

# Revitalisasi Permainan Tradisional: Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Anak dan Mengurangi Pengaruh Negatif Teknologi

## *Revitalizing Traditional Games: Enhancing Children's Social Interaction and Mitigating the Negative Impact of Technology*

Boby Syefrinando<sup>1</sup>, Fibrika Rahmat Basuki<sup>2\*</sup>, Krisna Suryanti<sup>3</sup>

UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, Indonesia

\*Penulis Korespondensi

<sup>1</sup>[syefrinando@gmail.com](mailto:syefrinando@gmail.com), <sup>2\*</sup>[fibrika.rahmat@uinjambi.ac.id](mailto:fibrika.rahmat@uinjambi.ac.id), <sup>3</sup>[krisnasuryanti@uinjambi.ac.id](mailto:krisnasuryanti@uinjambi.ac.id)

Riwayat Artikel: Dikirim 13 Januari 2025; Diterima 6 Januari 2026; Diterbitkan 31 Mei 2026

### Abstrak

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam membangun keterampilan sosial dan memperkuat interaksi antar-anak. Namun, kemajuan teknologi yang pesat telah menyebabkan pergeseran aktivitas anak menuju penggunaan perangkat digital secara berlebihan, yang berdampak pada menurunnya interaksi sosial. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk merevitalisasi permainan tradisional sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi sosial anak dan mengurangi pengaruh negatif teknologi. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 94/IV, Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi, dengan melibatkan 113 siswa sebagai peserta serta guru dan mahasiswa sebagai fasilitator. Program ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang memungkinkan keterlibatan aktif dari seluruh pihak terkait dalam setiap tahap kegiatan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga bulan, dari Oktober hingga Desember 2024. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dalam permainan tradisional serta adanya pengurangan waktu penggunaan gadget di luar jam pelajaran. Selain itu, interaksi sosial antarsiswa meningkat, yang tercermin dalam kerja sama dan komunikasi selama bermain. Revitalisasi permainan tradisional terbukti menjadi solusi efektif dalam mengurangi dampak negatif teknologi dan membangun kembali nilai-nilai kebersamaan di kalangan anak-anak.

**Kata kunci:** Permainan Tradisional, Interaksi Sosial, Kecanduan Teknologi, *Participatory Action Research*

### Abstract

*Traditional games play a crucial role in developing social skills and strengthening interaction among children. However, rapid technological advancement has shifted children's activities towards excessive use of digital devices, leading to a decline in social interaction. This Community Service Program (PKM) aims to revitalize traditional games to enhance children's social interaction and mitigate the negative effects of technology. The program was conducted at SDN 94/IV, Kota Baru District, Jambi City, involving 113 students as participants, along with teachers and university students as facilitators. The program employed the Participatory Action Research (PAR) method, enabling active involvement from all stakeholders at every stage of the activity. The implementation took place over three months, from October to December 2024. The results indicated increased student participation in traditional games and a reduction in gadget use outside of class hours. Additionally, social interaction among students improved, as reflected in their collaboration and communication during play. The revitalization of traditional games proved an effective way to reduce the negative impact of technology and restore a sense of togetherness among children.*

**Keywords:** Traditional Games, Social Interaction, Technology Addiction, *Participatory Action Research*

### PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun. Permainan tersebut mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam etika dan norma (Sari et al., 2022).

Permainan tradisional Indonesia unik dibandingkan dengan permainan tradisional negara lain karena adanya variasi suku di Indonesia. Namun, seiring waktu, permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh anak-anak akibat

perkembangan teknologi dan berkembangnya permainan modern (Tjahjaningsih et al., 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa 42,1% dari anak-anak yang terkena dampak kemajuan teknologi (gadget) menggunakan perangkat teknologi secara signifikan. Ini terbukti dengan menonton video atau bermain *game* dengan perangkat teknologi (Novianti & Garzia, 2020). Hubungan sosial juga mempengaruhi kemajuan teknologi terbaru, yang sangat berbeda dengan *game* konvensional (Sari et al., 2022). Tampaknya teknologi digital membantu anak-anak dalam hubungan sosial, tetapi kecanduan teknologi dapat membajak otak mereka (Kardefelt-Winther, 2017).

