

**REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA
PELESTARIAN BUDAYA PADA ANAK DI DESA SAWAHAN, KLATEN**

Lunaya Elfa Sobri Qolbina Imran^{1*}, Luthfi Acintya Kurniadewi², Sola Gracia Christovani Sabrina³,
Intan Nur A'ini⁴, Galang Fauzan Baihaqi⁵, Nur Asiyah⁶
^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Raden Mas Said Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

RIWAYAT ARTIKEL**Diterima:**

07-08-2026

Disetujui:

12-08-2026

Dipublikasi:

13-08-2026

Kata Kunci:

*Permainan Tradisional;
Revitalisasi Budaya;
Pelestarian Budaya;
Pengabdian Masyarakat*

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung nilai sosial dan budaya yang penting bagi perkembangan anak. Namun, perkembangan teknologi digital dan semakin populernya permainan daring menyebabkan permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh anak-anak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di kalangan anak-anak Desa Sawahan, Klaten melalui kegiatan pengenalan, praktik bermain, dan pendampingan sebagai bagian dari kegiatan KKN 251. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan melibatkan 17 anak dengan rentang pendidikan kelas 2 SD hingga kelas 9 atau 3 SMP. Pelaksanaan kegiatan meliputi identifikasi permainan yang masih dikenal masyarakat, pengenalan aturan permainan, praktik bermain, pendampingan, serta evaluasi melalui observasi, diskusi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak memberikan respons positif terhadap pengenalan permainan tradisional dan menunjukkan ketertarikan untuk memainkan kembali permainan yang diperkenalkan. Permainan seperti engklek, gobak sodor, congklak, lompat tali, dan kelereng juga menjadi ruang bagi anak untuk berinteraksi, bekerja sama, mengikuti aturan, serta mengenal nilai sportivitas dan tanggung jawab. Keterlibatan orang tua dan tokoh masyarakat turut mendukung proses pengenalan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Kegiatan ini menunjukkan bahwa revitalisasi permainan tradisional melalui pendekatan partisipatif dapat menjadi salah satu bentuk pengabdian yang mendukung pelestarian budaya sekaligus memberikan pengalaman sosial dan pembelajaran yang bermakna bagi anak-anak.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya dan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Keberagaman tersebut tidak hanya tercermin dalam bahasa, kesenian, makanan, dan upacara adat, tetapi juga dalam berbagai bentuk permainan tradisional yang berkembang di tengah masyarakat. Oleh karena itu, upaya menjaga dan melestarikan warisan budaya menjadi penting agar keberadaannya tetap terjaga dan dapat dikenal oleh generasi berikutnya (Aditia et al., 2023).

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk budaya lokal yang memiliki karakteristik berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari nama, aturan, cara bermain, maupun perlengkapan yang digunakan sesuai dengan kebiasaan dan lingkungan masyarakat setempat. Mulyana et al. (2019) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang berlandaskan norma dan kebiasaan yang diwariskan secara turun-temurun serta memberikan kesenangan bagi pelakunya. Sebagai bagian dari warisan budaya, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga merepresentasikan nilai dan identitas sosial masyarakat yang mewariskannya. Permainan seperti engklek, congklak, lompat tali, kelereng, dan gobak sodor menjadi contoh permainan yang memiliki kedekatan dengan kehidupan anak-anak sekaligus memuat nilai sosial dan budaya.

Pelestarian permainan tradisional menjadi semakin penting karena budaya pada dasarnya tidak bersifat statis, melainkan terus dibentuk dan direproduksi melalui praktik sosial antargenerasi. Dalam perspektif identitas budaya Stuart Hall, identitas budaya terbentuk melalui proses yang terus berlangsung dan direpresentasikan dalam kehidupan sosial (Nisak et al., 2022). Dalam konteks tersebut, permainan tradisional dapat menjadi salah satu ruang tempat anak mengenal nilai, kebiasaan, dan pengalaman budaya yang hidup di lingkungan masyarakatnya. Ketika permainan tradisional tetap dimainkan, proses pewarisan budaya tidak hanya berlangsung melalui cerita atau penjelasan, tetapi juga melalui pengalaman langsung.

