencapai tujuannya, yaitu menumbuhkan kecintaan terhadap budaya Sunda melalui permainan tradisional. Selain menghasilkan peningkatan keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan afektif, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran baru bagi guru untuk mengadopsi permainan tradisional sebagai metode pembelajaran alternatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengabdian ini

berhasil mengintegrasikan aspek budaya lokal dengan pendidikan anak usia dini, sekaligus memberikan landasan bagi transformasi sosial dalam skala kecil di lingkungan sekolah.

Lebih jauh, program ini memberikan bukti empiris bahwa penguatan budaya lokal melalui media permainan tradisional tidak hanya relevan, tetapi juga strategis dalam membangun identitas budaya sejak dini. Jika dikembangkan secara lebih luas, model ini dapat menjadi contoh praktik baik dalam pengembangan kurikulum PAUD berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu, program pengabdian seperti GEMBIRA memiliki potensi besar untuk direplikasi di sekolah lain dengan dukungan guru, orang tua, dan komunitas lokal sebagai agen keberlanjutan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian melalui program GEMBIRA (Gerakan Mencintai Budaya Sunda Lewat Permainan Tradisional) di PAUD Anak Bangsa, Desa Sukamulya, menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai pengalaman bermain yang kontekstual bagi anak usia dini. Pelaksanaan permainan congklak dan bakiak batok kelapa menunjukkan keterlibatan anak dalam aktivitas yang melatih mengikuti aturan, menunggu giliran, menghitung, bekerja sama, menjaga keseimbangan, dan berani mencoba. Dari 27 peserta, sebanyak 22 anak tercatat aktif dalam permainan congklak, sedangkan 5 anak masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Pada permainan bakiak batok kelapa, seluruh peserta menunjukkan ketertarikan untuk mencoba, dengan tingkat keberhasilan penyelesaian lintasan yang masih perlu disesuaikan berdasarkan kemampuan masing-masing anak.

Kelebihan program GEMBIRA terletak pada penggunaan alat permainan yang sederhana, mudah diperoleh, relatif murah, serta dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PAUD. Keterlibatan guru dalam perencanaan, pendampingan, dan refleksi juga menunjukkan bahwa program memiliki potensi untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran secara lebih rutin.

Keterbatasan kegiatan terletak pada durasi pelaksanaan yang hanya satu sesi sehingga perubahan jangka panjang pada perkembangan anak dan kebiasaan bermain belum dapat dinilai secara mendalam. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam kegiatan masih terbatas. Oleh karena itu, tindak lanjut program perlu dilakukan melalui penerapan permainan tradisional secara berkala di kelas, penyesuaian alat dan durasi permainan sesuai karakteristik anak, serta peningkatan keterlibatan orang tua agar pengalaman bermain berbasis budaya lokal dapat berlanjut di lingkungan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Tatminingsih, S., Chandrawati, T., & Novita, D. (2024). Stimulating Strategy High-order Thinking Skills in Early Childhood Education by Utilizing Traditional Games. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.21009/JPUD.181.05>
- Ari Gana Yulianto, Yudha Munajat Saputra, Teguh Satria, & Aris Risyanto. (2025). Traditional Indonesian Games as a Medium for Enhancing Gross and Fine Motor Skills in Preschool Children: A Systematic Literature Review. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 12(2), 273–279.

- <https://doi.org/10.15294/jpehs.v12i2.36811>
- Asfiati, A., Muslim, M., & Ramadhan, S. (2025). Strategi penguatan profil pelajar Pancasila berbasis budaya lokal Bima pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 790–804.
- 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>
- Fajrie, N., Nofeca, Y., Utaminingsih, S., & Aliriad, H. (2024). Bolokuncoro: Photographic Story Media in Interactive Learning Introduction to Local Culture Literacy for Early Childhood Students. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1), 120–128. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i1.73874>
- 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). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.55255>
- Komaludin, D., Mahendra, A., Kusmaedi, N., & Ma'mun, A. (2025). Traditional Games in The Family and Development of Children's Motor Skills: Literature Review and Case Studies. *Early Childhood Education & Parenting*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.17509/ecepa.v2i1.80350>
- Korstjens, I., & Moser, A. (2018). Series: Practical guidance to qualitative research. Part 4: Trustworthiness and publishing. *European Journal of General Practice*, 24(1), 120–124. <https://doi.org/10.1080/13814788.2017.1375092>
- Lathifah, W., Sutapa, P., Syamsudin, A., & Christianti, M. (2025). Implementation of traditional games based on Ki Hadjar Dewantara's philosophy to develop social skills in early childhood. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2529419>
- Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308.
- Martuty, A., Gani, H. A., & Muharram, M. (2025). The Effectiveness of Experiential Learning Models Based on Local Culture in Shaping Pancasila Character in Early Childhood. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 79. <https://doi.org/10.26858/tematik.v10i2.68440>
- Morales, M. P. (2019). Participatory Action Research (PAR) in Education. In *The Wiley Handbook of Action Research in Education* (pp. 317–341). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119399490.ch15>
- Ni Luh Ayu Ariasih, & I Made Gede Anadhi. (2024). Analisis Stimulasi Aspek Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional Cingklak. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 308–314. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3240>
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic Analysis. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1). <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Nurani, Y., Niken Pratiwi, Situmorang, R., & Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari. (2024). Children's Character Learning Model Based on Indonesian Local Wisdom: Implemented to Early Childhood Education in Play Centers. *JPUD - Jurnal*

- Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 99–111. <https://doi.org/10.21009/JPUUD.181.07>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy apporach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Shih, Y.-H. (2022). Designing Culturally Responsive Education Strategies to Cultivate Young Children's Cultural Identities: A Case Study of the Development of a Preschool Local Culture Curriculum. *Children*, 9(12), 1789. <https://doi.org/10.3390/children9121789>
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan kemampuan motorik dan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125.
- Sutra, R. P., Maulina, I., & Zar'in, F. (2025). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas B TK Islamiyah Pontianak. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 101–113.
- Tremblay, M.-C., Martin, D. H., McComber, A. M., McGregor, A., & Macaulay, A. C. (2018). Understanding community-based participatory research through a social movement framework: a case study of the Kahnawake Schools Diabetes Prevention Project. *BMC Public Health*, 18(1), 487. <https://doi.org/10.1186/s12889-018-5412-y>
- Wibowo, Y. R., Sapruddin, S., Fitriyana, F., Ayunira, L. M., & Rahelli, Y. (2024). Integrasi Teori Belajar Konstruktivisme dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(4), 247–271.
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.