YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i5.11877

PROGRAM PERMAINAN TRADISIONAL DAN EDUKASI UNTUK MENGURANGI INTENSITAS BERMAIN FREE FIRE PADA ANAK DI JORONG KAMPUNG TANGAH BARAT

Traditional Games and Educational Program to Reduce the Intensity of Playing Free Fire among Children in Jorong Kampung Tangah Barat

Oktavia Ramadhani & Asrul Harahap
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
oktaviaramdhani004@gmail.com; asrulharahap@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 14, 2026	Aug 11, 2026	Aug 23, 2026	Aug 28, 2026

Abstract

Excessive digital game use among elementary school-aged children has become a concern in educational and community service activities. However, programs integrating education on responsible game use with traditional games as alternative recreational activities within community settings remain limited. This activity aimed to describe the implementation of education on responsible game use and the utilization of traditional games as alternative recreational activities for children in Jorong Kampung Tangah Barat, West Sumatra Province. This activity employed a descriptive qualitative approach with a participatory design and involved 20 children aged 7–10 years who were purposively selected. Data were collected through observation, interviews, documentation, and field notes and subsequently analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that all participants regularly attended the program and engaged in educational sessions and the traditional games of *batu timbang*, *lore*, and *karet*. During the games, the participants demonstrated physical activity, communication, cooperation, and direct interaction. The interview results revealed that the children continued to habitually play *Free Fire*, particularly at night,

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

while traditional games served as alternative recreational activities in the afternoon. Parents also responded positively to the implementation of the activity. This program provided a practical contribution by offering alternative community-based recreational activities while reintroducing traditional games to children. Nevertheless, this activity could not quantitatively demonstrate a reduction in the intensity of *Free Fire* play because it did not employ a pretest–posttest design. Future activities should provide a longer period of guidance, involve a broader range of participants, and use validated measurement instruments to evaluate changes in the intensity of digital game use.

Keywords: Digital Games; Traditional Games; Elementary School-Aged Children; Community Education; Social Interaction

Abstrak: Penggunaan *game* digital secara berlebihan pada anak usia sekolah dasar telah menjadi perhatian dalam kegiatan pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat. Namun, program yang mengintegrasikan edukasi penggunaan *game* secara bijak dengan permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas bermain di lingkungan masyarakat masih terbatas. Kegiatan ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan edukasi penggunaan *game* secara bijak dan pemanfaatan permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas bermain anak di Jorong Kampung Tangah Barat, Provinsi Sumatera Barat. Kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain partisipatif serta melibatkan 20 anak berusia 7–10 tahun yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti program secara rutin dan terlibat dalam sesi edukasi serta permainan batu timbang, lore, dan karet. Selama permainan berlangsung, peserta memperlihatkan aktivitas fisik, komunikasi, kerja sama, dan interaksi langsung. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa anak-anak masih memiliki kebiasaan bermain *Free Fire*, terutama pada malam hari, sedangkan permainan tradisional menjadi alternatif aktivitas bermain pada sore hari. Orang tua juga memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Program ini memberikan kontribusi praktis berupa alternatif aktivitas bermain berbasis masyarakat sekaligus memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak. Meskipun demikian, kegiatan ini belum dapat membuktikan penurunan intensitas bermain *Free Fire* secara kuantitatif karena tidak menggunakan desain *pretest–posttest*. Kegiatan lanjutan perlu menerapkan durasi pendampingan yang lebih panjang, melibatkan peserta yang lebih luas, dan menggunakan instrumen pengukuran tervalidasi untuk mengevaluasi perubahan intensitas bermain *game* digital.

Kata Kunci: *Game* Digital; Permainan Tradisional; Anak Usia Sekolah Dasar; Edukasi Masyarakat; Interaksi Sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola bermain anak usia sekolah dasar. Permainan digital yang pada awalnya hanya digunakan sebagai sarana hiburan kini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak karena didukung oleh kemudahan akses internet, penggunaan telepon pintar, serta semakin berkembangnya industri permainan daring. Salah satu permainan yang populer

di kalangan anak adalah *Free Fire*, yaitu permainan daring bergenre *battle royale* yang dapat dimainkan melalui perangkat seluler. Kehadiran permainan digital pada dasarnya tidak selalu memberikan dampak negatif apabila digunakan secara proporsional. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya waktu anak untuk melakukan aktivitas fisik, berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, belajar, dan melakukan aktivitas sosial lainnya (Domoff et al., 2020; World Health Organization [WHO], 2019). Penelitian Febriady et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Free Fire* pada siswa sekolah dasar berkaitan dengan munculnya perubahan dalam perilaku sosial, seperti mudah marah dan penggunaan bahasa yang kurang santun.

Permasalahan penggunaan permainan digital secara berlebihan menjadi semakin penting karena anak usia 7-10 tahun berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan stimulasi secara seimbang pada aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Aktivitas bermain pada usia tersebut seharusnya tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, dan belajar mengendalikan diri. Hasil penelitian Irmansyah et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak sekolah dasar melalui aktivitas yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan interaksi antarpeserta. Dengan demikian, peneliti berpandangan bahwa upaya mengurangi penggunaan permainan digital yang berlebihan tidak cukup hanya dilakukan melalui larangan atau pembatasan penggunaan gawai, tetapi perlu disertai dengan penyediaan aktivitas alternatif yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung berbagai nilai pendidikan. Hidayati (2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional Indonesia dapat menjadi sarana penanaman pendidikan karakter sekaligus mempertahankan kearifan lokal di tengah semakin meluasnya penggunaan gawai dan permainan daring pada anak. Permainan tradisional juga dapat menjadi media untuk mengembangkan nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan sikap saling membantu (Miratunnisah, 2024). Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki posisi strategis sebagai aktivitas alternatif yang mampu menggabungkan unsur hiburan, aktivitas fisik, pembelajaran sosial, dan pelestarian budaya.