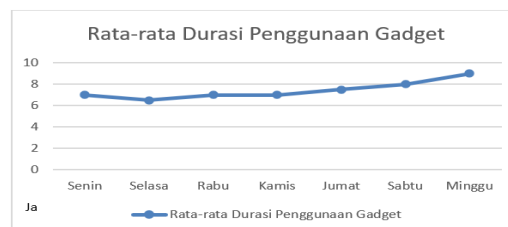
Anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik terlalu sering untuk memperoleh sumber daya pendidikan dapat menjadi kecanduan. Kecanduan perangkat dapat menyebabkan masalah seperti penurunan konsentrasi, kurang tidur, kurang interaksi sosial, gangguan perkembangan fisik, dan gangguan perkembangan mental (Yaqin et al., 2023). Selain itu, anak menjadi tidak terlalu interaktif dan lebih suka berada di tempat yang nyaman bersama perangkat elektroniknya. Jadi, anak-anak menjadi individualis dan tidak peduli terhadap sesama, baik terhadap orang tua, teman, atau orang lain (Zuliyanti & Galuh, 2021).

Salah satu daerah yang banyak menggunakan gadget adalah kawasan Kota Baru Kota Jambi, khususnya SD Negeri 94/IV. Permasalahan penggunaan gadget oleh anak sekolah di SD Negeri 94/IV semakin meningkat. Berdasarkan hasil survei, durasi penggunaan gadget anak mencapai 7-8 jam per hari dan meningkat pada hari libur. Aktivitas yang dilakukan anak dalam penggunaan gadget lebih banyak untuk bermain *game* dan menonton video dari berbagai platform digital. Hanya sekitar 10% dari durasi penggunaan gadget

digunakan untuk membantu mengerjakan tugas sekolahnya.

Grafik 1:

Durasi Penggunaan Gadget pada Anak



Dari Grafik 1 terlihat anak-anak lebih menyukai bermain dengan gadget di rumah masing-masing. Berdasarkan hasil survei, pengetahuan anak sekolah mengenai jenis-jenis permainan tradisional terhitung. Terlihat dari data bahwa dari sebanyak 5 permainan tradisional, hanya 1 permainan yang diketahui dengan baik dan aturan permainannya. Hal ini juga dipengaruhi oleh anak sekolah yang menggunakan waktunya untuk bermain gadget.

Grafik 2:

Hasil Survei Permainan Tradisional yang Diketahui Anak Sekolah



Kebanyakan, saat pulang dari sekolah, anak bermain gadget di rumah. Pasalnya, orang tua memperbolehkan anaknya bermain gadget supaya tidak bermain jauh dari rumah. Oleh karena itu, diperlukan upaya penetapan batasan penggunaan gadget untuk mengurangi penggunaan gadget dari sekolah maupun orang tua.

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas dampak negatif penggunaan gadget pada anak, masih sedikit penelitian yang fokus pada intervensi melalui pengenalan permainan tradisional sebagai alternatif. Berdasarkan analisis permasalahan di SD Negeri 94/IV,

ditemukan beberapa faktor yang menjadi penyebab masalah di antaranya:

1. Minimnya Pengetahuan: Data menunjukkan bahwa anak-anak memiliki pengetahuan yang sangat terbatas tentang permainan tradisional. Hanya 1 dari 5 permainan yang diketahui dengan baik, dan hal ini perlu diatasi melalui edukasi yang tepat.
2. Kecenderungan Individualisme: Penggunaan gadget yang tinggi berkontribusi pada perilaku individualis di kalangan anak. Pengenalan permainan tradisional dapat membantu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama di antara mereka.
3. Peran Orang Tua: Ada kecenderungan orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget untuk menjaga mereka tetap dekat dengan rumah. Edukasi kepada orang tua tentang manfaat permainan tradisional dan pengaturan batasan penggunaan gadget perlu dilakukan.

Fokus pengabdian adalah upaya mengurangi penggunaan gadget pada anak sekolah dengan menanamkan interaksi sosial pada anak melalui permainan tradisional dan cara mengenalkan permainan tradisional kearifan lokal masyarakat Jambi kepada anak-anak sekolah. Pengabdian ini bertujuan untuk menanamkan nilai karakter dan mengurangi kecanduan anak pada *game online*. Anak-anak harus melakukan kegiatan positif selain membatasi penggunaan gadget mereka. Mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional di alam terbuka adalah cara yang dapat diberikan kepada anak-anak. Generasi Z tidak mengetahui banyak permainan tradisional. Permainan ini harus dikenalkan kembali kepada anak-anak generasi Z karena merupakan kearifan lokal daerah Jambi. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman dan pengalaman langsung kepada anak-anak tentang permainan tradisional, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung

kegiatan positif yang dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan.

