

**REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL MELALUI POJOK MAIN: UPAYA PELESTARIAN BUDAYA LOKAL DAN PENGUATAN KARAKTER SISWA DI SDN 104245 TUMPATAN**

**Bunga Ananda<sup>1</sup>, Siti Chairunisa<sup>2</sup>, Asep Prima<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Medan

Email Korespondensi: bungaananda523@gmail.com

Email: sitichairunisa25@gmail.com; asepprima@unimed.ac.id

**ABSTRACT**

The rapid development of digital technology has led children to prefer gadget-based games rather than traditional ones that are rich in cultural values. This situation threatens the continuity of local cultural heritage and weakens children's social character development. The Traditional Play Corner program at SDN 104245 Tumpatan serves as an effort to revitalize traditional games in an educational setting. This article aims to describe the implementation strategy and benefits of the Play Corner program in preserving local culture and strengthening students' character. This study employs a literature review approach by analyzing various relevant sources on traditional games, character education, and local wisdom-based learning. The findings indicate that Play Corner enhances social interaction, fosters responsibility, sportsmanship, and cooperation among students, while also nurturing appreciation for local culture. Revitalizing traditional games provides an effective means to instill cultural values and national character from an early age.

**Keywords:** Traditional games, play corner, local culture, character education.

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital saat ini menyebabkan anak-anak lebih tertarik pada permainan berbasis gawai dibandingkan permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai budaya. Kondisi ini mengancam keberlangsungan warisan budaya lokal dan melemahkan pembentukan karakter sosial anak. Kegiatan Pojok Main Tradisional di SDN 104245 Tumpatan merupakan upaya revitalisasi permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk kegiatan edukatif di lingkungan sekolah dasar. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pelaksanaan dan manfaat program Pojok Main dalam pelestarian budaya lokal serta penguatan karakter siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan menelaah berbagai sumber relevan tentang permainan tradisional, pendidikan karakter, dan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hasil kajian menunjukkan bahwa Pojok Main mampu meningkatkan interaksi sosial, menumbuhkan rasa tanggung jawab, sportivitas, serta memperkuat nilai-nilai gotong royong di kalangan siswa. Revitalisasi permainan tradisional menjadi sarana strategis dalam menanamkan nilai budaya dan karakter bangsa pada anak sejak dini.

**Kata kunci:** Permainan Tradisional, Pojok Main, Budaya Lokal, Pendidikan Karakter.

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital saat ini menyebabkan anak-anak lebih banyak menggunakan gawai dibandingkan bermain secara langsung dengan teman-teman mereka. Situasi ini berpengaruh pada berkurangnya ketertarikan terhadap permainan tradisional yang telah lama menjadi bagian penting dari budaya setempat. Indonesia memiliki beragam permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun, seperti engklek, congklak, egrang, dan gobak sodor. Permainan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter anak. Nilai-nilai seperti kerja sama,

*Penerbit:*

**LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)**

[redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id](mailto:redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id)

80

Indexed



kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab terkandung di dalamnya. Namun, kemajuan teknologi digital dan gawai menyebabkan anak-anak lebih tertarik bermain secara individual melalui permainan daring. Akibatnya, interaksi sosial dan pemahaman terhadap budaya lokal menurun. Oleh karena itu, penting untuk melakukan upaya dalam menghidupkan kembali permainan tradisional di lingkungan khususnya di sekolah. Salah satu Langkah yang bisa diambil adalah dengan menghadirkan program “Pojok Main Tradisional” sebagai tempat khusus bagi siswa untuk mengenal dan memainkan permainan lokal. Program ini diharapkan dapat mengurangi kecenderungan penggunaan gawai serta memperkaya pengalaman belajar yang berbasis budaya. Dengan demikian, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyampaian ilmu, tetapi juga sebagai pusat pelestarian budaya lokal.

Permainan tradisional ialah permainan yang hamper sama dengan permainan lainnya, pembedanya ialah peraturan dan permainan yang sudah ada sejak zaman nenek moyang dan juga diwariskan turun temurun yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan kegembiraan. Sebelum adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, banyak permainan tradisional yang diminati oleh anak-anak Indonesia. Permainan tradisional terbukti memiliki nilai edukatif yang penting dalam membentuk karakter anak sejak usia dini. Menurut Verawati et. Al., (2020), permainan tradisional dapat meningkatkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin dalam kehidupan anak. Setiawan, et.al (2024) juga menambahkan bahwa permainan tradisional, seperti Gim-giman, sangat efektif dalam memperkuat pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Indrawati (2019) juga menyatakan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dapat mendukung pendidikan karakter secara holistik. Temuan-temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya sekedar hiburan, melainkan juga merupakan alat Pendidikan yang menyenangkan. Oleh karena itu, revitalisasi permainan tradisional melalui program pojok main dapat dijadikan strategi nyata untuk mendukung Pendidikan karakter yang berakar pada budaya.