Berbagai penelitian sebelumnya semakin memperkuat potensi permainan tradisional dalam perkembangan anak. Hafina et al. (2022) menemukan bahwa permainan tradisional dapat dikembangkan menjadi model pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar dan memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dalam penerapannya. Model tersebut mendorong siswa untuk memahami nilai-nilai karakter melalui pengalaman bermain secara langsung. Sementara itu, penelitian Nevitaningrum et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dapat digunakan dalam pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya relevan sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga mempunyai fungsi edukatif dalam membentuk perilaku positif anak.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan sosial anak. Irmansyah et al. (2020) menemukan bahwa permainan olahraga tradisional memberikan ruang kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui aktivitas kelompok. Penelitian mengenai implementasi permainan tradisional berbasis filosofi Ki Hadjar Dewantara juga menunjukkan bahwa permainan seperti *dakon*, *cublak-cublak suweng*, dan *gobak sodor* dapat digunakan untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak melalui interaksi langsung selama bermain (2025). Dengan demikian, aktivitas bermain tradisional mempunyai karakteristik yang berbeda dengan permainan digital karena memungkinkan anak melakukan kontak sosial secara langsung dan memperoleh pengalaman bersama dengan lingkungan sekitarnya.

Meskipun demikian, penelitian mengenai permainan digital dan permainan tradisional masih banyak dilakukan secara terpisah. Penelitian mengenai permainan daring cenderung berfokus pada dampaknya terhadap perilaku, kesehatan, prestasi belajar, atau perkembangan sosial anak. Sebaliknya, penelitian mengenai permainan tradisional lebih banyak membahas pendidikan karakter, keterampilan sosial, aktivitas fisik, serta pelestarian budaya. Kajian terbaru bahkan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan manfaat terhadap kebugaran jasmani, hubungan sosial, dan motivasi belajar anak sekolah dasar (Bete et al., 2026). Kondisi tersebut memperlihatkan adanya ruang penelitian yang masih terbuka, khususnya mengenai bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai aktivitas alternatif dalam program berbasis masyarakat untuk mendampingi anak yang memiliki kebiasaan bermain permainan daring.

Kesenjangan tersebut semakin terlihat dalam konteks masyarakat lokal. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian di Jorong Kampung Tangah Barat, sebagian besar anak usia 7-10 tahun diketahui memiliki kebiasaan bermain *Free Fire*, terutama pada malam hari sekitar pukul 19.00-20.30 WIB. Kondisi tersebut dikhawatirkan mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas bermain secara langsung dengan teman sebaya. Pada saat yang sama, pilihan kegiatan bermain bersama di lingkungan sekitar masih relatif terbatas. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang tidak hanya memberikan pengetahuan tentang risiko penggunaan permainan digital secara berlebihan, tetapi juga menyediakan pengalaman alternatif yang dapat menarik minat anak.

Dalam perspektif pendidikan, pemberian alternatif aktivitas bermain memiliki nilai penting karena perubahan perilaku anak tidak selalu efektif apabila hanya dilakukan melalui pembatasan. Anak membutuhkan lingkungan yang menyediakan pengalaman positif sebagai pengganti kebiasaan yang kurang produktif. Melalui permainan tradisional, anak dapat memperoleh pengalaman sosial secara langsung, belajar mengikuti aturan, bekerja sama, berkomunikasi, serta melakukan aktivitas fisik. Hal tersebut sejalan dengan *Social Learning Theory* Bandura (1986), yang menjelaskan bahwa perilaku individu berkembang melalui proses observasi, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan sosial. Dalam kegiatan bermain kelompok, anak dapat mengamati perilaku teman, menirunya, memperoleh penguatan, dan secara bertahap membentuk perilaku sosial yang lebih positif.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada pengintegrasian edukasi mengenai penggunaan *game* secara bijak dengan permainan tradisional lokal berupa batu timbang, lore, dan permainan karet dalam satu program pengabdian kepada masyarakat. Pendekatan tersebut berbeda dari kegiatan yang hanya memberikan edukasi mengenai dampak permainan daring atau hanya menggunakan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter. Program ini menggabungkan kedua pendekatan tersebut sehingga anak tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang pentingnya mengatur waktu bermain, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas bermain yang aktif dan dilakukan bersama teman sebaya. Pendekatan semacam ini relevan dengan temuan Hafina et al. (2022) mengenai efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan karakter serta temuan Bete et al. (2026) mengenai manfaat permainan tradisional terhadap aspek fisik dan sosial anak.

Selain itu, penggunaan permainan lokal memiliki nilai penting dalam pelestarian budaya. Hidayati (2020) menegaskan bahwa keberadaan permainan tradisional menghadapi

tantangan akibat semakin luasnya penggunaan gawai dan permainan daring sejak usia dini. Oleh karena itu, menghidupkan kembali permainan tradisional dalam lingkungan masyarakat bukan hanya menjadi strategi untuk menyediakan aktivitas alternatif bagi anak, tetapi juga merupakan bentuk pelestarian kearifan lokal. Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok dapat menjadi ruang bagi anak untuk mengenal budaya lokal sekaligus membangun hubungan sosial dengan teman sebaya.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada program permainan tradisional dan edukasi untuk mengurangi intensitas bermain *Free Fire* pada anak di Jorong Kampung Tangah Barat. Program dilaksanakan melalui edukasi mengenai penggunaan *game* secara bijak yang dipadukan dengan permainan tradisional batu timbang, lore, dan karet. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan program edukasi mengenai penggunaan *game* secara berlebihan yang dipadukan dengan permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas bermain anak, serta menggambarkan respons anak dan orang tua terhadap pelaksanaan program. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam menyediakan alternatif aktivitas bermain yang sehat, mendorong interaksi sosial dan aktivitas fisik anak, meningkatkan kesadaran mengenai pengelolaan waktu bermain, serta mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal masyarakat.

METODE

Kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan *Participatory Community Service* (PCS). Pendekatan ini dipilih karena kegiatan berorientasi pada pemahaman dan pendeskripsian secara mendalam terhadap proses pelaksanaan program, keterlibatan anak, respons peserta, interaksi sosial, serta tanggapan orang tua terhadap pemanfaatan permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas bermain. Pendekatan partisipatif menempatkan masyarakat sebagai subjek aktif dalam proses kegiatan sehingga program dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat (Clark & Ventres, 2016; Grieb et al., 2015; Moser & Korstjens, 2022).

Pendekatan kualitatif juga memungkinkan peneliti memperoleh informasi berdasarkan pengalaman langsung peserta dalam lingkungan alamiah. Dalam kegiatan ini, anak tidak hanya menjadi penerima materi edukasi, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan batu timbang, lore, dan permainan karet. Dengan demikian, proses kegiatan dapat

diamati melalui perilaku, komunikasi, partisipasi, dan interaksi peserta selama program berlangsung. Pendekatan tersebut sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menekankan pemahaman fenomena berdasarkan konteks dan pengalaman partisipan (Creswell & Creswell, 2023; Miles et al., 2020).