Selain memiliki nilai budaya, permainan tradisional juga memiliki fungsi penting dalam perkembangan anak. Aktivitas bermain memberikan ruang bagi anak untuk bergerak, berinteraksi, mengekspresikan diri, dan mengembangkan berbagai kemampuan. Permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin (Verawati et al., 2020). Setiawan (2024) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki relevansi dalam penguatan pendidikan karakter, sementara Hapidin et al. (2016) menempatkan permainan tradisional sebagai salah satu bentuk aktivitas yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mendukung perkembangan anak.

Namun, keberadaan permainan tradisional menghadapi tantangan seiring dengan perkembangan teknologi digital. Kehadiran gawai dan permainan daring memberikan bentuk hiburan baru yang mudah diakses oleh anak-anak. Kondisi tersebut turut mengubah pola bermain anak yang sebelumnya lebih banyak dilakukan secara langsung bersama teman sebaya menjadi aktivitas yang lebih banyak berlangsung melalui perangkat digital. Perubahan preferensi tersebut berpotensi membuat permainan tradisional semakin jarang dimainkan dan dikenal oleh generasi muda (Herawati et al., 2021; Syarofi et al., 2024).

Pergeseran tersebut menjadi perhatian karena permainan tradisional memiliki karakter yang berbeda dari permainan digital. Banyak permainan tradisional melibatkan aktivitas fisik, interaksi langsung, komunikasi, serta kerja sama antarpemain. Setiawan (2019) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai budaya dan norma sosial melalui aktivitas bermain. Kadir et al. (2021) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung berbagai unsur gerak yang dapat mendukung aktivitas fisik anak. Dengan demikian, ketika permainan tradisional semakin jarang dimainkan, yang berpotensi hilang bukan hanya bentuk permainannya, tetapi juga pengalaman sosial, nilai budaya, dan praktik pewarisan yang berlangsung di dalamnya.

Pada usia sekolah, kebutuhan anak terhadap aktivitas bermain dan interaksi sosial masih sangat penting. Aktivitas fisik yang cukup diperlukan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Hadjarati et al., 2020). Namun, perkembangan permainan modern yang semakin beragam dapat membuat aktivitas bermain anak bergeser ke bentuk yang lebih pasif atau

individual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya yang tidak hanya mengajak anak mengenal kembali permainan tradisional, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengalami dan mempraktikkannya secara langsung.

Pelestarian permainan tradisional karena itu perlu dilakukan melalui pendekatan yang dekat dengan kehidupan anak dan melibatkan lingkungan sosial di sekitarnya. Dokumentasi, pengenalan di lingkungan pendidikan, serta kegiatan sosial dan budaya dapat menjadi bagian dari upaya menjaga keberlanjutan permainan tradisional. Pendekatan partisipatif menjadi penting karena keberadaan permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari masyarakat sebagai pemilik dan pewaris budaya. Pelibatan anak, keluarga, tokoh masyarakat, dan lingkungan pendidikan dapat membuka ruang bagi permainan tradisional untuk kembali hadir dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks tersebut, kegiatan revitalisasi permainan tradisional dilaksanakan di Desa Sawahan, Klaten sebagai bagian dari kegiatan KKN 251. Lingkungan desa menjadi ruang yang memungkinkan permainan tradisional diperkenalkan kembali melalui kegiatan yang melibatkan anak-anak dan masyarakat. Kegiatan ini dipadukan dengan pendampingan belajar sehingga pengenalan permainan tradisional dapat berlangsung dalam suasana yang edukatif, partisipatif, dan menyenangkan. Melalui praktik langsung, anak-anak tidak hanya diperkenalkan pada nama dan aturan permainan, tetapi juga memperoleh pengalaman untuk berinteraksi, bekerja sama, mengikuti aturan, dan mengenal kembali permainan yang menjadi bagian dari warisan budaya masyarakat.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di kalangan anak-anak Desa Sawahan melalui kegiatan pengenalan, praktik bermain, dan pendampingan, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, revitalisasi permainan tradisional diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pengabdian berbasis masyarakat yang mendukung keberlanjutan budaya sekaligus memberikan pengalaman sosial dan pembelajaran yang bermakna bagi anak-anak.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dengan melibatkan anak-anak di Desa Sawahan, Klaten sebagai peserta utama kegiatan. Kegiatan merupakan bagian dari pelaksanaan KKN 251 dan dilaksanakan dalam bentuk bimbingan belajar yang dipadukan dengan pengenalan serta praktik permainan tradisional. Pendekatan ini dipilih agar proses pengenalan permainan tradisional tidak hanya dilakukan melalui penyampaian informasi, tetapi juga melalui pengalaman bermain secara langsung sehingga anak dapat mengenal aturan, cara bermain, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Peserta kegiatan berjumlah 17 anak yang berasal dari Desa Sawahan dengan rentang pendidikan mulai dari kelas 2 SD hingga kelas 9 atau 3 SMP. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik peserta, pengenalan permainan dan aturan bermain, praktik permainan secara bersama-sama, pendampingan selama kegiatan, serta evaluasi terhadap respons dan pengalaman peserta. Permainan yang diperkenalkan meliputi permainan tradisional yang masih dikenal oleh masyarakat setempat dan disesuaikan dengan usia, keamanan, kemudahan pelaksanaan, serta nilai sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya.

