

Peningkatan pengembangan kognitif dan pembentukan karakter anak melalui permainan dan kegiatan berbasis *local genius*

Rispa Ngindana¹, Asti Amelia Novita^{2*}, I Gede Eko Putra Sri Sentanu³, Endry Putra⁴, Muhammad Afkarul Hidayat⁵, Ara Farhana Salsabila⁶

¹Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia, email: rispangindana@ub.ac.id

²Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia, email: asti@ub.ac.id

³Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia, email: sentanu@ub.ac.id

⁴Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia, email: endryputra1921@ub.ac.id

⁵Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia, email: afkarulhidayat@student.ub.ac.id

⁶Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia, email: arafarhana@student.ub.ac.id

*Koresponden penulis

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2024-09-09

Diterima: 2024-11-29

Diterbitkan: 2024-12-19

Keywords:

digitalization; dynamic archive; village archives

Kata Kunci:

digitalisasi; arsip dinamis; kearsipan desa



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 Rispa Ngindana, Asti Amelia Novita, I Gede Eko Putra Sri Sentanu, Endry Putra, Muhammad Afkarul Hidayat, Ara Farhana Salsabila

ABSTRACT

The community service program at SDN 1 Kucur aims to enhance students' cognitive development and character building through traditional games based on local wisdom, such as Congklak, Lompat Tali, and Engklek. These games were chosen for their educational value, supporting mental, physical, and social growth. Evaluation was conducted using pre-tests and post-tests with students from grades 3, 4, and 5, applying the Asset-Based Community Development (ABCD) approach with active community participation. Post-test results showed significant improvements in grade 3 and 4 students, particularly in aspects P4, P5, and P10, reflecting the program's success in enhancing understanding of traditional games and character development. Grade 5 students showed more stable improvements with minor changes across most aspects. However, P9, which measures understanding of game benefits, remained low across all classes before and after the intervention. To address this, it is recommended to apply project-based learning and inquiry-based learning methods, encouraging deeper exploration of game benefits. Collaborative reflection after each session can also help students internalize the values embedded in these games.

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat di SDN 1 Kucur bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan pembentukan karakter siswa melalui permainan tradisional berbasis kearifan lokal, seperti Congklak, Lompat Tali, dan Engklek. Permainan ini dipilih karena mengandung nilai edukatif yang mendukung perkembangan mental, fisik, dan sosial. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test pada siswa kelas 3, 4, dan 5, dengan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD), yang melibatkan partisipasi aktif komunitas. Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada siswa kelas 3 dan 4, khususnya pada aspek P4, P5, dan P10, yang mengindikasikan keberhasilan program dalam mengembangkan pemahaman terkait permainan tradisional dan karakter. Siswa kelas 5 menunjukkan peningkatan yang lebih stabil dengan perubahan kecil di hampir semua aspek. Namun, aspek P9, yang mengukur pemahaman manfaat permainan, masih rendah di semua kelas, baik sebelum maupun sesudah intervensi. Untuk memperbaiki hal ini, disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dan

inquiry-based learning yang mendorong eksplorasi lebih dalam manfaat permainan tradisional. Refleksi kolaboratif setelah sesi permainan juga dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan.

Cara mensitasi artikel:

Ngindana, R., Novita, A. A., Sentanu, I. G. E. P. S., Putra, E., Hidayat, M. A., & Salsabila, A. F. (2025). Peningkatan pengembangan kognitif dan pembentukan karakter anak melalui permainan dan kegiatan berbasis local genius. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(1), 110–122. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i1.22576>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada masa ini, anak-anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik (Rahiem, 2024). Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan anak adalah melalui permainan dan kegiatan yang berbasis pada budaya lokal atau *local genius* (Nolan & Paatsch, 2018). *Local genius* merujuk pada kekayaan budaya dan kearifan lokal yang telah diwariskan secara turun-temurun dan memiliki nilai edukatif yang tinggi (Susanti et al., 2022).