Desain kegiatan menggunakan desain deskriptif-partisipatif yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: 1) Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan perangkat jorong, identifikasi peserta, penyusunan materi edukasi, dan penyiapan sarana permainan tradisional; 2) Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian edukasi mengenai penggunaan *game* secara bijak dan potensi dampak penggunaan *game* secara berlebihan. Setelah kegiatan edukasi, peserta mengikuti permainan tradisional berupa batu timbang, lore, dan permainan karet; 3) Tahap observasi dilakukan selama kegiatan untuk mencatat keterlibatan, antusiasme, aktivitas fisik, kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial peserta. Tahap evaluasi dilakukan melalui wawancara dengan anak dan orang tua untuk memperoleh tanggapan mengenai pelaksanaan dan manfaat program.

Desain partisipatif dipilih karena kegiatan tidak hanya memberikan intervensi berupa informasi, tetapi juga melibatkan peserta secara langsung dalam aktivitas yang menjadi alternatif penggunaan waktu luang. Pendekatan *community based participatory* menekankan pentingnya keterlibatan masyarakat dalam proses kegiatan agar program lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan lokal (Foster et al., 2012; Elder & Odoyo, 2018). Dalam kegiatan ini, lingkungan masyarakat menjadi ruang pelaksanaan program, sedangkan anak, orang tua, mahasiswa KKN, dan masyarakat setempat berperan dalam mendukung keberlangsungan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan selama dua minggu pada Juni-Juli 2026 di Jorong Kampung Tangah Barat, Provinsi Sumatera Barat. Kegiatan dilaksanakan pada sore hari berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa anak-anak umumnya memiliki waktu luang pada sore hari sebelum memasuki waktu bermain *Free Fire* pada malam hari sekitar pukul 19.00-20.30 WIB.

Partisipan utama dalam kegiatan ini berjumlah 20 anak berusia 7-10 tahun yang berdomisili di Jorong Kampung Tangah Barat. Peserta dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan partisipan berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan kegiatan. Kriteria peserta meliputi anak yang berdomisili di Jorong Kampung Tangah Barat, berada pada rentang usia sekolah dasar, aktif bermain *Free Fire*, serta memperoleh izin dari orang tua untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pemilihan peserta secara purposif

dilakukan karena program secara khusus diarahkan kepada anak yang memiliki kebiasaan bermain permainan daring sehingga mereka sesuai dengan fokus kegiatan. Teknik *purposive sampling* memungkinkan peneliti memilih partisipan yang memiliki karakteristik dan pengalaman yang relevan dengan fenomena yang dikaji (Palinkas et al., 2015). Dalam konteks kegiatan berbasis masyarakat, pemilihan partisipan berdasarkan kriteria juga membantu memastikan bahwa program menjangkau kelompok yang menjadi sasaran utama kegiatan (Grieb et al., 2015).

Selain anak sebagai peserta utama, beberapa orang tua dilibatkan sebagai informan dalam wawancara. Orang tua dipilih karena memiliki pengetahuan mengenai kebiasaan bermain anak di rumah, termasuk waktu bermain *Free Fire*, bentuk pendampingan penggunaan gawai, serta perubahan aktivitas anak selama mengikuti program. Keterlibatan orang tua memungkinkan informasi mengenai kegiatan diperoleh dari lebih dari satu perspektif sehingga data yang diperoleh menjadi lebih komprehensif. Seluruh peserta mengikuti kegiatan secara sukarela dengan memperhatikan izin orang tua, keamanan, kenyamanan, dan kondisi anak selama pelaksanaan program. Prinsip keterlibatan partisipan secara etis dan kontekstual menjadi bagian penting dalam kegiatan berbasis masyarakat (Clark & Ventres, 2016).

Data dikumpulkan menggunakan empat instrumen utama, yaitu: 1) Lembar observasi digunakan untuk mencatat kehadiran peserta, partisipasi dalam kegiatan edukasi, keterlibatan dalam permainan batu timbang, lore, dan karet, kemampuan bekerja sama, komunikasi, antusiasme, serta interaksi sosial antarpeserta. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan berlangsung sehingga perilaku peserta dapat dicatat berdasarkan kondisi alamiah di lapangan; 2) Wawancara dilakukan menggunakan pedoman *semi structured interview* kepada anak dan beberapa orang tua. Wawancara kepada anak diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan bermain *Free Fire*, waktu bermain, pengalaman mengikuti permainan tradisional, serta tanggapan terhadap program. Wawancara kepada orang tua diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan bermain anak, pendampingan penggunaan gawai, manfaat permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas, serta tanggapan terhadap pelaksanaan program. Wawancara *semi-structured* digunakan karena memberikan kerangka pertanyaan yang sistematis sekaligus memberikan ruang bagi informan untuk menjelaskan pengalaman mereka secara lebih luas (Kallio et al., 2016; Adeoye-Olatunde & Olenik, 2021); 3) Dokumentasi digunakan untuk mendukung data hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan pelaksanaan, dan dokumentasi

aktivitas peserta selama permainan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai kejadian penting yang muncul selama kegiatan, termasuk respons spontan peserta, kondisi lingkungan, bentuk interaksi, dan berbagai informasi yang tidak seluruhnya dapat dicatat melalui instrumen observasi.

Untuk menjamin kredibilitas data, dilakukan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari anak, orang tua, dan hasil observasi lapangan. Sementara itu, triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Penggunaan triangulasi dapat membantu memperkuat kredibilitas temuan karena informasi diperiksa melalui sumber dan metode yang berbeda (Foster et al., 2012; Miles et al., 2020).

