

# Menggali Potensi Permainan Anak Tradisional untuk Mengurangi Kebiasaan Penggunaan Gadget di Desa

Nuri Firda Rizqiyani<sup>1</sup>, Baitil Hasani<sup>2</sup>, Hana Ribthi Dimas`udah<sup>3</sup>, Ulin Nuha<sup>4</sup>, Mochammad Tomi Anggara<sup>5</sup>, Taqwanur<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

<sup>1</sup> nurifirdaani668@gmail.com, <sup>2</sup> baitilhasani12@gmail.com, <sup>3</sup> hanaribthid@gmail.com, <sup>4</sup> ulinnuhaasyifa083@gmail.com, <sup>5</sup> anggaratomi456@gmail.com, <sup>6</sup> taqwanur.tin@unusida.ac.id

## Abstrak

Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai wujud pengabdian masyarakat dalam Tridarma Perguruan Tinggi dilaksanakan di Desa Kedungsolo, Porong, Sidoarjo dengan fokus pada pengembangan wisata edukasi melalui permainan tradisional. Latar belakang kegiatan ini adalah tingginya ketergantungan anak terhadap gadget yang berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik, keterampilan sosial, serta potensi gangguan konsentrasi. Tujuan kegiatan adalah memperkenalkan kembali permainan tradisional agar anak-anak memperoleh alternatif bermain yang sehat, edukatif, sekaligus melestarikan budaya lokal. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal untuk identifikasi masalah, sosialisasi dan koordinasi dengan perangkat desa serta karang taruna, pelaksanaan praktik langsung permainan tradisional, evaluasi bersama masyarakat, serta tindak lanjut berupa rekomendasi keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan permainan tradisional berhasil meningkatkan minat anak-anak, memperkuat interaksi sosial, serta mendapat dukungan orang tua dan tokoh masyarakat. Kesimpulannya, pengenalan kembali permainan tradisional efektif mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya. Disarankan agar perangkat desa, karang taruna, dan sekolah mengembangkan permainan tradisional sebagai agenda rutin sehingga manfaatnya dapat berkelanjutan dan berdampak positif bagi perkembangan anak-anak maupun masyarakat.

**Kata Kunci:** *Permainan Tradisional, Gadget, Anak-Anak, KKN, Desa Kedungsolo*

## Sitasi:

Rizqiyani, N. F., Hasani, B., Dimas`udah, H. R., Nuha, U., Anggara, M. T., & Taqwanur, T. Menggali Potensi Permainan Anak Tradisional untuk Mengurangi Kebiasaan Penggunaan Gadget di Desa. *Jurnal Pengabdian Inovatif Masyarakat*, 3(1), 26–29. <https://doi.org/10.62759/jpim.v3i1.322>

## Artikel Info

*Received:* 10 September 2025

*Accepted:* 14 Oktober 2025

---

## Pendahuluan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 1 ayat 9 menyebutkan bahwa Tridarma Perguruan Tinggi meliputi pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Muniarty et al., 2022). Salah satu bentuk implementasi pengabdian kepada masyarakat adalah melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN). Menurut Laia (2022), KKN merupakan bentuk pendidikan dengan pendekatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat. Dalam konteks ini, pelaksanaan KKN di Desa Kedungsolo, Porong, Sidoarjo, berfokus pada pengembangan wisata edukasi untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak sebagai upaya mengurangi kebiasaan penggunaan gadget.

Bermain memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari aspek motorik, kognitif, bahasa, emosional, hingga sosial (Aqobah et al., 2023; Susena et al., 2021). Permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal juga berfungsi sebagai sarana interaksi sosial yang melibatkan kerja sama antar anak (Aguss et al., 2021). Namun, seiring perkembangan teknologi, pola bermain anak mulai bergeser dari aktivitas fisik dan sosial menjadi permainan modern berbasis digital. Kondisi ini berpotensi mengurangi keterampilan sosial anak karena aktivitas bermain cenderung dilakukan secara individual (Susena et al., 2021).

Sebagai warisan budaya, permainan tradisional perlu dijaga dan dilestarikan agar tetap eksis di tengah arus modernisasi (Pratama et al., 2024). Aktivitas bermain tradisional tidak hanya menciptakan suasana menyenangkan, tetapi

juga mampu meningkatkan keterampilan bahasa anak melalui komunikasi, pemahaman instruksi, hingga kemampuan menceritakan kembali pengalaman bermain (Cendana & Suryana, 2022). Dengan demikian, pelaksanaan KKN yang menghadirkan kembali permainan tradisional menjadi solusi yang tepat untuk menumbuhkan minat anak-anak sekaligus mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

Tujuan dari kegiatan ini adalah memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak Desa Kedungsolo serta mengarahkan mereka pada aktivitas bermain yang edukatif, sehat, dan bersifat sosial. Melalui kegiatan ini diharapkan anak-anak dapat mengurangi ketergantungan terhadap gadget sekaligus memperoleh manfaat dari berbagai aspek perkembangan diri. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam melestarikan budaya lokal sekaligus memperkuat nilai kebersamaan.