Permainan tradisional dan kegiatan berbasis *local genius* memberikan banyak manfaat bagi anak-anak. Selain sebagai sarana hiburan, permainan ini juga dapat mengasah keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan berpikir kritis. Selain itu, melalui permainan dan kegiatan berbasis budaya lokal, anak-anak dapat belajar nilai-nilai sosial seperti kerjasama, toleransi, dan empati. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang mengedepankan pembentukan sikap dan perilaku positif (Prayitno et al., 2022).

Pembentukan karakter kreatif pada anak merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan dan pengembangan diri (Priatna, 2014). Kreativitas bukan hanya memberikan anak-anak kemampuan untuk berpikir di luar kotak, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pengembangan karakter kreatif pada anak menjadi semakin mendesak dalam konteks perkembangan individu dan masyarakat. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang diperlukan untuk menghadapi tantangan yang semakin kompleks dan dinamis. Anak-anak yang kreatif lebih mampu beradaptasi dengan perubahan dan menghadapi tantangan yang tak terduga. Mereka cenderung memiliki keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang kuat, yang akan sangat bermanfaat dalam kehidupan mereka di masa depan.

Saat ini, dunia kerja menuntut individu yang mampu berpikir inovatif dan menciptakan solusi baru untuk masalah yang ada. Selain itu, kreativitas membantu anak-anak mengekspresikan diri dan menemukan bakat serta minat yang mungkin tidak muncul dalam pembelajaran konvensional. Anak-anak yang didorong untuk berpikir kreatif cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar dan berkembang. Kegiatan kreatif sering kali melibatkan kerja sama dan komunikasi dengan orang lain, baik dalam kelompok kecil maupun masyarakat yang lebih luas. Melalui interaksi ini, anak-anak belajar untuk menghargai perspektif orang lain,

bekerja sama, dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik. Kreativitas juga dapat menjadi alat efektif untuk membantu anak-anak mengatasi stres dan kecemasan.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan memperkuat identitas budaya mereka. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial anak-anak di sekolah dasar. Selain itu, penelitian oleh Dora et al. (2021) mengungkapkan bahwa kegiatan berbasis *local genius* dapat meningkatkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan akan budaya lokal di kalangan anak-anak. Namun, dalam era globalisasi dan digitalisasi yang semakin maju, permainan dan kegiatan berbasis *local genius* semakin terpinggirkan. Anak-anak lebih banyak terpapar pada permainan modern berbasis teknologi, yang meskipun memiliki kelebihan, sering kali kurang memperhatikan aspek budaya lokal dan pengembangan karakter.

Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis dan terencana untuk mengintegrasikan permainan dan kegiatan berbasis *local genius* dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar (Dora et al., 2021). Berbagai literatur, seperti yang diungkapkan oleh Santrock (2013) dan Wibowo & Gunawan (2015) menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan yang holistik dan berbasis pada *local genius* dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Oleh karena itu, pembentukan karakter kreatif pada anak bukan hanya sebuah kebutuhan, tetapi juga suatu keharusan dalam rangka mempersiapkan mereka menjadi individu yang tangguh, inovatif, dan berkarakter di masa depan.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), yang berfokus pada pemberdayaan komunitas melalui identifikasi dan pemanfaatan aset-aset yang dimiliki oleh komunitas (Kretzmann & McKnight, 1993). Tahapan pertama dalam metode ini adalah pemetaan aset komunitas, di mana aset-aset seperti individu dengan keahlian tertentu, kelompok atau organisasi lokal, institusi, sumber daya alam, dan infrastruktur diidentifikasi melalui survei, wawancara, serta diskusi kelompok fokus (*Focus Group Discussion* - FGD) (Mathie & Cunningham, 2003). Setelah pemetaan ini, aset-aset tersebut diklasifikasikan dan divisualisasikan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kekuatan komunitas.

Tahapan berikutnya melibatkan komunitas dalam proses ini. Sosialisasi kepada komunitas dilakukan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman akan tujuan serta manfaat dari program yang akan dilaksanakan. Pembentukan kelompok kerja dari anggota komunitas dilakukan dengan tujuan agar mereka terlibat aktif dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan. Partisipasi komunitas menjadi kunci dalam memaksimalkan potensi aset yang telah diidentifikasi (Kretzmann & McKnight, 1993).