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi: 1) Tahap reduksi data, data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan diseleksi, diringkas, dan dikelompokkan berdasarkan fokus kegiatan. Data dikategorikan ke dalam beberapa tema, yaitu kebiasaan bermain *Free Fire*, partisipasi dalam edukasi, keterlibatan dalam permainan tradisional, aktivitas fisik, interaksi sosial, kerja sama, serta tanggapan orang tua. Proses reduksi dilakukan untuk memusatkan perhatian pada informasi yang relevan dengan tujuan kegiatan; 2) Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi yang telah dikategorikan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel. Data hasil observasi disajikan berdasarkan aspek kehadiran, partisipasi edukasi, keterlibatan dalam permainan, dan interaksi sosial. Data hasil wawancara disajikan berdasarkan tema kebiasaan bermain *Free Fire*, pengalaman mengikuti permainan tradisional, manfaat kegiatan, serta tanggapan orang tua. Penyajian data secara sistematis membantu peneliti mengidentifikasi pola dan hubungan antartemuan (Miles et al., 2020); 3) Tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan pola yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Kesimpulan diarahkan untuk menjawab tujuan kegiatan, yaitu mendeskripsikan pelaksanaan edukasi penggunaan *game* secara bijak yang dipadukan dengan permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas bermain anak. Proses analisis dilakukan secara berulang dengan membandingkan temuan dari berbagai sumber sehingga kesimpulan yang dihasilkan tetap berdasarkan data lapangan.

Analisis kualitatif dalam kegiatan berbasis masyarakat juga mempertimbangkan keterlibatan partisipan dan konteks sosial tempat kegiatan berlangsung. Proses analisis tidak

hanya melihat respons individu, tetapi juga memperhatikan interaksi antara anak, teman sebaya, orang tua, mahasiswa KKN, dan lingkungan masyarakat. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip analisis partisipatif yang menempatkan pengalaman dan konteks masyarakat sebagai bagian penting dalam memahami temuan (Jackson, 2008; Moser & Korstjens, 2022).

Kegiatan ini tidak menggunakan desain eksperimen, uji statistik, maupun instrumen kuantitatif untuk mengukur penurunan intensitas bermain *Free Fire*. Oleh karena itu, hasil kegiatan digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan program, partisipasi anak, pengalaman mengikuti permainan tradisional, interaksi sosial, serta persepsi anak dan orang tua. Pernyataan mengenai perubahan intensitas bermain tidak diposisikan sebagai hasil pengukuran statistik karena evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hal tersebut sesuai dengan desain kegiatan yang tercantum dalam dokumen, yang juga menyatakan bahwa program belum menggunakan instrumen tervalidasi atau desain pra pasca intervensi untuk mengukur perubahan intensitas bermain secara kuantitatif.

HASIL

Pelaksanaan Program Pengabdian

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama dua minggu pada Juni-Juli 2026 di Jorong Kampung Tangah Barat, Provinsi Sumatera Barat. Kegiatan melibatkan 20 anak berusia 7-10 tahun dan dilaksanakan pada sore hari. Rangkaian kegiatan terdiri atas edukasi mengenai penggunaan *game* secara bijak, permainan tradisional berupa batu timbang, lore, dan permainan karet, serta evaluasi melalui observasi dan wawancara. Selama program berlangsung, seluruh peserta mengikuti kegiatan secara rutin. Peserta juga terlibat dalam sesi edukasi dan permainan tradisional. Dokumentasi kegiatan menunjukkan adanya interaksi langsung antarpeserta selama permainan berlangsung.

Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mencatat kehadiran, partisipasi peserta dalam edukasi, keterlibatan dalam permainan tradisional, serta interaksi sosial selama kegiatan.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Observasi Pelaksanaan Program

Aspek yang diamati	Temuan berdasarkan observasi
Kehadiran peserta	Seluruh 20 peserta mengikuti kegiatan secara rutin selama program berlangsung.

Aspek yang diamati	Temuan berdasarkan observasi
Partisipasi dalam edukasi	Sebagian besar peserta memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dengan pemateri.
Keterlibatan dalam permainan batu timbang	Peserta mengikuti permainan secara bergantian, mematuhi aturan, dan menunjukkan antusiasme tinggi.
Keterlibatan dalam permainan lore	Anak-anak aktif bekerja sama dengan teman serta mengikuti aturan permainan hingga selesai.
Keterlibatan dalam permainan karet	Peserta berpartisipasi aktif dan saling menyemangati teman selama permainan berlangsung.
Interaksi sosial antarpeserta	Anak-anak berkomunikasi, bermain bersama, dan berinteraksi secara langsung selama kegiatan.

Sumber: Data hasil observasi kegiatan pengabdian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, seluruh 20 peserta mengikuti kegiatan secara rutin selama program berlangsung. Pada sesi edukasi, sebagian besar peserta memperhatikan materi yang disampaikan, menjawab pertanyaan, dan mengikuti diskusi dengan pemateri. Selama permainan batu timbang, peserta mengikuti permainan secara bergantian dan mematuhi aturan yang diberikan. Pada permainan lore dan permainan karet, peserta terlibat dalam aktivitas kelompok dan saling memberikan dukungan selama permainan berlangsung. Hasil observasi juga mencatat adanya komunikasi dan interaksi langsung antarpeserta selama permainan. Anak-anak bermain bersama dalam kelompok, melakukan komunikasi selama permainan, serta memberikan dukungan kepada teman. Selain itu, orang tua memberikan izin kepada anak untuk mengikuti kegiatan dan menyampaikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan program.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada anak dan beberapa orang tua untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan bermain *Free Fire*, pengalaman mengikuti permainan tradisional, serta tanggapan terhadap pelaksanaan program.

Tabel 2. Temuan Hasil Wawancara

Informan	Tema temuan
Anak	Memiliki kebiasaan bermain Free Fire pada malam hari.
Anak	Menyukai permainan batu timbang, lore, dan permainan karet.
Orang tua	Permainan tradisional memberikan alternatif aktivitas pada sore hari.
Orang tua	Program diterima dengan baik oleh masyarakat.

Sumber: Data hasil wawancara kegiatan pengabdian, 2026.

Berdasarkan Tabel 2, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki kebiasaan bermain *Free Fire* setiap hari, terutama pada malam hari sekitar pukul

19.00-20.30 WIB. Anak-anak menyampaikan bahwa bermain *Free Fire* merupakan salah satu aktivitas rutin setelah menyelesaikan kegiatan belajar dan beristirahat. Pada saat yang sama, peserta menyatakan menyukai permainan tradisional yang dilaksanakan selama program karena dapat bermain secara langsung bersama teman sebaya. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa mereka memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Orang tua menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan alternatif aktivitas bagi anak pada waktu sore hari. Orang tua juga menyampaikan bahwa edukasi mengenai penggunaan *game* membantu anak memperoleh pemahaman mengenai pengaturan waktu bermain, belajar, beristirahat, dan melakukan aktivitas sosial.