## METODE

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). PAR dipilih karena menekankan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat, termasuk siswa, guru, dan mahasiswa, dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan ini memungkinkan adanya kolaborasi yang efektif dalam merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan merefleksikan kegiatan secara bersama-sama.

### Tahapan Pelaksanaan:

#### 1. Identifikasi Masalah

Tahap ini diawali dengan observasi awal dan diskusi bersama antara tim pelaksana, guru, dan pihak sekolah SDN 94/IV, Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi. Observasi dilakukan untuk memahami pola perilaku siswa dalam aktivitas sehari-hari, khususnya terkait dengan penggunaan perangkat digital. Diskusi melibatkan sesi *brainstorming* untuk mengidentifikasi akar permasalahan, dengan hasil yang menunjukkan bahwa siswa cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget dibandingkan dengan berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Dari hasil diskusi ini, disepakati bahwa permainan tradisional akan dijadikan media untuk meningkatkan interaksi sosial dan mengurangi ketergantungan teknologi.

#### 2. Perancangan Kegiatan

Bersama dengan guru dan mahasiswa, dirancang berbagai bentuk permainan tradisional yang relevan dan sesuai dengan kondisi serta minat siswa. Permainan yang dipilih meliputi permainan kelompok seperti engklek, gobak sodor, congklak, dan bentengan. Selain itu, dilakukan adaptasi pada beberapa permainan agar dapat diikuti oleh seluruh siswa tanpa memandang tingkat kemampuan fisik. Perancangan ini

melibatkan siswa dalam proses pemilihan jenis permainan melalui survei sederhana dan sesi diskusi kelas. Tujuannya adalah agar siswa merasa memiliki keterlibatan langsung dalam kegiatan, sehingga meningkatkan antusiasme dan partisipasi mereka.

### 3. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan selama tiga bulan, mulai dari Oktober hingga Desember 2024, di lingkungan sekolah. Sebanyak 113 siswa terlibat dalam kegiatan ini, dengan guru dan mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping dalam setiap sesi permainan. Kegiatan dilaksanakan secara terjadwal setiap minggu, dengan durasi 90 menit per sesi. Setiap sesi terdiri dari tiga bagian utama:

**Pembukaan dan Pengenalan:** Guru atau mahasiswa memperkenalkan aturan permainan dan sejarah singkat permainan tradisional yang akan dimainkan. **Demonstrasi dan Praktik:** Siswa dibagi menjadi kelompok dan dipandu untuk mempraktikkan permainan tersebut. **Permainan dan Evaluasi:** Permainan berlangsung selama 30-45 menit, diakhiri dengan diskusi reflektif mengenai pengalaman siswa dalam bermain, serta pentingnya kerja sama dan komunikasi.

### 4. Monitoring dan Evaluasi

Selama pelaksanaan, dilakukan observasi langsung oleh tim pelaksana untuk mengamati perkembangan interaksi sosial siswa. Guru dan mahasiswa juga mengisi jurnal harian untuk mencatat perubahan perilaku siswa, tingkat partisipasi, dan kendala yang dihadapi selama kegiatan berlangsung. Selain itu, diadakan sesi wawancara singkat dengan siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

### 5. Refleksi dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan selesai, dilakukan refleksi bersama dengan seluruh pihak yang terlibat. Hasil refleksi mencakup evaluasi efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan interaksi sosial dan mengurangi waktu penggunaan gadget. Refleksi ini juga digunakan sebagai dasar

untuk merancang kegiatan lanjutan yang bersifat berkelanjutan. Berdasarkan hasil refleksi, disusun rekomendasi untuk kegiatan lanjutan yang dapat diintegrasikan dalam program ekstrakurikuler sekolah atau sebagai bagian dari kurikulum muatan lokal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, Tim PkM melakukan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengenalkan permainan tradisional sebagai upaya mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak SDN 94/IV, Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi. Adapun kegiatan yang dilakukan mencakup observasi awal, pengenalan permainan tradisional, pelatihan, serta evaluasi dampak program.