Setelah komunitas terlibat aktif, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan potensi dari aset-aset tersebut. Potensi ini kemudian dieksplorasi lebih jauh, dengan melihat bagaimana aset-aset tersebut dapat diintegrasikan dalam kegiatan berbasis *local genius* seperti permainan tradisional (Green et al., 2006). Dari hasil analisis ini, komunitas diajak untuk membangun visi dan tujuan bersama yang realistis serta mencerminkan aspirasi mereka. Visi ini dirumuskan melalui lokakarya yang melibatkan seluruh anggota komunitas (Mathie & Cunningham, 2003).

Berdasarkan visi yang telah disepakati, rencana aksi disusun dengan prinsip SMART (Spesifik, Terukur, Dapat dicapai, Relevan, dan Berbatas waktu) (Green et al., 2006). Rencana ini mencakup perancangan permainan dan kegiatan berbasis *local genius* yang akan dilaksanakan, serta jadwal kegiatan dan alokasi sumber daya yang dibutuhkan. Tahapan implementasi kemudian dilakukan, di mana permainan dan kegiatan dijalankan sesuai dengan rencana. Pengawasan dilakukan secara berkala untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai rencana, dan penyesuaian dilakukan jika diperlukan.

Setelah kegiatan selesai, evaluasi dilakukan untuk menilai pencapaian dan dampak dari kegiatan tersebut. Umpan balik dikumpulkan dari peserta dan anggota komunitas melalui survei dan diskusi, yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi keberhasilan dan area yang perlu diperbaiki. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai bahan refleksi dan pembelajaran dalam merancang kegiatan ke depan (Mathie & Cunningham, 2003). Dalam tahap akhir, dilakukan upaya untuk menjaga keberlanjutan program dengan kembali melakukan pemetaan aset dan merencanakan aksi baru berdasarkan hasil refleksi. Upaya ini juga mencakup membangun kemitraan yang lebih kuat dengan komunitas untuk mendukung keberlanjutan kegiatan di masa mendatang (Kretzmann & McKnight, 1993).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 21 September 2024 di SD Negeri 1 Kucur, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang. Tema yang diusung dalam kegiatan ini adalah "Peningkatan Pengembangan Kognitif dan Pembentukan Karakter pada Anak Melalui Permainan dan Kegiatan Berbasis *Local Genius*," kepada siswa kelas 3, 4, dan 5. Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan pembentukan karakter anak-anak melalui permainan tradisional berbasis kearifan lokal (Gambar 1) dan kegiatan seni berbasis *local genius* (Gambar 2). Permainan seperti Congklak, Lompat Tali, dan Engklek tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai penting yang bermanfaat bagi perkembangan mental, fisik, dan sosial anak-anak. Kegiatan ini dirancang untuk mencapai dua aspek utama: pengembangan kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, logika, koordinasi motorik, serta pemahaman terhadap budaya lokal; dan pembentukan karakter, yang berfokus pada pengembangan nilai-nilai seperti kerjasama, empati, sportivitas, dan disiplin.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional (lompat tali dan congklak)

Pelaksanaan kegiatan ini berhasil melibatkan 41 peserta yang terdiri dari 30 siswa dan 11 panitia. Kegiatan dimulai dengan pembukaan resmi yang diikuti dengan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai permainan dan seni tradisional. Setelah itu, dilakukan pemaparan materi oleh pemateri yang menjelaskan pentingnya permainan tradisional dalam pembentukan karakter, kreativitas, serta identitas budaya. Selama kegiatan, siswa dibagi ke dalam dua kelompok sesuai dengan jenjang kelasnya. Siswa kelas 3 dan 4 mengikuti sesi permainan tradisional, sementara siswa kelas 5 mengikuti sesi belajar tari tradisional. Kedua kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial anak-anak melalui interaksi yang intens dengan budaya lokal. Kegiatan tersebut juga diimbangi dengan diskusi mengenai nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti kejujuran, kerja sama, dan rasa tanggung jawab. Setelah kegiatan selesai, siswa mengikuti *post-test* untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka meningkat. Hasil dari *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa tentang permainan dan seni tradisional, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