Kondisi Peserta Sebelum dan Selama Program

Perbandingan kondisi peserta sebelum dan selama pelaksanaan program didasarkan pada hasil observasi dan wawancara. Perbandingan tersebut meliputi aktivitas sore hari, interaksi sosial, aktivitas fisik, pengetahuan mengenai dampak *game*, peran orang tua, dan ketersediaan kegiatan alternatif.

Tabel 3. Perbandingan Kondisi Peserta Sebelum dan Selama Program

Aspek	Sebelum program	Selama program
Aktivitas pada sore hari	Sebagian besar anak menghabiskan waktu di rumah atau menggunakan gawai.	Anak mengikuti permainan batu timbang, lore, dan permainan karet bersama teman sebaya.
Interaksi sosial	Interaksi langsung dengan teman sebaya relatif terbatas.	Anak berkomunikasi, bekerja sama, dan bermain secara berkelompok.
Aktivitas fisik	Aktivitas fisik belum terprogram dan cenderung rendah pada waktu sore.	Anak melakukan aktivitas fisik melalui permainan tradisional.
Pengetahuan tentang dampak game	Sebagian besar anak belum memahami dampak penggunaan game secara berlebihan.	Anak memperoleh edukasi mengenai penggunaan game secara bijak dan pengaturan waktu bermain.
Peran orang tua	Pendampingan penggunaan gawai dilakukan secara beragam sesuai kondisi keluarga.	Orang tua mulai memberikan perhatian terhadap aktivitas bermain anak dan mendukung permainan tradisional.
Kegiatan alternatif	Pilihan aktivitas bermain bersama di lingkungan sekitar relatif terbatas.	Permainan tradisional menjadi salah satu alternatif kegiatan bermain pada sore hari.

Sumber: Data hasil observasi dan wawancara kegiatan pengabdian, 2026.

Tabel 3 menunjukkan adanya perbedaan kondisi aktivitas anak antara sebelum dan selama program berlangsung. Sebelum kegiatan, sebagian besar anak lebih banyak menghabiskan waktu luang di rumah dengan menggunakan gawai, sedangkan aktivitas bermain bersama teman sebaya di lingkungan sekitar relatif terbatas. Selama program

berlangsung, anak mengikuti permainan tradisional pada sore hari, melakukan aktivitas fisik, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Pada aspek pengetahuan, sebelum program sebagian besar anak belum memahami dampak penggunaan *game* secara berlebihan. Selama program, anak memperoleh materi edukasi mengenai penggunaan *game* secara bijak dan pentingnya mengatur waktu bermain. Pada aspek peran orang tua, sebelum program pendampingan penggunaan gawai dilakukan secara beragam, sedangkan selama program orang tua memberikan dukungan terhadap kegiatan permainan tradisional.

Data kegiatan menunjukkan bahwa respons peserta dan orang tua secara umum positif. Namun, terdapat batasan dalam temuan yang perlu dilaporkan secara objektif. Tidak terdapat data kuantitatif yang menunjukkan bahwa seluruh peserta mengalami penurunan intensitas bermain *Free Fire*. Data yang tersedia hanya menunjukkan bahwa permainan tradisional menjadi alternatif aktivitas pada sore hari selama program berlangsung. Selain itu, kegiatan hanya berlangsung selama dua minggu dan melibatkan 20 anak pada satu lokasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, sehingga belum tersedia data *pre-test* dan *post-test* atau instrumen tervalidasi yang dapat menunjukkan perubahan intensitas bermain *Free Fire* secara statistik. Dengan demikian, temuan kegiatan tidak digunakan untuk menyatakan adanya penurunan intensitas bermain secara kuantitatif. Temuan lain yang perlu dicatat adalah bahwa anak-anak tetap memiliki kebiasaan bermain *Free Fire* pada malam hari sekitar pukul 19.00-20.30 WIB berdasarkan hasil wawancara. Dengan demikian, selama program berlangsung terdapat penggunaan permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas pada sore hari, tetapi data kegiatan belum menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *Free Fire* pada malam hari telah sepenuhnya berhenti.

Secara faktual, hasil kegiatan menunjukkan bahwa 20 peserta mengikuti program secara rutin, sebagian besar peserta berpartisipasi dalam sesi edukasi, dan peserta terlibat dalam permainan batu timbang, lore, dan karet. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak memiliki kebiasaan bermain *Free Fire* pada malam hari dan menyukai permainan tradisional yang dilaksanakan dalam program. Orang tua menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif aktivitas anak pada sore hari dan memberikan tanggapan positif terhadap program. Hasil observasi juga menunjukkan adanya aktivitas fisik, komunikasi, kerja sama, dan interaksi langsung selama permainan tradisional. Sementara itu, edukasi yang diberikan sebelum permainan memberikan materi mengenai penggunaan *game* secara bijak dan pengaturan waktu bermain. Temuan tersebut merupakan hasil observasi dan wawancara

selama kegiatan dan tidak digunakan sebagai bukti kuantitatif mengenai perubahan intensitas bermain *Free Fire*.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program edukasi penggunaan *game* secara bijak yang dipadukan dengan permainan tradisional dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh keterlibatan aktif dari peserta. Seluruh 20 anak mengikuti kegiatan secara rutin, sedangkan sebagian besar peserta berpartisipasi dalam sesi edukasi serta permainan batu timbang, lore, dan karet. Selama permainan berlangsung, peserta melakukan komunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan permainan, dan memberikan dukungan kepada teman sebaya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam kegiatan ini tidak hanya menjadi aktivitas pengisi waktu luang, tetapi juga menyediakan ruang interaksi sosial secara langsung bagi anak.

Temuan tersebut berkaitan langsung dengan tujuan program, yaitu menyediakan alternatif aktivitas bermain bagi anak yang memiliki kebiasaan bermain *Free Fire*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta terbiasa bermain *Free Fire* pada malam hari sekitar pukul 19.00-20.30 WIB. Sementara itu, selama program berlangsung, permainan tradisional dilaksanakan pada sore hari sehingga anak memperoleh pilihan aktivitas lain sebelum memasuki waktu bermain *game*. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi penyediaan aktivitas alternatif dapat menjadi bagian penting dalam pendampingan penggunaan permainan digital, terutama ketika alternatif tersebut sesuai dengan karakteristik dan minat anak.