## Metode

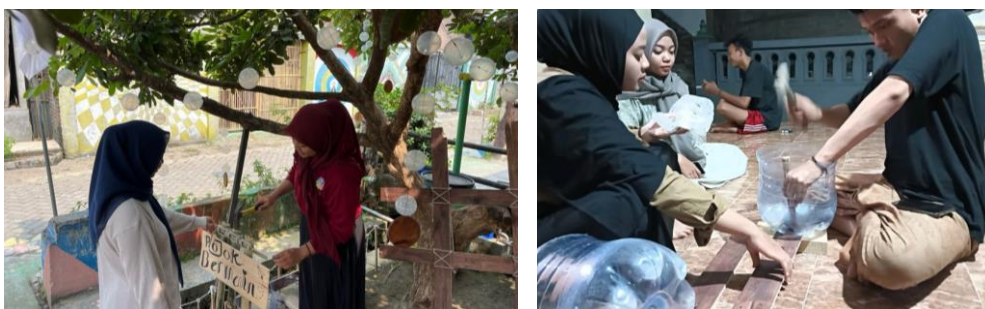
Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Kedungsolo RT 01 RW 01 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. Lokasi dipilih karena adanya fenomena anak-anak yang lebih sering bermain gadget daripada permainan tradisional (Hanyfah et al., 2022). Sasaran kegiatan meliputi anak-anak desa, dengan melibatkan orang tua serta tokoh masyarakat seperti perangkat desa dan karang taruna. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut: Observasi Awal: melakukan identifikasi permasalahan dan kebutuhan masyarakat terkait pola bermain anak, serta mengumpulkan informasi dari tokoh masyarakat dan orang tua. Sosialisasi dan Koordinasi: menyampaikan rencana kegiatan kepada perangkat desa dan karang taruna, sekaligus membangun kerja sama agar program berjalan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Pelaksanaan Kegiatan: mengadakan kegiatan pengenalan dan praktik langsung permainan tradisional kepada anak-anak. Pada tahap ini, mahasiswa mendampingi secara aktif agar anak-anak dapat memahami aturan permainan, bekerja sama, dan merasakan manfaatnya. Evaluasi Kegiatan: mengadakan diskusi bersama anak-anak, orang tua, dan tokoh masyarakat untuk mengetahui respon, manfaat, serta kendala selama pelaksanaan. Hasil evaluasi dijadikan masukan bagi pengembangan kegiatan berikutnya. Tindak Lanjut: memberikan rekomendasi kepada masyarakat, khususnya perangkat desa dan karang taruna, agar permainan tradisional dapat dijadikan aktivitas rutin dalam kegiatan desa maupun komunitas anak-anak.

## Hasil dan Pembahasan

Permasalahan yang ditemukan di Desa Kedungsolo adalah tingginya ketergantungan anak-anak terhadap gadget, khususnya ponsel pintar, untuk bermain game online, menonton video, dan menggunakan media sosial. Kondisi ini menyebabkan anak-anak jarang berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah. Dampak yang terlihat meliputi menurunnya aktivitas fisik, berkurangnya keterampilan sosial, serta potensi gangguan konsentrasi dan kesehatan (Susena et al., 2021; Hanyfah et al., 2022). Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan alternatif kegiatan yang lebih sehat, edukatif, dan sesuai dengan dunia anak-anak di desa.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, mahasiswa KKN menghadirkan kembali permainan tradisional sebagai sarana edukasi sekaligus hiburan bagi anak-anak. Permainan tradisional dipilih karena tidak hanya melatih fisik dan keterampilan sosial, tetapi juga memperkuat nilai budaya yang mulai tergerus oleh perkembangan teknologi modern (Aqobah et al., 2023; Aguss et al., 2021). Dengan menghidupkan kembali permainan tradisional, anak-anak diarahkan pada aktivitas bermain yang menyenangkan tanpa bergantung pada gadget. Selain itu, solusi ini juga mendapat dukungan dari orang tua dan tokoh masyarakat karena dinilai relevan dengan kebutuhan desa.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan metode yang telah disusun. Tahap awal berupa observasi dan wawancara dengan orang tua serta perangkat desa untuk mengetahui kondisi nyata terkait pola bermain anak. Selanjutnya dilakukan sosialisasi dan koordinasi dengan tokoh masyarakat untuk menjelaskan tujuan dan manfaat kegiatan, sekaligus menyepakati jenis permainan tradisional yang akan dikenalkan. Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa mendampingi anak-anak dalam praktik langsung permainan seperti gobak sodor, engklek, dan kelereng. Setelah itu, kegiatan dievaluasi melalui diskusi dengan masyarakat untuk mengetahui respon, kendala, serta rekomendasi tindak lanjut agar permainan tradisional dapat terus dilestarikan (Pratama et al., 2024; Cendana & Suryana, 2022).