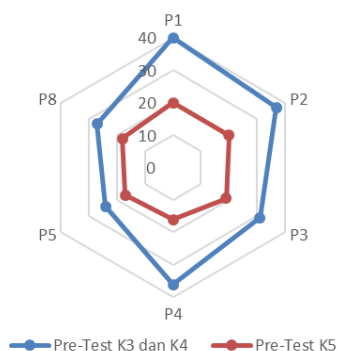


Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan berbasis *local genius*

Pertanyaan dalam *pre-test* dan *post-test* terdiri atas 10 butir yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu pertanyaan untuk mengevaluasi perkembangan kognitif dan pertanyaan untuk mengukur perkembangan karakter. Sebanyak

enam pertanyaan difokuskan pada perkembangan kognitif, sementara empat pertanyaan lainnya mengevaluasi pembentukan karakter anak (terlampir). Proses evaluasi ini memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan yang dialami siswa. Hasil pre-test dan post-test dibandingkan untuk melihat apakah terdapat peningkatan dalam aspek pengembangan kognitif, seperti kemampuan berpikir kritis dan pemahaman budaya, serta dalam aspek pembentukan karakter, seperti sportivitas dan kerjasama. Dengan demikian, evaluasi ini menjadi tolok ukur untuk menilai efektivitas kegiatan dalam mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan perkembangan kognitif dan karakter anak-anak melalui kegiatan berbasis kearifan lokal di SDN Kucur, Malang.

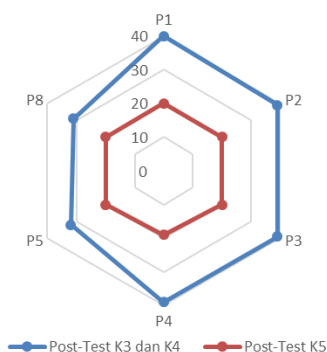
Berdasarkan Gambar 3, hasil pre-test terkait perkembangan kognitif menunjukkan bahwa Pre-Test K3 dan K4 (garis biru) memiliki pencapaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan Pre-Test K5 (garis merah) pada seluruh indikator P1 hingga P8. Garis biru yang berada lebih luar pada radar chart mencerminkan capaian yang lebih baik di setiap indikator perkembangan kognitif. Perbedaan paling mencolok terlihat pada indikator P1 hingga P4, di mana K3 dan K4 unggul secara signifikan dibandingkan dengan K5, yang memiliki skor lebih rendah. Pada indikator P5 hingga P8, meskipun perbedaannya lebih tipis, K3 dan K4 tetap menunjukkan nilai yang lebih tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa di K3 dan K4 telah mencapai tingkat pemahaman dan keterampilan kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan K5, yang mungkin membutuhkan dukungan atau strategi pembelajaran tambahan. Secara keseluruhan, dominasi nilai K3 dan K4 dalam pre-test ini menunjukkan adanya kesiapan belajar dan perkembangan kognitif yang lebih matang, sementara hasil K5 menunjukkan adanya potensi perbaikan yang perlu dioptimalkan.



Gambar 3. Hasil pre-test terkait perkembangan kognitif

Hasil Post-Test (Gambar 4), menunjukkan bahwa kedua kelompok, yaitu Kelas 3 dan Kelas 4 (garis biru), mengalami peningkatan signifikan di hampir semua poin indikator, terutama pada P1, P2, P3, dan P5. Nilai yang lebih tinggi pada kelompok ini mencerminkan adanya perkembangan kognitif yang lebih baik setelah proses pembelajaran atau intervensi. Sementara itu, Post-Test

