

Pengenalan Permainan Tradisional Gasing Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Pulau Lemukutan

**Adhitya Prihadi¹, Suriani Sari², Syarifah Fadillah Al Hadad³, Yenni Rizal⁴,
Henry Maksum⁵, Mesterianti Hartati⁶**

^{1,2,3,4,5}Profesi Pendidikan Guru, Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera. Pontianak Kalimantan Barat, Indonesia

¹e-mail: adhityaprihadi92@gmail.com

Submitted 11-03-2026

Accepted 06-08-2026

Published 07-08-2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap pola bermain anak-anak di wilayah pedesaan pesisir. Kondisi ini menyebabkan permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal semakin terlupakan. Pengabdian ini bertujuan untuk merevitalisasi permainan tradisional melalui kegiatan sosialisasi kepada anak-anak di RW 02 Dusun Lemukutan Besar, Desa Lemukutan, Kabupaten Bengkayang. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahapan utama, yaitu: (1) persiapan melalui koordinasi dengan pemerintah desa, tokoh adat, ketua RW, dan sekolah dasar; (2) eksekusi kegiatan berupa pengenalan, praktik, dan refleksi permainan tradisional; dan (3) evaluasi menggunakan form kesan peserta dan dokumentasi visual. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak tidak lagi mengenal permainan gasing, galah asin, dan engklek sebelum program dilaksanakan. Namun, setelah intervensi, terlihat antusiasme tinggi, peningkatan interaksi sosial, serta tumbuhnya pemahaman anak terhadap nilai budaya lokal. Kegiatan ini berhasil menjadi sarana konservasi budaya dan mendorong partisipasi masyarakat untuk pelestarian permainan tradisional secara berkelanjutan.

Kata Kunci: interaksi sosial, kearifan lokal, konservasi budaya, pendidikan karakter, permainan tradisional

Abstract

The rapid development of digital technology has significantly influenced children's play patterns in coastal rural communities. This condition has caused traditional games, as an integral part of local wisdom, to become increasingly neglected. This community service program aimed to revitalize traditional games through socialization activities involving children in RW 02, Lemukutan Besar Hamlet, Lemukutan Village, Bengkayang Regency. The implementation consisted of three main stages: (1) preparation through coordination with the village government, traditional leaders, neighborhood leaders (RW), and the local elementary school; (2) execution involving the introduction, practice, and reflection on traditional games; and (3) evaluation using participant feedback forms and visual documentation. The results revealed that, prior to the program, most children were unfamiliar with traditional games such as gasing (spinning top), galah asin, and engklek. Following the intervention, participants demonstrated high enthusiasm, increased social interaction, and a stronger understanding of local cultural values. The program successfully served as a medium for cultural conservation while encouraging community participation in the sustainable preservation of traditional games.

Keywords: *Social interaction, local wisdom, cultural conservation, character education, traditional games*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan bagian integral dari warisan budaya bangsa yang sarat dengan nilai moral, sosial, dan edukatif. Permainan tersebut tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat sebagai bentuk ekspresi budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Dalam konteks pendidikan, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan bagi anak-anak, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengandung berbagai nilai penting seperti kerjasama, sportivitas, tanggung jawab, serta kemampuan berinteraksi sosial. Menurut (Kurniati, 2016), permainan tradisional memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak karena dilakukan secara kolektif dan melibatkan interaksi langsung antar pemain. Melalui aktivitas tersebut, anak-anak belajar memahami aturan, menghargai perbedaan, serta membangun hubungan sosial yang sehat dengan teman sebaya.

Selain memiliki nilai sosial, permainan tradisional juga berkontribusi dalam perkembangan fisik dan kognitif anak. Aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh seperti berlari, melompat, dan bergerak secara aktif mampu melatih koordinasi motorik serta meningkatkan kesehatan fisik anak. (Dewi, 2015) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat merangsang perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa proses belajar pada anak tidak selalu harus dilakukan melalui kegiatan formal di dalam kelas, tetapi juga dapat diperoleh melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan anak sehari-hari.

Di sisi lain, permainan tradisional juga memiliki fungsi penting sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Permainan tersebut mencerminkan nilai-nilai kearifan lokal yang berkembang dalam masyarakat, termasuk nilai kebersamaan, solidaritas, serta penghargaan terhadap lingkungan sosial. Menurut (Syamsurrijal, 2020), permainan tradisional merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat

yang perlu dijaga keberlangsungannya karena di dalamnya terkandung berbagai nilai pendidikan karakter. Jika permainan tradisional tidak lagi dimainkan oleh generasi muda, maka secara tidak langsung akan terjadi proses hilangnya salah satu unsur budaya lokal yang selama ini menjadi bagian dari kehidupan masyarakat.