Aktivitas permainan tradisional juga menghasilkan pola interaksi yang berbeda dari aktivitas bermain menggunakan gawai secara individual. Dalam permainan batu timbang, lore, dan karet, anak harus mengikuti aturan, menunggu giliran, berkomunikasi, serta menyesuaikan tindakan dengan peserta lain. Selama kegiatan, observasi menunjukkan adanya komunikasi aktif, kerja sama, dan dukungan antarpeserta. Kondisi tersebut memberikan pengalaman sosial secara langsung dan menjadi salah satu temuan utama program.

Dari sisi edukasi, pemberian materi sebelum permainan membantu memperkenalkan konsep penggunaan *game* secara bijak kepada peserta. Anak memperoleh informasi mengenai pentingnya mengatur waktu bermain, belajar, beristirahat, dan melakukan aktivitas sosial. Dengan demikian, program tidak diarahkan untuk menghilangkan permainan digital, tetapi

untuk memperkenalkan pola penggunaan yang lebih seimbang. Hal ini sesuai dengan tujuan program yang menempatkan edukasi dan penyediaan alternatif aktivitas sebagai dua komponen yang saling melengkapi.

Temuan mengenai meningkatnya interaksi sosial selama permainan tradisional sejalan dengan teori *Social Learning Theory* Bandura. Menurut Bandura (1986), perilaku individu berkembang melalui proses observasi, imitasi, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan. Dalam kegiatan ini, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati perilaku teman, mengikuti aturan permainan, bekerja sama, serta mendapatkan respons langsung dari lingkungan sosialnya. Aktivitas tersebut berbeda dengan pola bermain yang dilakukan secara individual menggunakan perangkat digital karena permainan tradisional dalam program secara langsung mempertemukan anak dalam aktivitas kelompok.

Temuan kegiatan juga sejalan dengan penelitian Irmansyah et al. (2020) yang menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional dapat memberikan kesempatan kepada anak sekolah dasar untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dan aktivitas kelompok. Kesamaan tersebut terlihat pada temuan kegiatan ini, yaitu anak berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya selama permainan berlangsung. Dengan demikian, hasil kegiatan memperkuat temuan sebelumnya mengenai fungsi permainan tradisional dalam menyediakan pengalaman sosial bagi anak.

Hasil kegiatan juga mendukung penelitian Hafina et al. (2022) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan karakter di sekolah dasar. Dalam kegiatan ini, anak tidak hanya melakukan aktivitas fisik, tetapi juga belajar mengikuti aturan, menunggu giliran, bekerja sama, dan memberikan dukungan kepada teman. Nilai-nilai tersebut muncul dalam proses permainan secara langsung sehingga permainan menjadi pengalaman yang memungkinkan anak mempraktikkan perilaku sosial.

Temuan mengenai permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas anak juga sejalan dengan Hidayati (2020), yang menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana penanaman karakter sekaligus pelestarian kearifan lokal. Dalam program di Jorong Kampung Tangah Barat, batu timbang, lore, dan permainan karet tidak hanya digunakan sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga memperkenalkan kembali bentuk permainan yang berasal dari lingkungan budaya masyarakat. Dengan demikian, penggunaan permainan tradisional dalam

program memiliki dua fungsi, yaitu menyediakan aktivitas alternatif bagi anak dan mempertahankan keberadaan permainan lokal.

Dari sisi permainan digital, hasil kegiatan memperlihatkan bahwa peserta masih memiliki kebiasaan bermain *Free Fire* pada malam hari meskipun mengikuti permainan tradisional pada sore hari. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa penyediaan aktivitas alternatif selama program belum dapat diartikan sebagai penghapusan kebiasaan bermain *game*. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Febriady et al. (2022) yang menunjukkan bahwa permainan *Free Fire* dapat berkaitan dengan perubahan perilaku sosial siswa sekolah dasar. Namun, kegiatan ini tidak mengukur perubahan perilaku secara kuantitatif sehingga hasilnya tidak dapat digunakan untuk menyatakan adanya penurunan intensitas bermain *Free Fire* secara statistik.

Temuan tersebut juga menunjukkan perbedaan dengan pendekatan yang hanya menekankan pembatasan penggunaan gawai. Dalam kegiatan ini, anak tidak hanya diberikan informasi mengenai dampak penggunaan *game* secara berlebihan, tetapi juga diberikan aktivitas pengganti yang dapat dilakukan secara langsung bersama teman. Orang tua menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan alternatif aktivitas pada sore hari dan memberikan tanggapan positif terhadap program. Oleh karena itu, hasil kegiatan menunjukkan pentingnya mengombinasikan edukasi dengan penyediaan aktivitas alternatif daripada hanya memberikan larangan.

Temuan ini juga dapat dikaitkan dengan penelitian Bete et al. (2026) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi dalam mendukung kebugaran jasmani, hubungan sosial, dan motivasi belajar anak sekolah dasar. Dalam kegiatan ini, aspek aktivitas fisik dan hubungan sosial terlihat selama anak mengikuti permainan batu timbang, lore, dan karet. Akan tetapi, karena kegiatan tidak menggunakan instrumen pengukuran kebugaran atau motivasi belajar, hasil ini hanya menunjukkan adanya aktivitas fisik dan interaksi sosial selama program, bukan peningkatan kedua aspek tersebut secara kuantitatif.

Secara teoretis, hasil kegiatan memberikan penguatan terhadap penerapan *Social Learning Theory* dalam konteks kegiatan bermain anak di masyarakat. Anak memperoleh pengalaman melalui interaksi langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Proses tersebut memberikan ruang bagi munculnya perilaku kerja sama, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, dan dukungan sosial. Dengan demikian, lingkungan bermain dapat

dipandang sebagai salah satu konteks sosial yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman dan pembelajaran perilaku melalui interaksi langsung (Bandura, 1986).

Secara praktis, program menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif kegiatan bagi anak pada waktu luang. Hal tersebut relevan bagi orang tua dan masyarakat yang menghadapi persoalan penggunaan permainan digital secara berlebihan. Berdasarkan tanggapan orang tua dalam kegiatan ini, permainan tradisional dapat memberikan pilihan aktivitas pada sore hari sehingga anak memiliki kegiatan lain selain menggunakan gawai.