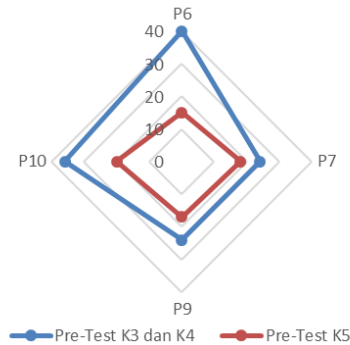
Kelas 5 (garis merah) juga menunjukkan peningkatan di setiap indikator, namun peningkatannya tidak seoptimal Kelas 3 dan Kelas 4. Perbedaan yang lebih jelas terlihat pada poin P4 dan P8, di mana kelompok Kelas 3 dan Kelas 4 lebih unggul secara signifikan. Secara keseluruhan, dominasi Kelas 3 dan Kelas 4 dalam setiap indikator menunjukkan keberhasilan intervensi atau strategi pembelajaran yang diterapkan, sedangkan peningkatan pada Kelas 5 menunjukkan adanya progres, namun masih membutuhkan peningkatan lebih lanjut agar setara dengan kelompok lainnya.



Gambar 4. Hasil post-test terkait perkembangan kognitif

Berdasarkan analisis antara hasil Pre-Test dan Post-Test terkait perkembangan kognitif anak di SDN 1 Kucur, yang dikelompokkan menjadi beberapa kelas (Kelas 3, Kelas 4, dan Kelas 5), menunjukkan bahwa terdapat perkembangan positif dalam aspek kognitif anak setelah dilakukan intervensi pembelajaran, terutama pada kelompok Kelas 3 dan Kelas 4. Hasil ini juga menegaskan bahwa kelompok Kelas 5 masih memiliki ruang untuk perbaikan lebih lanjut dalam aspek-aspek tertentu agar bisa mencapai perkembangan yang setara dengan Kelas 3 dan Kelas 4.

Terkait perkembangan karakter, hasil Pre-Test (Gambar 5) menunjukkan bahwa Kelas 3 dan Kelas 4 (garis biru) memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan Kelas 5 (garis merah) di seluruh indikator yang diukur, yaitu P6, P7, P9, dan P10. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa di Kelas 3 dan Kelas 4 memiliki pemahaman awal dan penguasaan yang lebih baik terkait aspek-aspek karakter yang diuji. Garis biru yang lebih luar pada radar chart menegaskan perbedaan pencapaian ini secara jelas di semua poin. Sebaliknya, Kelas 5 menunjukkan nilai yang lebih rendah, mencerminkan adanya ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam pemahaman dan penerapan karakter. Perbedaan signifikan terlihat pada P6 dan P9, di mana Kelas 3 dan Kelas 4 unggul secara konsisten. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi atau strategi pembelajaran tambahan mungkin lebih dibutuhkan di Kelas 5 agar mereka dapat mencapai tingkat perkembangan karakter yang setara dengan Kelas 3 dan Kelas 4.



Gambar 5. Hasil pre-test terkait perkembangan karakter

Setelah dilakukan Post-Test (Gambar 6), terlihat adanya peningkatan signifikan pada Kelas 3 dan Kelas 4 (garis biru), terutama pada indikator P6 dan P10, yang menunjukkan pencapaian mendekati maksimal. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa program atau intervensi pengembangan karakter yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter di kalangan siswa Kelas 3 dan Kelas 4. Meskipun Kelas 5 (garis merah) juga mengalami peningkatan di setiap indikator, skor mereka masih lebih rendah dibandingkan dengan Kelas 3 dan Kelas 4, terutama pada poin P7 dan P9, di mana kesenjangan antara kedua kelompok terlihat cukup jelas. Hasil ini menunjukkan bahwa Kelas 5 masih membutuhkan dukungan lebih lanjut dalam pengembangan karakter agar dapat mengejar ketertinggalan dari Kelas 3 dan Kelas 4. Secara keseluruhan, hasil post-test ini memperkuat indikasi bahwa program yang diterapkan memberikan dampak positif, terutama pada siswa Kelas 3 dan Kelas 4, yang berhasil mencapai peningkatan lebih signifikan.