### 1. Observasi dan Survei

Gambar 1:

Tim melakukan observasi ke SDN 94/IV



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tahap awal, tim melakukan observasi dan survei untuk memahami pola perilaku anak-anak dalam penggunaan gadget serta interaksi sosial mereka yang dapat dilihat pada Gambar 1. Observasi difokuskan pada bagaimana siswa menggunakan gadget, berapa lama mereka menghabiskan waktu dengan gadget, serta jenis aplikasi yang mereka gunakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk menggunakan gadget adalah sekitar 7-8 jam per minggu, yang lebih dominan digunakan untuk bermain *game* atau media sosial. Selain itu, interaksi sosial antarsiswa lebih banyak terjadi melalui media sosial ketimbang secara langsung. Untuk memperkaya data,

tim juga membagikan kuesioner kepada siswa, guru, dan orang tua, serta melakukan wawancara langsung dengan beberapa siswa. Dari hasil survei ini, diketahui bahwa banyak orang tua dan guru merasa khawatir terhadap dampak penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perkembangan sosial dan pendidikan anak-anak.

## 2. FGD dan Persiapan Pelaksanaan

Tim PkM melaksanakan diskusi kelompok terarah (FGD) untuk menentukan jenis permainan tradisional yang akan diperkenalkan kepada siswa. Berbagai permainan tradisional seperti kelereng, lompat tali, congklak, dan patok lele dipilih karena dianggap dapat menarik perhatian anak-anak dan mudah dipahami. Dalam FGD ini juga dibahas kebutuhan peralatan dan pembagian tugas untuk masing-masing anggota tim yang bertanggung jawab atas pengelolaan kegiatan, persiapan alat permainan, serta pendampingan saat kegiatan berlangsung.

Gambar 2:

Tim Melakukan FGD dan Persiapan Pelaksanaan Pengabdian



Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 3. Pelaksanaan Sosialisasi Program Pengabdian

Sosialisasi program kepada kepala sekolah dan guru di SDN 94/IV Kota Jambi dilaksanakan pada tanggal 16 November 2024. Pelaksanaan sosialisasi ini diikuti oleh 10 guru dan kepala sekolah dari SDN 94/IV. Tujuan untuk mendapatkan dukungan dari guru dan kepala sekolah agar program ini dapat berjalan dengan baik dan berkesinambungan. Kegiatan sosialisasi di

SDN 94/IV Kota Jambi ditunjukkan pada Gambar 3.

Gambar 3:

Kegiatan Sosialisasi di SDN 94/IV Kota Jambi



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Acara ini dimulai dengan sambutan dari Ibu Kepala Sekolah SDN 94/IV yang menyampaikan dukungannya terhadap program ini, serta pentingnya mengenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa sebagai salah satu cara untuk mengurangi ketergantungan pada gadget dan meningkatkan interaksi sosial di kalangan anak-anak. Kepala sekolah juga mengapresiasi upaya tim PkM yang telah merancang program yang bermanfaat bagi siswa dan masyarakat sekolah. Setelah sambutan, acara dilanjutkan dengan penyerahan buku panduan permainan tradisional kepada Ibu Kepala Sekolah dan para guru. Buku panduan ini berisi berbagai jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak-anak, lengkap dengan aturan main dan manfaat dari setiap permainan. Buku ini diharapkan menjadi referensi bagi para guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Selama acara, para guru dan kepala sekolah sangat antusias dan memberikan tanggapan positif terhadap program ini. Mereka mengungkapkan harapan agar program ini dapat berjalan dengan lancar dan berkelanjutan, serta memberikan manfaat nyata dalam mengurangi penggunaan gadget di kalangan siswa. Acara sosialisasi ini ditutup dengan foto bersama sebagai simbol komitmen bersama untuk

mendukung kegiatan permainan tradisional di SDN 94/IV Kota Jambi.