Tabel 1. Profil Peserta dan Pelaksanaan Kegiatan

Deskripsi	Keterangan
Total Peserta	17 Anak
Asal Daerah	Desa Sawahan
Rentang Kelas	Kelas 2 SD Hingga Kelas 9 (3 SMP)
Bentuk Kegiatan	Bimbingan Belajar yang Diselingi Permainan Tradisional
Pelaksana	Mahasiswa KKN 251

Pengumpulan informasi selama kegiatan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung partisipasi, antusiasme, interaksi, dan respons anak selama mengikuti permainan tradisional. Wawancara dilakukan untuk memperoleh tanggapan peserta dan masyarakat mengenai pengalaman mengikuti kegiatan serta pandangan mereka terhadap permainan tradisional. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk merekam pelaksanaan kegiatan melalui foto, catatan lapangan, dan dokumen pendukung lainnya.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan membandingkan respons peserta selama proses pengenalan, pelaksanaan, dan setelah permainan dilakukan. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian digunakan untuk menggambarkan perubahan respons dan minat peserta terhadap permainan tradisional serta nilai-nilai sosial yang muncul selama kegiatan. Dengan pendekatan tersebut, pelaksanaan pengabdian dapat memberikan gambaran mengenai proses revitalisasi permainan tradisional sekaligus respons anak terhadap upaya pengenalan kembali budaya bermain di Desa Sawahan, Klaten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Revitalisasi Permainan Tradisional

Kegiatan revitalisasi permainan tradisional dilaksanakan sebagai bagian dari kegiatan pendampingan belajar KKN 251 di Desa Sawahan, Klaten. Kegiatan melibatkan 17 anak dengan rentang pendidikan kelas 2 SD hingga kelas 9 atau 3 SMP. Permainan tradisional tidak ditempatkan sebagai kegiatan tambahan yang berdiri sendiri, tetapi dipadukan dengan kegiatan bimbingan belajar sehingga anak memperoleh kesempatan untuk belajar sekaligus bermain dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan identifikasi permainan tradisional yang masih dikenal oleh masyarakat dan dinilai sesuai untuk diperkenalkan kembali kepada anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, tokoh masyarakat, dan beberapa warga, permainan yang banyak disebut antara lain engklek, gobak sodor, congklak, lompat tali, dan kelereng. Pemilihan permainan mempertimbangkan kesesuaian dengan usia anak, kemudahan pelaksanaan, keamanan, serta nilai sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya.

Tahap identifikasi menjadi bagian penting karena revitalisasi tidak sekadar memperkenalkan jenis permainan kepada anak, tetapi juga menghubungkan kembali permainan tersebut dengan lingkungan sosial dan pengalaman budaya masyarakat. Permainan yang sebelumnya mulai jarang dimainkan kemudian diperkenalkan melalui praktik langsung. Anak-anak terlebih dahulu memperoleh penjelasan mengenai nama permainan, aturan dasar, serta cara bermain. Setelah itu, mereka diberi kesempatan untuk memainkan permainan secara bersama-sama dengan pendampingan mahasiswa.