Bagi masyarakat, kegiatan ini memberikan contoh bahwa permainan tradisional yang tersedia di lingkungan lokal dapat dihidupkan kembali melalui kegiatan sederhana dan partisipatif. Batu timbang, lore, dan permainan karet dapat dimainkan dengan melibatkan beberapa anak secara bersama-sama sehingga tidak membutuhkan perangkat digital sebagai media utama. Hal tersebut sekaligus memberikan ruang untuk mempertahankan permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal.

Bagi perguruan tinggi, kegiatan ini menunjukkan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui keterlibatan mahasiswa KKN sebagai fasilitator dalam menyelesaikan persoalan yang ditemukan di masyarakat. Mahasiswa tidak hanya menyampaikan edukasi, tetapi juga mengembangkan kegiatan yang melibatkan anak, orang tua, dan masyarakat secara langsung. Model tersebut dapat dikembangkan pada kegiatan pengabdian berikutnya dengan menyesuaikan jenis permainan dan karakteristik masyarakat setempat.

Kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil: 1) Jumlah peserta hanya 20 anak dan seluruh kegiatan dilaksanakan pada satu lokasi, yaitu Jorong Kampung Tangah Barat. Kondisi tersebut menyebabkan hasil kegiatan belum dapat digeneralisasikan ke anak-anak di wilayah lain dengan karakteristik sosial dan budaya yang berbeda; 2) Kegiatan hanya berlangsung selama dua minggu. Durasi tersebut memberikan kesempatan untuk melihat respons peserta selama program, tetapi belum cukup untuk mengetahui keberlanjutan kebiasaan bermain tradisional setelah program selesai; 3) Kegiatan tidak menggunakan desain eksperimen atau *pre test* dan *post test*. Oleh karena itu, belum dapat ditentukan secara kuantitatif apakah terdapat penurunan intensitas bermain *Free Fire* setelah mengikuti program; 4) Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan sehingga sebagian temuan mengenai kebiasaan bermain

anak bergantung pada laporan peserta dan orang tua. Meskipun triangulasi sumber dan metode telah digunakan, penelitian berikutnya dapat memperkuat evaluasi dengan menggunakan instrumen intensitas penggunaan *game* yang tervalidasi, pencatatan durasi penggunaan gawai, serta desain pengukuran sebelum dan sesudah program.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, kegiatan selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar dan beberapa lokasi dengan karakteristik masyarakat yang berbeda. Durasi pendampingan juga perlu diperpanjang agar keberlanjutan perubahan aktivitas bermain dapat diamati. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan menggabungkan data kualitatif dan pengukuran kuantitatif sehingga perubahan intensitas bermain *Free Fire*, aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pola penggunaan gawai dapat dianalisis secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, pembahasan menunjukkan bahwa program edukasi penggunaan *game* secara bijak yang dipadukan dengan permainan tradisional memberikan pengalaman bermain yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung. Namun, temuan tersebut harus dipahami sebagai hasil deskriptif dari pelaksanaan program, bukan sebagai bukti statistik mengenai penurunan intensitas bermain *Free Fire*. Posisi ini penting untuk menjaga kesesuaian antara kesimpulan dengan desain dan data yang benar-benar diperoleh selama kegiatan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Jorong Kampung Tangah Barat menunjukkan bahwa edukasi mengenai penggunaan *game* secara bijak yang dipadukan dengan permainan tradisional dapat dilaksanakan dengan melibatkan 20 anak berusia 7-10 tahun secara aktif. Peserta mengikuti kegiatan edukasi serta permainan batu timbang, lore, dan karet. Selama permainan berlangsung, ditemukan adanya aktivitas fisik, komunikasi, kerja sama, interaksi langsung, dan kepatuhan terhadap aturan permainan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak-anak masih memiliki kebiasaan bermain *Free Fire*, terutama pada malam hari sekitar pukul 19.00-20.30 WIB. Namun, selama kegiatan berlangsung, permainan tradisional dapat menjadi alternatif aktivitas pada sore hari. Orang tua juga memberikan tanggapan positif terhadap program dan menilai permainan tradisional dapat menjadi salah satu pilihan kegiatan bagi anak. Dengan demikian, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menggabungkan edukasi penggunaan *game* secara bijak

dengan penyediaan aktivitas bermain alternatif dapat diterapkan di lingkungan masyarakat. Akan tetapi, kegiatan ini belum dapat menyimpulkan adanya penurunan intensitas bermain *Free Fire* secara kuantitatif, karena tidak menggunakan instrumen pengukuran tervalidasi maupun desain *pre test* dan *post test*.

Kegiatan ini memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pendidikan anak berbasis masyarakat, khususnya dalam menghadapi penggunaan permainan digital pada usia sekolah dasar. Kontribusi utama kegiatan terletak pada pemanfaatan permainan tradisional sebagai aktivitas alternatif yang bersifat aktif, sosial, dan kontekstual. Permainan batu timbang, lore, dan karet memberikan ruang bagi anak untuk melakukan aktivitas fisik sekaligus berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya.

Secara praktis, hasil kegiatan memberikan alternatif bagi orang tua dan masyarakat untuk tidak hanya berfokus pada pembatasan penggunaan *game*, tetapi juga menyediakan aktivitas pengganti yang menarik bagi anak. Kegiatan ini sekaligus menunjukkan bahwa permainan tradisional yang terdapat di lingkungan masyarakat dapat dimanfaatkan sebagai media kegiatan edukatif tanpa membutuhkan fasilitas teknologi yang kompleks.