#### 4. Demonstrasi Permainan Tradisional

Selama kegiatan sosialisasi, tim memperkenalkan berbagai jenis permainan tradisional kepada siswa, dimulai dengan pemahaman tentang aturan main, sejarah singkat permainan, serta manfaatnya. Setelah itu, dilakukan simulasi permainan agar siswa dapat merasakan langsung pengalaman bermain. Beberapa permainan yang diperkenalkan antara lain engklek, congklak, dan hadang-hadang. Siswa sangat antusias mengikuti setiap sesi dan tampak jelas bahwa mereka menikmati kegiatan tersebut. Tim juga melakukan pendampingan dalam sesi demonstrasi untuk memandu siswa dalam mempraktikkan permainan tradisional yang dapat dilihat pada Gambar 3. Kelompok-kelompok kecil dibentuk dengan perwakilan siswa dari masing-masing kelas untuk memastikan adanya gerakan yang lebih luas dalam mengajak teman-temannya bermain di luar rumah.

Gambar 4:

Tim Pengabdian Bersama Siswa  
Mempraktikkan Permainan Tradisional



Sumber: Dokumentasi Pribadi

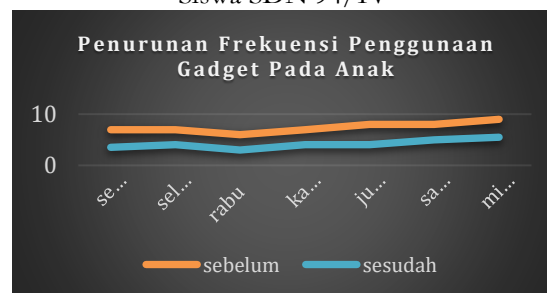
#### 5. Evaluasi dan Refleksi

Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi dengan menyebarkan angket kepada siswa, guru, dan orang tua. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan, banyak siswa yang mulai tertarik kembali untuk bermain permainan tradisional dan mengurangi penggunaan gadget. Berdasarkan Gambar 5, rata-rata waktu penggunaan gadget menurun sekitar 3-5 jam per minggu, dari sebelumnya 7-8 jam per minggu. Selain itu, berdasarkan hasil

penelitian di lapangan, sekitar 87% siswa di SDN 94/IV kini mengetahui berbagai jenis permainan tradisional dan cara memainkannya, sedangkan sebelumnya hanya satu jenis permainan yang mereka ketahui.

Grafik 3:

Penurunan Frekuensi Penggunaan Gadget pada Siswa SDN 94/IV



Berdasarkan grafik yang ditampilkan, terlihat adanya penurunan signifikan dalam penggunaan gadget, dengan rata-rata waktu berkurang sekitar 8 jam per minggu. Anak-anak senang bermain permainan tradisional setiap minggu, yang mengalihkan perhatian mereka dari gadget. Selain itu, anak-anak juga didorong untuk mengajak teman sebaya di lingkungan sekitar untuk ikut bermain permainan tradisional. Kegiatan ini tidak hanya mempererat interaksi sosial, tetapi juga memberikan pengetahuan lebih dalam tentang jenis dan cara bermain permainan tradisional. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan karakter seperti kerja sama, kerja keras, kejujuran, sportivitas, kedisiplinan, ketangkasan, kemampuan menerima kekalahan, dan rasa tanggung jawab. Permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap *game online* sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan penelitian, permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengembangkan nilai-nilai sosial seperti interaksi dan sosialisasi yang positif dengan teman, serta meningkatkan sportivitas (Jamaluddin, 2017). Penggunaan permainan tradisional juga telah terbukti efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai moral, seperti

mengajarkan toleransi dan kebersamaan (Wahyuningsih, 2018). Lebih jauh lagi, permainan tradisional mampu mengasah keterampilan sosial anak, antara lain dalam hal kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, serta menghargai sesama (Sutrisno, 2015). Permainan tradisional juga bermanfaat untuk pengembangan aspek motorik, kognitif, dan karakter anak. Dibandingkan dengan anak yang lebih sering bermain gadget, anak yang terlibat dalam permainan tradisional menunjukkan perkembangan yang lebih optimal (Amiruddin & Yulianti, 2017). Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mendukung anak-anak untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional, yang juga dapat meningkatkan keterampilan berhitung, seperti yang ditemukan pada penelitian terkait permainan tradisional congklak (Marlina, 2019).