Gambar 1. Proses Pembuatan Taman Bermain dan Alat Bermain

Peran mahasiswa sangat penting dalam keseluruhan kegiatan KKN ini. Mahasiswa tidak hanya merancang dan memfasilitasi program, tetapi juga berperan langsung sebagai pendamping anak-anak saat bermain, sehingga proses pengenalan permainan tradisional berjalan efektif. Selain itu, mahasiswa turut menjalin komunikasi dengan orang tua dan tokoh masyarakat untuk memastikan kegiatan mendapat dukungan penuh. Melalui keterlibatan aktif ini, mahasiswa berhasil menciptakan suasana bermain yang menyenangkan, meningkatkan minat anak-anak terhadap permainan tradisional, serta menumbuhkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga warisan budaya lokal. Dengan demikian, kehadiran mahasiswa membawa dampak positif baik bagi perkembangan anak-anak maupun pelestarian permainan tradisional di Desa Kedungsolo.

Adapun permainan yang terbuat dari bahan-bahan bekas seperti kayu, tali dan barang bekas lainnya yaitu Tiktaktoe, permainan tersebut adalah permainan sederhana yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan simbol X dan O pada papan berbentuk kotak 3 x 3. Setiap pemain secara bergantian menempatkan simbolnya di kotak kosong dengan tujuan menyusun tiga simbol yang sama secara berurutan, baik mendatar, menurun, maupun diagonal.

Berikut Manfaat dari permainan ini: Melatih konsentrasi, pemain harus fokus memperhatikan langkah lawan dan mencari peluang menang. Mengembangkan logika dan strategi, mengajarkan anak untuk berpikir ke depan dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Mengasah kemampuan mengambil keputusan cepat, pemain dilatih untuk segera menentukan langkah terbaik. Menumbuhkan sportivitas, anak belajar menerima kemenangan maupun kekalahan dengan lapang dada. Sebagai hiburan sederhana, dapat dimainkan tanpa biaya dan bisa menjadi pengisi waktu yang menyenangkan.

Agar dampak positif dari kegiatan ini dapat berkelanjutan, disarankan agar masyarakat, khususnya perangkat desa dan karang taruna, menjadikan permainan tradisional sebagai agenda rutin dalam kegiatan desa maupun komunitas anak-anak. Orang tua juga diharapkan lebih aktif mendampingi anak saat bermain, sehingga interaksi sosial dan nilai edukatif dapat terus terjaga. Selain itu, sekolah dan lembaga pendidikan setempat dapat mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk memperluas manfaatnya. Mahasiswa maupun pihak akademisi diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan guna mengevaluasi efektivitas permainan tradisional terhadap aspek perkembangan anak. Dengan adanya tindak lanjut yang konsisten, permainan tradisional akan tetap lestari dan mampu menjadi benteng budaya sekaligus sarana edukasi yang bermanfaat bagi generasi muda.



Gambar 2. Taman Bermain



Gambar 3. Permainan Tradisional

## Kesimpulan

Kegiatan KKN di Desa Kedungsolo berhasil menghadirkan kembali permainan tradisional sebagai solusi ketergantungan anak pada gadget, sekaligus melatih keterampilan fisik, sosial, emosional, serta memperkuat nilai budaya lokal. Program yang melibatkan observasi, sosialisasi, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut ini mendapat dukungan orang tua, perangkat desa, dan karang taruna sehingga tercipta suasana kebersamaan yang positif. Untuk keberlanjutan, permainan tradisional disarankan dijadikan agenda rutin desa, didampingi orang tua, diintegrasikan dalam kegiatan keseharian, serta diteliti lebih lanjut oleh akademisi agar manfaatnya terus meluas bagi perkembangan anak dan pelestarian budaya.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga pengabdian masyarakat ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada warga serta pemuda-pemudi RT 01 RW 01 Desa Kedungsolo, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan kontribusi dalam proses penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo atas dukungan, arahan, dan fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis berharap pengabdian masyarakat ini dapat memberikan kontribusi ilmiah yang orisinal dan bermanfaat, serta menjadi referensi bagi jurnal pengabdian masyarakat selanjutnya. Semoga jurnal ini dapat diterima dengan baik oleh pembaca dan memberikan nilai tambah dalam pengembangan keilmuan

## Referensi

- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyu, F. F. A. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., & Anisah, R. W. (2023). Permainan Tradisional Engklek untuk Peningkatan Motorik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 1–15.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
- Dini, J. (2022). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1965–1975.
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK), Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 6(1).
- Laia, B. (2022). Sosialisasi Dampak Kegiatan Kuliah Kerja Nyata di Desa (Studi: Desa Sirofi). *Haga: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 74–84.
- Muniarty, P., Wulandari, W., Pratiwi, A., & Rimawan, M. (2022). Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kuliah Kerja Nyata Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima. *JE (Journal of Empowerment)*, 2(2), 172–182.
- Pratama, A. A., Segara, N. B., Marzuqi, M. I., & Prastiyono, H. (2024). Eksistensi Generasi Muda Pada Kesenian Bantengan di Kecamatan Trawas Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(2), 19–35.
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765–772.
- Yoga Brata Susena, Y., Danang Ari Santoso, D., & Puji Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462.