Pelaksanaan permainan tradisional dapat dilihat pada Gambar 1. Kegiatan dilakukan dalam suasana yang santai dan partisipatif sehingga anak-anak memperoleh kesempatan untuk belajar aturan permainan sekaligus mempraktikkannya secara langsung.



Gambar 1. Pelaksanaan Permainan Tradisional Bersama Anak-Anak Desa Sawahan

Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak memberikan respons positif ketika permainan tradisional diperkenalkan melalui praktik langsung. Anak-anak tampak lebih aktif bergerak, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengikuti aturan permainan setelah memperoleh kesempatan untuk mencoba secara langsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pengenalan budaya melalui aktivitas yang dekat dengan dunia anak dapat menciptakan pengalaman yang lebih partisipatif dibandingkan penyampaian informasi secara satu arah.

Respons dan Partisipasi Anak dalam Kegiatan

Respons anak selama kegiatan menjadi salah satu indikator penting dalam melihat pelaksanaan program revitalisasi. Pada awal kegiatan, beberapa anak masih lebih terbiasa dengan permainan digital atau aktivitas yang dilakukan secara individual. Namun, ketika diberikan kesempatan untuk memainkan permainan tradisional secara langsung, mereka menunjukkan ketertarikan untuk bermain bersama teman. Suasana kegiatan yang santai juga membuat anak lebih leluasa untuk bergerak, berkomunikasi, dan mengikuti permainan.

Permainan seperti gobak sodor memberikan pengalaman bermain secara berkelompok karena peserta harus bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan. Sementara itu, engklek dan lompat tali memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan keseimbangan, ketangkasan, dan konsentrasi. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki karakter yang memungkinkan anak terlibat secara fisik sekaligus berinteraksi dengan peserta lain.

Selain melalui observasi, respons peserta juga diperoleh melalui diskusi dan wawancara selama kegiatan. Beberapa anak menyampaikan ketertarikan untuk memainkan kembali permainan yang telah diperkenalkan, baik bersama teman maupun di lingkungan rumah. Respons tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak berhenti pada pengalaman bermain selama pendampingan, tetapi mulai memunculkan ketertarikan untuk mengenal dan memainkan kembali permainan tradisional di luar kegiatan.

Dalam konteks pelestarian budaya, ketertarikan tersebut menjadi penting karena keberlangsungan permainan tradisional tidak hanya bergantung pada dokumentasi, tetapi juga pada keberlanjutan praktiknya di tengah kehidupan masyarakat. Ketika anak memperoleh kesempatan untuk memainkan permainan secara langsung, permainan tradisional dapat tetap hadir sebagai bagian dari pengalaman sosial mereka.

Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Budaya dan Karakter

Kegiatan revitalisasi juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media untuk mengenalkan nilai-nilai budaya dan sosial kepada anak. Selama bermain, anak tidak hanya mengikuti aturan permainan, tetapi juga belajar menunggu giliran, berkomunikasi dengan teman, bekerja sama, menerima hasil permainan, dan menghargai peserta lain. Nilai-nilai tersebut muncul melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran berlangsung secara alami dalam aktivitas bermain.

Permainan yang dilakukan secara berkelompok, seperti gobak sodor, memberikan ruang bagi anak untuk memahami pentingnya kerja sama dan komunikasi. Anak harus berkoordinasi dengan anggota kelompok dan mengikuti strategi permainan yang telah disepakati. Sementara itu, permainan seperti engklek dan lompat tali memberikan pengalaman yang berkaitan dengan ketangkasan, keseimbangan, konsentrasi, serta kepatuhan terhadap aturan.