Namun demikian, perkembangan teknologi digital pada era globalisasi telah membawa perubahan signifikan terhadap pola aktivitas bermain anak. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan kemudahan akses terhadap berbagai jenis permainan digital yang dapat dimainkan melalui perangkat elektronik seperti telepon pintar, tablet, maupun komputer. Fenomena ini menyebabkan anak-anak cenderung lebih tertarik pada permainan digital dibandingkan permainan tradisional yang membutuhkan ruang terbuka dan interaksi sosial secara langsung. (Rideout, 2021) menyatakan bahwa penggunaan media digital pada anak mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, yang berdampak pada perubahan pola aktivitas bermain dari aktivitas fisik menuju aktivitas berbasis layar (*screen-based activities*).

Perubahan pola bermain tersebut tidak hanya berdampak pada menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional, tetapi juga berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan fisik anak. Anak-anak yang terlalu sering bermain permainan digital cenderung memiliki aktivitas fisik yang lebih rendah serta interaksi sosial yang terbatas. Menurut (Salim & Boulerbah, 2026), penggunaan permainan digital secara berlebihan dapat memicu perilaku adiktif serta mengurangi interaksi sosial dalam kehidupan nyata. Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan dalam perkembangan anak, terutama dalam aspek keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi.

Fenomena berkurangnya permainan tradisional juga terjadi di berbagai wilayah di Indonesia, termasuk di daerah pedesaan maupun wilayah pesisir. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sonjaya et al., 2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional di kalangan anak-anak mulai mengalami penurunan akibat meningkatnya penggunaan teknologi digital. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan pola bermain anak merupakan fenomena yang terjadi secara luas dan

memerlukan perhatian dari berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, keluarga, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RW 02 Dusun Lemukutan Besar, ditemukan bahwa sebagian besar anak-anak sudah tidak mengenal berbagai jenis permainan tradisional yang sebelumnya sering dimainkan oleh generasi sebelumnya. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain permainan digital menggunakan gawai. Permainan tersebut umumnya bersifat individual sehingga mengurangi interaksi sosial antar anak dalam lingkungan masyarakat. Padahal, interaksi sosial melalui aktivitas bermain bersama memiliki peran penting dalam membangun karakter serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Di sisi lain, masyarakat Dusun Lemukutan Besar masih memiliki kesadaran akan pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Beberapa tokoh masyarakat dan orang tua menyampaikan keinginan agar anak-anak kembali mengenal dan memainkan permainan tradisional yang pernah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi sosial yang dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional melalui kegiatan edukatif dan partisipatif yang melibatkan masyarakat secara langsung.

Pulau Lemukutan sebagai wilayah pesisir yang memiliki kekayaan budaya lokal sebenarnya memiliki potensi besar dalam pengembangan kegiatan pendidikan berbasis kearifan lokal. Permainan tradisional yang berkembang di masyarakat tidak hanya mencerminkan kreativitas masyarakat dalam menciptakan aktivitas bermain, tetapi juga menggambarkan nilai-nilai budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi (Astono, 2025). Oleh karena itu, revitalisasi permainan tradisional dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam upaya pelestarian budaya lokal sekaligus sebagai media pendidikan karakter bagi anak-anak (Saputra et al., 2025).

Atas dasar tersebut, Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas PGRI Pontianak melaksanakan kegiatan revitalisasi permainan tradisional sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan pendidikan berbasis

kearifan lokal. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan berbagai unsur masyarakat seperti tokoh masyarakat, pemerintah lokal, serta orang tua anak. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun kesadaran kolektif mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat (Endarwati & Abshor, 2024). Artikel ini memaparkan hasil kegiatan tersebut secara sistematis melalui kerangka penelitian terapan berbasis pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pengenalan permainan tradisional gasing sebagai upaya pelestarian identitas budaya lokal di Dusun Lemukutan Besar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak dalam memainkan permainan tradisional gasing, menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga warisan budaya lokal, serta memperkuat nilai-nilai sosial melalui aktivitas bermain bersama. Dampak kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan interaksi sosial peserta, bertambahnya pemahaman anak-anak terhadap nilai budaya lokal, serta tumbuhnya partisipasi masyarakat dalam mendukung pelestarian permainan tradisional secara berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *Asset-Based Community Development* (ABCD), yaitu pendekatan pemberdayaan masyarakat yang berorientasi pada pemanfaatan aset dan potensi lokal sebagai dasar pengembangan program. Pendekatan ABCD menempatkan masyarakat sebagai subjek utama yang memiliki berbagai sumber daya, pengetahuan, dan potensi yang dapat dioptimalkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara berkelanjutan. Dalam kegiatan ini, aset utama yang dikembangkan adalah permainan tradisional gasing sebagai warisan budaya lokal, didukung oleh keterlibatan tokoh adat, pemerintah desa, sekolah, serta masyarakat Dusun Lemukutan Besar dalam upaya pelestarian identitas budaya Pulau Lemukutan.