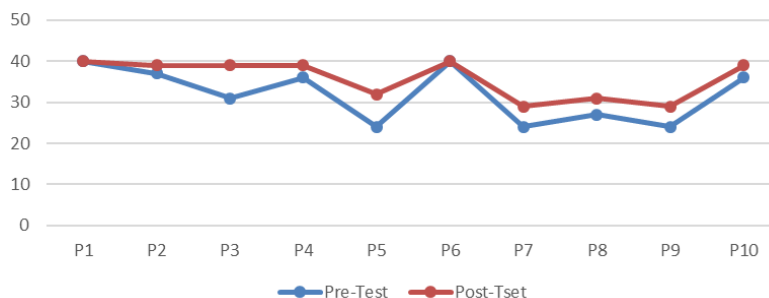


Gambar 6. Hasil post-test terkait perkembangan karakter

Berdasarkan gambar radar yang menampilkan hasil Pre-Test dan Post-Test terkait perkembangan karakter anak di SDN 1 Kucur, terlihat perbandingan antara dua kelompok, yaitu Kelas 3 dan Kelas 4 (K3 dan K4) serta Kelas 5 (K5). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan adanya perkembangan karakter yang positif pada siswa di SDN 1 Kucur, terutama pada Kelas 3 dan Kelas 4 yang menunjukkan peningkatan signifikan dari Pre-Test ke Post-Test.

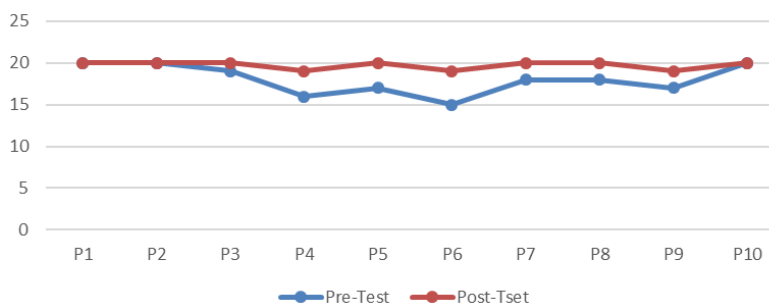
Meskipun Kelas 5 juga mengalami kemajuan, mereka masih memerlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter, terutama dalam hal sportivitas, empati, dan tanggung jawab yang diukur melalui P6 hingga P10.

Analisis terhadap grafik perbandingan pre-test dan post-test terkait pengembangan karakter dan kognitif (Gambar 7), terlihat bahwa kelas 3 dan 4 SDN 1 Kukur mengalami peningkatan signifikan setelah post-test, terutama pada aspek P4, P5, dan P10. Ini menunjukkan efektivitas program pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa pada aspek-aspek tersebut. Namun, aspek P9 masih menunjukkan hasil yang relatif rendah, baik sebelum maupun setelah post-test, mengindikasikan adanya kebutuhan pengembangan lebih lanjut di area ini. Peningkatan yang tidak terlalu signifikan pada aspek P6 menunjukkan bahwa siswa sudah cukup baik sejak awal di aspek tersebut.



Gambar 7. Perbandingan keseluruhan hasil pre-test dan post-test capaian kelas 3 dan 4 SDN 1 Kukur

Untuk kelas 5, grafik (Gambar 8) menunjukkan hasil yang lebih stabil dengan peningkatan kecil pada semua aspek setelah post-test. Meskipun perbedaannya tidak sebesar kelas 3 dan 4, tetap ada peningkatan yang berarti di aspek-aspek seperti P5 dan P6. Hal ini menandakan bahwa siswa kelas 5 sudah memiliki dasar yang lebih baik sebelum intervensi, namun intervensi tetap efektif dalam memperkuat keterampilan mereka. Secara keseluruhan, program pembelajaran di SDN 1 Kukur berhasil memberikan dampak positif, meski aspek P9 dan pengembangan di kelas 5 memerlukan perhatian lebih untuk mencapai perkembangan yang lebih merata.