Secara metodologis, kegiatan ini memperlihatkan bahwa observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan dapat digunakan untuk menggambarkan pengalaman anak dan respons orang tua terhadap program berbasis permainan tradisional. Meskipun demikian, kontribusi tersebut masih berada pada tingkat deskriptif karena kegiatan belum melakukan pengukuran kuantitatif terhadap perubahan intensitas bermain *game*.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan kegiatan, penelitian atau program berikutnya disarankan untuk: 1) Memperluas jumlah dan karakteristik peserta dengan melibatkan anak dari beberapa jorong atau wilayah yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih beragam; 2) Memperpanjang durasi program sehingga keberlanjutan kebiasaan bermain tradisional dan penggunaan *game* dapat diamati dalam jangka waktu yang lebih Panjang; 3) Menggunakan desain *pre test* dan *post test* serta instrumen yang tervalidasi untuk mengukur perubahan intensitas bermain *game*, aktivitas fisik, interaksi sosial, atau aspek perilaku anak secara lebih objektif; 4) Melibatkan orang tua secara lebih intensif melalui kegiatan pendampingan atau edukasi keluarga mengenai pengaturan waktu penggunaan gawai dan aktivitas bermain anak; 5) Mengembangkan pendekatan *mixed methods* dengan mengombinasikan data kualitatif dan kuantitatif sehingga efektivitas permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas anak dapat dianalisis secara lebih komprehensif; 6) Mengembangkan variasi permainan tradisional lokal

sesuai karakteristik budaya masyarakat sehingga program tidak hanya berfungsi sebagai alternatif penggunaan *game*, tetapi juga sebagai upaya mempertahankan permainan dan kearifan lokal.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif aktivitas anak di tengah kebiasaan bermain *game* digital. Namun, temuan yang diperoleh harus dipahami sebagai temuan deskriptif dari pelaksanaan program, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas dan keberlanjutan program secara lebih terukur.

DAFTAR PUSTAKA

Adeoye-Olatunde, O. A., & Olenik, N. L. (2021). Research and scholarly methods: Semi-structured interviews. *Journal of the American College of Clinical Pharmacy, 4*(10), 1358–1367. https://doi.org/10.1002/jac5.1441

Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). Online game, addiction and learning achievement of senior high school students in Jakarta. *Indonesian Journal of Disability Studies, 7*(2), 151–155. https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2020.007.02.03

Astuti, Y. S., & Apriliani, S. (2025). Strengthening character education in elementary school students through local wisdom–based traditional games. *Indonesian Journal of Character Education Studies, 2*(2), 71–82. https://doi.org/10.64420/ijces.v2i2.327

Bete, D. E. M. T., Akhiruyanto, A., Aristiyanto, A., Herdinata, G. R. P., Setiawan, F. E., & Syaleh, M. (2026). Dampak Permainan Tradisional terhadap Kebugaran Jasmani, Hubungan Sosial, dan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar: Studi Tinjauan Pustaka. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI), 5*(2), 133–153. https://doi.org/10.54284/jopi.v5i2.642

Clark, L., & Ventres, W. (2016). Qualitative methods in community-based participatory research: Coming of age. *Qualitative Health Research, 26*(1), 3–4. https://doi.org/10.1177/1049732315617445

Elder, B. C., & Odoyo, K. O. (2018). Multiple methodologies: Using community-based participatory research and decolonizing methodologies in Kenya. *International Journal of Qualitative Studies in Education, 31*(4), 293–311. https://doi.org/10.1080/09518398.2017.1422290

Febriady, D., Pebriana, P. H., Alim, M. L., & Ananda, R. (2022). The impact of Free Fire online games on students' social behavior at elementary school. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI, 8*(2), 140–150. https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14165

Foster, J. W., Chiang, F., Burgos, R. I., Cáceres, R. E., Tejada, C. M., Almonte, A. T., Noboa, F. R. M., Perez, L. J., Urbaez, M. F., & Heath, A. (2012). Community-based participatory research and the challenges of qualitative analysis enacted by lay, nurse, and academic researchers. *Research in Nursing & Health, 35*(5), 550–559. https://doi.org/10.1002/nur.21494

Grieb, S. D., Eder, M. M., Smith, K. C., Calhoun, K., & Tandon, S. D. (2015). Qualitative research and community-based participatory research: Considerations for effective dissemination in the peer-reviewed literature. *Progress in Community Health Partnerships: Research, Education, and Action, 9*(2), 275–282. https://doi.org/10.1353/cpr.2015.0041

Guta, A., Flicker, S., & Roche, B. (2013). Governing through community allegiance: A qualitative examination of peer research in community-based participatory research. *Critical Public Health, 23*(4), 432–451. https://doi.org/10.1080/09581596.2012.761675

Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 41*(2), 404–415. https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.46125

Hidayati, N. N. (2020). Indonesian traditional games: A way to implant character education on children and preserve Indonesian local wisdom. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam, 5*(1), 81–101. https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475

Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 39*(1), 39–53. https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210

Jackson, S. F. (2008). A participatory group process to analyze qualitative data. *Progress in Community Health Partnerships: Research, Education, and Action, 2*(2), 161–170. https://doi.org/10.1353/cpr.0.0010

Kallio, H., Pietilä, A.-M., Johnson, M., & Kangasniemi, M. (2016). Systematic methodological review: Developing a framework for a qualitative semi-structured interview guide. *Journal of Advanced Nursing, 72*(12), 2954–2965. https://doi.org/10.1111/jan.13031

Marlina, Y., Hasrul, H., & Arif, N. A. M. (2026). Traditional games as ethnopedagogy in the deep learning approach to strengthening the character of elementary school students. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education, 4*(1), 1–7. https://doi.org/10.70115/cahaya.v4i1.644

Miratunnisah. (2024). Study of literature: The role of traditional games as a learning media to instill character education in elementary school students. *MANDALIKA: Journal of Social Science, 2*(1), 13–20. https://doi.org/10.56566/mandalika.v2i1.174

Moser, A., & Korstjens, I. (2022). Series: Practical guidance to qualitative research. Part 5: Co-creative qualitative approaches for emerging themes in primary care research: Experience-based co-design, user-centred design and community-based participatory research. *European Journal of General Practice, 28*(1), 1–12. https://doi.org/10.1080/13814788.2021.2010700

Nevitaningrum, N., Mulyatno, C. B., & Nopembri, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 19*(1), 22–33. https://doi.org/10.21831/jpji.v19i1.73492

Saputra, G. E., & Suyitno. (2025). Implementasi Permainan Tradisional Bakiak dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri Wirokerten. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 330–343. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.27573

Supriadi, D. (2019). Traditional games activities to develop fundamental movement skills of elementary school students. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 4*(1), 98–102. https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i1.13873

Suryakusuma, E., Ismaya, E. A., & Kuryanto, M. S. (2024). Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 5*(1), 7–14. https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.9726

Syah, M. R. A., & Utomo. (2026). Penanaman Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional Sukabumi "Kaulinan Barudak": Studi Literature. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 235–246. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.53101