Dengan demikian, revitalisasi permainan tradisional dalam kegiatan KKN tidak hanya berkaitan dengan upaya menghidupkan kembali bentuk permainan yang mulai jarang dimainkan. Kegiatan tersebut juga menjadi sarana untuk menghadirkan kembali nilai-nilai sosial dan budaya melalui pengalaman bermain. Hal ini sejalan dengan kajian mengenai permainan tradisional yang menempatkannya sebagai bagian dari kearifan lokal sekaligus media pengembangan karakter anak (Hapidin & Yenina, 2016; Kadir et al., 2021; Pujiyanti et al., 2023).

Permainan tradisional juga memiliki kelebihan karena proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang tidak formal. Anak dapat belajar mengenai kerja sama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab tanpa harus menerima penjelasan dalam bentuk ceramah. Nilai tersebut justru dipraktikkan ketika mereka menghadapi situasi nyata selama permainan. Oleh karena itu, kegiatan bermain dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk memperkenalkan budaya sekaligus membangun pengalaman sosial anak.

Keterlibatan Masyarakat dan Keberlanjutan Program

Keberlangsungan kegiatan revitalisasi juga tidak terlepas dari keterlibatan masyarakat. Orang tua dan tokoh masyarakat memberikan dukungan selama kegiatan berlangsung, termasuk membantu memberikan informasi mengenai permainan yang masih dikenal di lingkungan Desa Sawahan. Beberapa orang tua juga berbagi pengalaman mengenai permainan yang mereka kenal sejak masa kanak-kanak serta membantu menyiapkan perlengkapan permainan yang diperlukan.

Keterlibatan tersebut memperlihatkan bahwa revitalisasi permainan tradisional dapat menjadi ruang pertemuan antara pengalaman generasi yang lebih tua dengan kehidupan anak-anak pada masa sekarang. Orang tua dan tokoh masyarakat tidak hanya berperan sebagai pendukung kegiatan, tetapi juga menjadi sumber pengetahuan mengenai praktik budaya yang diwariskan dalam kehidupan sehari-hari.

Selama proses pendampingan, mahasiswa berperan dalam memperkenalkan kembali permainan, menjelaskan aturan, mengatur jalannya kegiatan, serta memastikan anak dapat bermain dalam suasana yang tertib dan aman. Pendampingan diperlukan karena tidak semua anak telah memahami aturan permainan tradisional yang diperkenalkan. Melalui proses tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mencoba permainan secara langsung sekaligus memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Proses pendampingan kegiatan permainan tradisional ditunjukkan pada Gambar 2. Pendampingan dilakukan untuk membantu peserta memahami aturan permainan, memberikan arahan ketika diperlukan, serta menjaga kegiatan berlangsung secara tertib dan aman.



Gambar 2. Pendampingan Anak Dalam Kegiatan Permainan Tradisional

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung, diskusi dengan anak-anak, serta umpan balik dari orang tua dan masyarakat. Hasil evaluasi menunjukkan adanya respons positif terhadap kegiatan. Anak-anak menunjukkan ketertarikan untuk memainkan kembali permainan yang telah diperkenalkan, sedangkan masyarakat memandang kegiatan tersebut sebagai salah satu bentuk kegiatan yang dapat membantu menjaga keberadaan permainan tradisional di lingkungan desa.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberlanjutan revitalisasi permainan tradisional memerlukan keterlibatan berbagai pihak. Kegiatan yang dilakukan mahasiswa KKN dapat menjadi pemantik awal, tetapi keberlangsungan praktik permainan tradisional akan lebih memungkinkan apabila dilanjutkan oleh keluarga, masyarakat, dan lingkungan pendidikan. Dengan demikian, pelestarian permainan tradisional tidak berhenti pada kegiatan KKN, tetapi dapat dikembangkan menjadi aktivitas bersama yang dilakukan secara berkala di lingkungan desa.

Secara keseluruhan, kegiatan revitalisasi permainan tradisional di Desa Sawahan menunjukkan bahwa permainan tradisional masih memiliki ruang dalam kehidupan anak ketika diperkenalkan melalui pendekatan yang partisipatif dan menyenangkan. Kegiatan yang memadukan pengenalan, praktik bermain, pendampingan, dan keterlibatan masyarakat mampu menghadirkan kembali permainan tradisional sekaligus membuka ruang bagi anak untuk mengalami nilai-nilai kerja sama, sportivitas, disiplin, dan gotong royong secara langsung. Oleh karena itu, revitalisasi permainan tradisional dapat dipandang sebagai bentuk pengabdian yang tidak hanya berorientasi pada pelestarian budaya, tetapi juga pada penguatan interaksi sosial dan pengalaman belajar anak.