Di SDN 104245 Tumpatan, situasi yang serupa terlihat dengan semakin sedikitnya siswa yang bermain permainan tradisional, bahkan banyak siswa yang tidak mengenal permainan tradisional. Sebagian siswa lebih memilih untuk menggunakan gawai atau bermain permainan digital yang dianggap lebih menarik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Fajrianti, et. al., (2019) yang menyatakan bahwa anak-anak di berbagai daerah mulai meninggalkan permainan tradisional meskipun permainan tersebut memiliki nilai Pendidikan karakter. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan tradisional Marampera di Sulawesi dapat mengembangkan sportivitas, kecepatan, dan ketekunan para siswa (Widayati, et. al., 2022). Mengacu pada fenomena ini, program pojok main tradisional di SDN 104245 Tumpatan dikembangkan bukan hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk pembelajaran karakter. Dengan adanya program ini, diharapkan siswa dapat belajar Kembali tentang permainan tradisional,, memperkuat hubungan sosial, dan mengurangi efek negative dari dominasi teknologi digital. Dengan begitu, sekolah memiliki peran penting dalam melestarikan budaya lokal di tengah kemajuan teknologi yang semkin pesat dengan menghadirkanPojok Main Tradisional, yaitu ruang atau area yang digunakan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa. Melalui Pojok Main, siswa dapat berinteraksi secara langsung, belajar sportif, dan memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut. Revitalisasi permainan tradisional melalui pendekatan ini diharapkan menjadi strategi yang efektif dalam memperkuat pendidikan karakter sekaligus menjaga keberlanjutan warisan budaya bangsa.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari Tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan objek (Anggito & Setiawan, 2018:7). Pendekatan ini pilih karena kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) tidak hanya berfokus pada observasi, tetapi juga berfokus pada partisipasi aktif mahasiswa dan warga sekolah dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi program. Menurut Crewell (2018), penelitian deskriptif kualitatif

*Penerbit:*

**LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)**

[redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id](mailto:redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id)

bertujuan mendeskripsikan fenomena secara sistematis melalui pengalaman nyata partisipan, dalam konteks ini, mahasiswa sebagai fasilitator, sementara guru dan siswa berperan sebagai mitra partisipatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 104245 Tumpatan, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I-VI dengan jumlah sekitar 250 siswa. Pihak sekolah (kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping) juga terlibat sebagai informan pendukung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan sekolah akan kegiatan yang mendukung pengembangan karakter siswa sekaligus pelestarian budaya lokal.

Metode pelaksanaan program Pojok Main Tradisional terdiri dari beberapa tahapan:

## 1. Tahap persiapan

- Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru mengenai rencana program
- Identifikasi jenis permainan tradisional yang relevan dengan usia siswa, seperti congklak, keloreng, tali karet, egrang batok, dan lainnya.
- Pengadaan sarana permainan tradisional, baik alat permainan dan juga tempat untuk pojok main tradisional

## 2. Tahap pelaksanaan

- Sosialisasi pengenalan permainan tradisional kepada para siswa
- Demonstrasi cara bermain setiap permainan tradisional oleh mahasiswa KKN
- Implementasi program pojokmain dengan menyediakan area khusus di sekolah
- Pendampingan siswa dalam memainkan permainan tradisional selama jam istirahat atau waktu yang disepakati.

## 3. Tahap evaluasi

- Observasi langsung terhadap keterlibatan siswa
- Diskusi dan wawancara singkat dengan guru mengenai manfaat dan kendala program
- Refleksi bersama siswa tentang pengalaman bermain tradisional

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama:

1. Observasi Partisipatif, digunakan untuk mengamati tingkat antusiasme siswa, pola interaksi sosial, dan bentuk Kerjasama yang muncul saat bermain.
2. Wawancara semi-terstruktur, dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi terkait manfaat program bagi siswa.
3. Dokumentasi, berupa foto, video selama kegiatan berlangsung.

Data yang diperoleh dianalisis dengan model Miles & Huberman (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah data relevan dari catatan observasi dan wawancara. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif naratif dan tabel ringkasan temuan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengaitkan hasil temuan dengan tujuan program serta kajian Pustaka mengenai peran permainan tradisional dalam Pendidikan karakter siswa.

## PEMBAHASAN

### 1. Nilai Edukatif Permainan Tradisional

Permainan tradisional tidak sekadar hiburan, melainkan mengandung pesan moral dan nilai karakter. Menurut Hidayat (2021), permainan seperti engklek mengajarkan keseimbangan dan ketekunan, gobak sodor menumbuhkan kerja sama dan sportivitas, sedangkan congklak menumbuhkan ketelitian dan berpikir strategis. Permainan tersebut mampu membentuk sikap sosial anak seperti sabar, menghargai teman, dan jujur dalam bermain. Dalam konteks pembelajaran di SD, kegiatan ini juga membantu meningkatkan keterampilan motorik dan komunikasi interpersonal siswa.