Meskipun kegiatan ini berjalan dengan lancar, beberapa hambatan sempat muncul selama pelaksanaannya. Salah satu kendala utama adalah resistensi awal dari beberapa siswa yang lebih terbiasa dengan gadget dan kurang tertarik dengan permainan tradisional. Beberapa siswa tampak enggan mengikuti sesi permainan dan lebih memilih menggunakan gadget mereka. Untuk mengatasi hal ini, tim melakukan pendekatan lebih personal dan menggali lebih dalam minat siswa melalui diskusi-diskusi ringan untuk membuat mereka lebih tertarik. Selain itu, tim juga melibatkan orang tua dan guru dalam proses sosialisasi untuk mendukung kegiatan ini dan memberikan contoh langsung kepada anak-anak mengenai pentingnya keseimbangan antara waktu menggunakan gadget dan beraktivitas fisik. Hasilnya, antusiasme siswa meningkat seiring berjalannya waktu.

Melalui program ini, tim berhasil mencapai beberapa luaran yang signifikan, baik dari segi penurunan penggunaan gadget maupun pemahaman siswa terhadap permainan tradisional. Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan:

1. Penurunan Penggunaan Gadget: Setelah mengikuti program, rata-rata waktu penggunaan gadget siswa menurun menjadi 3-5 jam per minggu, yang sebelumnya sekitar 7-8 jam per minggu.
2. Peningkatan Pengetahuan Tentang Permainan Tradisional: 87% siswa kini mengetahui berbagai jenis permainan tradisional dan cara memainkannya, yang sebelumnya hanya satu jenis permainan yang mereka ketahui.
3. Peningkatan Interaksi Sosial: Berdasarkan hasil observasi, interaksi sosial siswa lebih beragam dan mereka mulai lebih sering berinteraksi secara langsung (*face-to-face*) setelah adanya program ini. Secara keseluruhan, program ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkenalkan permainan tradisional sebagai sarana untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak serta meningkatkan kualitas interaksi sosial di antara mereka.

## KESIMPULAN

Program ini berhasil mengurangi ketergantungan siswa terhadap gadget. Rata-rata waktu penggunaan gadget mereka berkurang secara signifikan, dari 7-8 jam per minggu menjadi 3-5 jam per minggu. Ini menunjukkan bahwa kegiatan alternatif yang melibatkan permainan tradisional dapat menjadi pengganti yang efektif untuk waktu yang biasanya dihabiskan dengan gadget. Sebanyak 87% siswa kini mengenal berbagai jenis permainan tradisional yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Hal ini menunjukkan bahwa program ini berhasil memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal melalui cara yang menyenangkan dan interaktif, yang berdampak positif pada wawasan siswa tentang warisan budaya mereka. Program ini juga berkontribusi pada peningkatan interaksi sosial antarsiswa. Banyak siswa yang memilih untuk berinteraksi secara langsung (*face-to-face*)

dibandingkan dengan menggunakan media sosial. Peningkatan interaksi langsung ini menunjukkan adanya penguatan keterampilan sosial siswa yang penting untuk perkembangan emosional dan sosial mereka. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya berhasil mengurangi ketergantungan pada gadget, tetapi juga memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional, serta menanamkan nilai-nilai moral seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Selain itu, kegiatan ini turut mendukung perkembangan motorik dan kognitif anak. Dukungan aktif dari guru dan orang tua juga sangat berperan dalam keberhasilan program ini, dan diharapkan kegiatan serupa dapat dilanjutkan untuk memberikan manfaat lebih besar di masa depan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hickerson, B., & Yoshizawa, A. (2017). Traditional Games as Tools for Promoting Social Interaction and Cultural Learning. *Journal of Leisure Research*, 49(2), 123–145.
- Kardefelt-Winther, D. (2017). “Conceptualizing Internet Use Disorders: Addiction or Coping Process?” *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 71(7), 459–66.
- Lincoln (Eds.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (3rd ed., pp. 559–603). Sage.
- Novianti, R. & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget Pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2), 1000.
- Sari, D. K., Dwipurra, P. H., Rizky, S. N., & Masrifah, L. D. (2022). Traditional Games, Use Gadget Pendampingan Permainan Tradisional Dalam Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah Di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(1): 51–63.
- Suyanto, S. (2019). *Permainan Tradisional dalam Pendidikan Karakter Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Tjahjaningsih, E., Ningsih, D. H. U., Radyanto, M. R., & Cahyan, A.T. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, 5(2): 96–100.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Books.
- Yaqin, M. A., Sumartha, A. R., Syifa, A. A., & Falahul, A. N. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Anak-Anak. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 561.
- Zuliyanti & Galuh, S. A. (2021). *Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*.