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis proses pelaksanaan kegiatan, partisipasi masyarakat, serta dampak program terhadap upaya pelestarian permainan tradisional. Pendekatan ini dipilih

karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena sosial, interaksi masyarakat, serta pengalaman peserta selama mengikuti kegiatan (Sugiyono, 2017). Tim pengabdian berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung melakukan observasi, berinteraksi dengan peserta, serta mendokumentasikan seluruh proses pelaksanaan kegiatan di lapangan (Moleong & Surjaman, 2018).

Kegiatan dilaksanakan di RW 02 Dusun Lemukutan Besar, Desa Lemukutan, Kabupaten Bengkayang. Sasaran kegiatan meliputi anak-anak sebagai peserta utama, orang tua, tokoh masyarakat, pemerintah desa, serta fasilitator lokal yang mendukung pelaksanaan program. Pelaksanaan pengabdian mengadaptasi tahapan utama dalam pendekatan ABCD yang meliputi *Discovery* (identifikasi aset), *Design* (perancangan program), *Implementation* (pelaksanaan kegiatan), serta *Reflection* (evaluasi dan refleksi).

1. Tahap Identifikasi (*Discovery*)

Tahap *Discovery* bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai aset yang dimiliki masyarakat sebagai dasar penyusunan program pengabdian. Identifikasi dilakukan melalui observasi lapangan, komunikasi dengan pemerintah desa, tokoh adat, ketua RW, pihak sekolah dasar, serta masyarakat setempat. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa Pulau Lemukutan masih memiliki aset budaya berupa permainan tradisional *gasing* yang pernah menjadi bagian dari aktivitas masyarakat, meskipun saat ini sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak. Selain aset budaya, ditemukan pula potensi sosial berupa dukungan pemerintah desa, tokoh adat, orang tua, serta masyarakat yang memiliki komitmen untuk melestarikan budaya lokal. Menurut (Creswell & Creswell, 2017), keterlibatan pemangku kepentingan sejak tahap awal merupakan bagian penting dalam kegiatan berbasis masyarakat karena mampu meningkatkan partisipasi serta keberlanjutan program yang dilaksanakan. Oleh karena itu, hasil identifikasi aset menjadi dasar dalam menentukan bentuk kegiatan pengenalan permainan tradisional *gasing* sebagai upaya pelestarian identitas budaya Pulau Lemukutan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* merupakan proses penyusunan program berdasarkan aset yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini dilakukan koordinasi bersama pemerintah desa, ketua RW, tokoh adat, dan pihak sekolah dasar untuk menyusun jadwal pelaksanaan, menentukan lokasi kegiatan, serta membagi peran masing-masing pihak dalam mendukung keberhasilan program.

Selain koordinasi, tim mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas PGRI Pontianak menyiapkan berbagai sarana pendukung berupa gasing kayu sebagai media utama kegiatan, serta media edukasi dalam bentuk poster dan lembar kegiatan sederhana yang menjelaskan aturan permainan dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Penggunaan media visual dalam kegiatan edukasi masyarakat dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan (Karmana, 2023).

Lokasi kegiatan dipilih di ruang terbuka desa agar memberikan ruang yang cukup bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain secara leluasa sekaligus menciptakan suasana belajar yang partisipatif. Dukungan masyarakat setempat dalam penyediaan lokasi dan fasilitas menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan pelaksanaan program pengabdian yang melibatkan anak-anak, masyarakat, tokoh adat, serta mahasiswa PPG sebagai fasilitator. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga aktivitas utama. Pertama, pengenalan permainan tradisional gasing kepada anak-anak dengan memberikan penjelasan mengenai sejarah permainan, aturan bermain, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman peserta mengenai pentingnya permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Pulau Lemukutan.