KESIMPULAN

Kegiatan revitalisasi permainan tradisional di Desa Sawahan, Klaten menunjukkan bahwa permainan tradisional masih memiliki ruang dalam kehidupan anak apabila diperkenalkan melalui kegiatan yang partisipatif, menyenangkan, dan melibatkan lingkungan sekitar. Melalui tahapan identifikasi permainan, pengenalan aturan, praktik bermain, pendampingan, dan evaluasi, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengenal kembali berbagai permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, congklak, lompat tali, dan kelereng.

Kegiatan tersebut juga menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi dapat menjadi media untuk mengenalkan nilai-nilai sosial dan budaya kepada anak. Selama kegiatan berlangsung, anak memperoleh pengalaman untuk bekerja sama, berkomunikasi, mengikuti aturan, menghargai teman, serta menerima hasil permainan. Dengan demikian, revitalisasi permainan tradisional melalui kegiatan KKN dapat menjadi salah satu bentuk pengabdian yang mendukung pelestarian budaya sekaligus memberikan pengalaman sosial dan pembelajaran yang bermakna bagi anak.

Keberlanjutan kegiatan memerlukan keterlibatan berbagai pihak, terutama keluarga, sekolah, tokoh masyarakat, dan pemerintah desa. Dukungan tersebut diperlukan agar permainan tradisional tidak hanya diperkenalkan melalui kegiatan KKN, tetapi dapat terus dimainkan dan diwariskan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Dengan keterlibatan bersama, permainan tradisional berpeluang tetap hidup sebagai bagian dari pengalaman dan identitas budaya generasi muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Pemerintah Desa Sawahan, orang tua, tokoh masyarakat, serta anak-anak Desa Sawahan yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan revitalisasi permainan tradisional. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang mendukung pelaksanaan kegiatan KKN 251 sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

DEKLARASI KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan dan penulisan artikel ini. Kegiatan pengabdian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan di sektor publik, komersial, atau nirlaba.

REFERENSI

- Aditia, I. M., Dewi, D. A., Hayat, R. S., & Nusantara, U. I. (2023). Bertahan dalam modernisasi: Upaya mempertahankan nilai-nilai budaya melalui. *JOUMI: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 15–27.
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212. <https://doi.org/10.21009/JPUD.102.01>
- Herawati, I. E., Ningrat, B., Puspita, A. R., Yulia, K., Marlina, N. K., Octora, F. M., Yundina, K., & Daud, N. (2021). Upaya pelestarian permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Babakti*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.53675/babakti.v1i1.183>
- Kadir, S. S., Haryanto, A. I., Ramadan, G., Fatoha, I., Samin, G., & Gani, A. A. (2021). Peran permainan tradisional untuk melestarikan kearifan lokal. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(3). <https://doi.org/10.37905/sibermas.v10i3.11412>
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Nisak, K., Anisah, N., & Muharman, N. (2022). Identitas budaya dalam komunikasi antarbudaya mahasiswa Sumatera Barat di Universitas Syiah Kuala. *Skripsi*. Universitas Syiah Kuala.
- Pujianti, Y., Nadar, W., & Wijaya, P. K. (2023). Melestarikan permainan tradisional sebagai kearifan lokal dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini di SPS Tunas Mulia Bantar Gebang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(2), 134–142. <https://doi.org/10.37640/japd.v3i2.1850>
- Setiawan, A. (2024). Integrasi kearifan lokal dalam pendidikan dasar untuk penguatan karakter. *Jurnal Pendidikan Budaya Nusantara*, 9(1), 50–61.
- Syarofi, M., Nurul, S., & Hidayah, A. (2024). Pencegahan ketergantungan game online pada anak usia dini. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 12–26.