Gambar 8. Perbandingan keseluruhan hasil pre-test dan post-test capaian kelas 5 SDN 1 Kukur

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam pre-test dan post-test terkait permainan tradisional, model pengembangan kognitif yang lebih lanjut dapat difokuskan pada beberapa aspek penting seperti pemahaman konsep, pemecahan masalah, dan keterhubungan sosial budaya. Permainan tradisional menawarkan kesempatan unik untuk menghubungkan pembelajaran dengan konteks lokal dan budaya yang dikenal oleh anak-anak. Untuk meningkatkan hasil perkembangan kognitif anak-anak, beberapa teknik pengembangan dapat diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengaitkan permainan tradisional dengan sejarah dan budaya lokal dapat menjadi metode yang efektif (Atmaja, 2024). Dalam hal ini, anak-anak diajak untuk terlibat langsung dalam praktik permainan tradisional seperti Congklak, Lompat Tali, dan Engklek. Pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi anak-anak bisa mengalami permainan tersebut secara langsung. Hal ini memungkinkan mereka mengembangkan memori jangka panjang dan memahami konsep permainan secara lebih mendalam. Selain itu, pembelajaran interaktif juga membantu mereka memahami manfaat fisik dan sosial permainan tersebut, sehingga lebih banyak aspek kognitif yang berkembang.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, metode *inquiry-based learning* dapat diterapkan (Febrianti et al., 2022). Melalui metode ini, anak-anak diajak untuk menyelidiki manfaat permainan tradisional, terutama terkait nilai-nilai karakter seperti sportivitas dan empati. Mereka didorong untuk menghubungkan permainan ini dengan perilaku sosial di sekitar mereka. Proses refleksi dan analisis yang mereka lakukan dalam menemukan manfaat-manfaat permainan tradisional ini dapat merangsang kemampuan berpikir analitis dan memperkuat kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan yang lebih abstrak dan menantang.

Penggunaan media visual dan teknologi juga dapat mendukung pengembangan kognitif anak-anak (Anggri & Wathon, 2022; Haryani & Sari, 2021). Dalam hal pertanyaan faktual seperti jumlah kotak pada permainan Engklek atau jumlah biji dalam permainan Congklak, penggunaan video interaktif atau aplikasi pembelajaran digital dapat mempermudah anak-anak dalam memahami aturan permainan. Media visual dapat membantu anak-anak yang lebih terlibat dengan alat digital untuk lebih mudah mengingat konsep dan memperjelas hal-hal yang kurang mereka pahami. Teknologi juga menjadi jembatan yang efektif untuk menghubungkan permainan tradisional dengan konteks modern yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Di sisi lain, pertanyaan-pertanyaan pre-test dan post-test tersebut juga dapat difokuskan pada pengembangan karakter anak-anak, khususnya nilai-nilai seperti sportivitas, empati, kerjasama, dan pengenalan budaya. Setiap pertanyaan dapat digunakan untuk membangun dan menginternalisasi nilai-nilai karakter. Teknik pengembangan karakter yang relevan mencakup pendekatan berbasis permainan dan refleksi, di mana anak-anak tidak hanya belajar tentang permainan tetapi juga mengembangkan nilai-nilai moral dan sosial melalui kegiatan bermain bersama.

Pendekatan kolaboratif juga dapat mendorong anak-anak untuk bermain dalam kelompok, saling membantu, dan memahami peran masing-masing (Dwi, 2023). Setelah sesi permainan, guru dapat memfasilitasi sesi refleksi di mana anak-anak diajak untuk berbagi pengalaman dan perasaan mereka selama permainan. Diskusi tentang nilai-nilai seperti sportivitas dan empati yang muncul dari permainan tradisional akan memperdalam pemahaman mereka tentang pentingnya kerjasama dan penghargaan terhadap orang lain. Dengan teknik-teknik ini, pengembangan kognitif dan karakter anak-anak akan menjadi lebih terintegrasi, membentuk individu yang memiliki pemahaman luas dan karakter yang baik.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa program berbasis permainan tradisional dan kearifan lokal di SDN 1 Kucur berhasil secara efektif meningkatkan pengembangan kognitif dan pembentukan karakter siswa, terutama di kelas 3 dan 4. Terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis, koordinasi motorik, serta nilai-nilai karakter seperti kerjasama, empati, dan sportivitas. Siswa kelas 5 juga menunjukkan peningkatan, meskipun dengan progres yang lebih stabil, yang menandakan adanya perkembangan positif dalam pemahaman kognitif dan karakter mereka. Namun, pada aspek P9, yang berkaitan dengan pemahaman manfaat permainan, masih diperlukan perhatian lebih lanjut. Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif yang signifikan, meskipun pengembangan lebih mendalam diperlukan pada beberapa aspek untuk mencapai hasil yang lebih seimbang dan optimal di seluruh kelas.