### 2. Konsep Pojok Main sebagai Ruang Edukatif

Pojok Main merupakan inovasi ruang bermain edukatif di lingkungan sekolah yang dirancang untuk

*Penerbit:*

**LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)**

[redaksigovernance@gmail.com](mailto:redaksigovernance@gmail.com)/[admin@lkispol.or.id](mailto:admin@lkispol.or.id)

82



mengenalkan permainan tradisional secara terarah. Area ini dapat ditempatkan di halaman sekolah, teras kelas, atau pojok taman bermain. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa dilibatkan secara aktif dalam memilih dan memainkan permainan tradisional sesuai jadwal kegiatan.

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa penerapan Pojok Main mampu:

- Menghidupkan kembali permainan tradisional di kalangan siswa SD.
- Menumbuhkan karakter positif seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan rasa cinta budaya lokal.
- Menjadi sarana pembelajaran kontekstual berbasis budaya.

### 3. Relevansi dengan Pendidikan Karakter

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) menekankan pentingnya penguatan pendidikan karakter (PPK) yang meliputi nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Permainan tradisional menjadi media yang relevan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut secara nyata dan menyenangkan. Dengan demikian, revitalisasi permainan tradisional melalui Pojok Main bukan hanya menjaga budaya, tetapi juga membentuk generasi yang berkarakter kuat, berjiwa sosial, dan bangga terhadap identitas lokalnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa revitalisasi permainan tradisional melalui program Pojok Main di sekolah dasar merupakan strategi efektif dalam menumbuhkan kesadaran budaya sekaligus memperkuat karakter siswa. Permainan tradisional bukan hanya sekadar aktivitas hiburan, tetapi memiliki makna edukatif yang mendalam karena mengandung nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan rasa saling menghargai. Nilai-nilai tersebut relevan dengan tujuan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Program Pojok Main memberikan ruang nyata bagi siswa untuk berinteraksi sosial secara sehat, belajar mengelola emosi, dan menumbuhkan empati terhadap teman sebaya. Aktivitas permainan yang dilakukan secara kolaboratif terbukti mampu mempererat hubungan antar siswa serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan penyelesaian konflik. Di sisi lain, kegiatan ini juga menjadi media pelestarian budaya yang mendorong siswa untuk mencintai dan melestarikan tradisi lokal sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia.

Bagi sekolah, Pojok Main dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran berbasis budaya yang menyenangkan dan bermakna. Dukungan dari guru, kepala sekolah, dan masyarakat sekitar sangat dibutuhkan agar kegiatan ini dapat berkelanjutan. Implementasi Pojok Main sebaiknya diintegrasikan secara sistematis dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler agar manfaatnya lebih optimal. Dengan demikian, revitalisasi permainan tradisional melalui Pojok Main bukan hanya menjaga keberlanjutan budaya lokal, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam membentuk generasi muda yang berkarakter, berbudaya, dan memiliki rasa bangga terhadap warisan bangsa. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan model implementasi Pojok Main di berbagai jenjang pendidikan dengan melibatkan partisipasi masyarakat dan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

## REFERENSI

- Fauzi, R. M., Listiani, R., Ulum, S., Haq, S. A., Afifah, P. J., & Hamdan, A. (2023). Pelestarian permainan tradisional melalui program pojok bermain. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 9(1), 57–63.
- Fitriani, N. (2020). Permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 45–53.
- Hasmarita, S., Nursyamsi, M. Y., Valentino, R. F., Gunawan, G., & Rosmilawati, L. (2023). The influence

*Penerbit:*

**LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)**

[redaksigovernance@gmail.com](mailto:redaksigovernance@gmail.com)/[admin@lkispol.or.id](mailto:admin@lkispol.or.id)

# GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal dan Pembangunan

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)

Volume 13 Nomor 2 Februari 2026

- of traditional games on the character of elementary school students. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 6(2), 49–56.
- Hidayat, R. (2021). Revitalisasi permainan tradisional dalam pembelajaran berbasis budaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–120.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Penguatan pendidikan karakter (PPK). Jakarta: Kemendikbud.
- Putri, Q., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2021). Desain buku cerita anak berbasis nilai kearifan lokal untuk pembelajaran teks fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 20–28.
- Rahmawati, R., Syarifuddin, S., & Hermansyah, H. (2025). Strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal (permainan tradisional) di MIN Kota Bima. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 401–408.
- Ranjabar, J. (2006). *Sistem sosial budaya Indonesia: Suatu pengantar*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Sari, W., & Lestari, D. (2022). Implementasi pojok main dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 225–232.
- Setiawan, A. (2024). Integrasi kearifan lokal dalam pendidikan dasar untuk penguatan karakter. *Jurnal Pendidikan Budaya Nusantara*, 9(1), 50–61.
- Ulfa, M., Suswandari, S., & Purwanto, S. E. (2024). Analisis kearifan lokal pada permainan tradisional etnik Betawi sebagai penguatan karakter melalui mata pelajaran PLBJ. *Jurnal Holistika*, 8(2), 59–67.
- Wijayanti, T., Rahayu, E., & Putri, L. (2023). Traditional games integration to enhance elementary students' social skills and empathy. *International Journal of Educational Research*, 12(4), 112–120.

**Penerbit:**

**LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)**

[redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id](mailto:redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id)

84