Untuk mengoptimalkan pengembangan kognitif, disarankan menerapkan metode *inquiry-based learning* yang mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi dan memahami konsep permainan tradisional melalui proses penyelidikan dan refleksi. Metode ini dapat dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dan interaktif, di mana siswa tidak hanya belajar tentang aturan permainan, tetapi juga terlibat langsung dalam praktiknya, sehingga tercipta pemahaman yang lebih mendalam tentang budaya lokal serta penguatan nilai-nilai kognitif.

Dalam hal pengembangan karakter, disarankan untuk menggunakan metode *play-based learning* yang berfokus pada nilai-nilai seperti kerjasama, empati, dan sportivitas. Pembelajaran berbasis proyek juga dapat diterapkan, di mana siswa diberi kesempatan untuk merancang atau mengajarkan permainan tradisional kepada teman-temannya. Selain itu, refleksi kolaboratif setelah setiap sesi permainan akan membantu siswa menginternalisasi dan memperkuat nilai-nilai karakter yang mereka pelajari selama kegiatan. Dengan penerapan metode-metode ini, diharapkan pengembangan kognitif dan karakter siswa dapat menjadi lebih merata dan optimal di seluruh aspek yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggri, N., & Wathon, A. (2022). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi Manajemen*, 5(1), 29–50. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/132>
- Atmaja, T. S. (2024). Internalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 171–179. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.7380>
- Dora, N., Susanti, E., & Wandini, R. R. (2021). Peran Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Membentuk Karakter Siswa di MIS Al-Afkary Batang Kuis. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2692>
- Dwi, A. (2023). *Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif: Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMSU. <https://fkip.umsu.ac.id/pendekatan-pembelajaran-kolaboratif-meningkatkan-keterlibatan-dan-pemahaman-siswa/>
- Febrianti, B. T., Ismail, M., Basariah, B., & Mustari, M. (2022). Penerapan Pembelajaran Inquiry Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII-D di SMPN 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1791–1796. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.837>
- Green, M., Moore, H., & O'Brien, J. (2006). *When People Care Enough To Act ABCD in action* (J. McKnight (ed.)). Inclusion Press.
- Haryani, S., & Sari, V. M. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4365–4572. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1563>
- Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). *Building communities from the inside out: A path toward finding and mobilizing a community's assets*. ACTA Publications.
- Mathie, A., & Cunningham, G. (2003). From clients to citizens: Asset-based Community Development as a strategy for community-driven development. *Development in Practice*, 13(5), 474–486. <https://doi.org/10.1080/0961452032000125857>
- Nolan, A., & Paatsch, L. (2018). Re)affirming identities: Implementing a play-based approach to learning in the early years of schooling. *International Journal of Early Years Education*, 26(1), 42–55. <https://doi.org/10.1080/09669760.2017.1369397>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.4883>
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar melalui Permainan

- Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Priatna, D. (2014). Meningkatkan Kapasitas Belajar Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Interaktif Kreatif dan Edukatif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 90–97.
<https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10502>
- Rahiem, M. D. H. (2024). Early childhood education contingencies for sustaining learning during school closures: Lessons from preschool remote education home visits in Indonesia during the COVID-19 pandemic. *Children and Youth Services Review*, 166.
<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2024.107955>
- Santrock, J. W. (2013). *Child development*. McGraw-Hill Education.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional: Upaya Pewarisan Budaya dan Pendidikan Karakter melalui Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 40–51.
<https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1063>
- Wibowo, A., & Gunawan. (2015). *Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah : konsep, strategi, dan implementasi*. Pustaka Pelajar.