Kedua, praktik bermain gasing secara langsung yang didampingi oleh fasilitator dan tokoh masyarakat. Anak-anak diberikan kesempatan untuk mempelajari teknik memainkan gasing, mulai dari melilitkan tali hingga memutar gasing dengan benar. Aktivitas praktik dilakukan secara berkelompok sehingga

mendorong peserta untuk saling bekerja sama, berkomunikasi, dan belajar dari teman sebaya. Menurut (Kurniati, 2016), praktik langsung dalam permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan sosial anak melalui pengalaman bekerja sama, mematuhi aturan permainan, serta membangun interaksi sosial secara positif.

Ketiga, refleksi dan diskusi bersama antara peserta, orang tua, tokoh masyarakat, dan fasilitator mengenai pengalaman mengikuti kegiatan. Diskusi ini bertujuan untuk menggali pemahaman peserta terhadap manfaat permainan tradisional serta membangun kesadaran bersama mengenai pentingnya pelestarian permainan gasing sebagai warisan budaya lokal.

4. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan kegiatan sekaligus merefleksikan dampak program terhadap masyarakat. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, wawancara singkat dengan peserta dan orang tua, pengisian formulir evaluasi sederhana, serta dokumentasi dalam bentuk foto dan video. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat partisipasi dan keterlibatan anak-anak selama kegiatan berlangsung, sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh tanggapan masyarakat terhadap manfaat kegiatan. Formulir evaluasi dibagikan kepada peserta sebagai media memperoleh umpan balik mengenai pelaksanaan program. Seluruh proses kegiatan didokumentasikan sebagai bahan laporan sekaligus bukti pelaksanaan pengabdian.

Keabsahan data diperkuat melalui teknik triangulasi dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan formulir evaluasi peserta. Teknik triangulasi merupakan salah satu cara yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif untuk meningkatkan kredibilitas data yang diperoleh di lapangan (Denzin & Lincoln, 2018). Selanjutnya, seluruh data dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pelaksanaan, tingkat partisipasi masyarakat, serta dampak kegiatan terhadap upaya pelestarian permainan tradisional gasing sebagai identitas budaya Pulau Lemukutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Identifikasi

Tahap Identifikasi difokuskan pada proses identifikasi aset budaya dan potensi masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar pelaksanaan program pengabdian. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa Pulau Lemukutan masih memiliki aset budaya berupa permainan tradisional gasing yang merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat. Namun, aset budaya tersebut belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran maupun sarana pewarisan budaya kepada generasi muda.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pengetahuan anak-anak di Pulau Lemukutan mengenai permainan tradisional, khususnya permainan gasing, masih sangat rendah. Sebagian besar peserta belum pernah memainkan gasing secara langsung, bahkan beberapa di antaranya hanya mengetahui nama permainan tersebut dari cerita orang tua atau kakek-nenek mereka. Sebaliknya, anak-anak lebih akrab dengan berbagai permainan berbasis digital yang diakses melalui telepon pintar, seperti permainan daring maupun aplikasi hiburan lainnya. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran pola bermain dari aktivitas yang bersifat kolektif menuju aktivitas yang lebih individual.

Selain identifikasi terhadap kondisi anak-anak, hasil wawancara dengan masyarakat menunjukkan bahwa permainan tradisional mulai jarang dimainkan dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat mengakui bahwa aktivitas bermain bersama di lingkungan sekitar semakin berkurang akibat perkembangan teknologi informasi yang semakin mudah diakses oleh anak-anak. Meskipun demikian, masyarakat masih memiliki pengetahuan mengenai sejarah permainan gasing dan menunjukkan komitmen untuk mendukung pelestarian budaya lokal melalui keterlibatan dalam kegiatan pengabdian. Kondisi ini menunjukkan bahwa masyarakat memiliki aset sosial berupa tokoh adat, pemerintah desa, dan orang tua yang berpotensi menjadi penggerak dalam revitalisasi permainan tradisional.

Fenomena tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa anak-anak pada era digital mengalami penurunan interaksi sosial akibat dominasi penggunaan teknologi dan permainan digital sehingga kesempatan untuk

berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya menjadi semakin berkurang (Istiqomah et al., 2026). Penggunaan perangkat digital yang berlebihan juga berkontribusi terhadap menurunnya kualitas interaksi sosial anak (Syefrinando et al., 2026). Oleh karena itu, aset budaya yang masih dimiliki masyarakat perlu dioptimalkan sebagai media pembelajaran sosial sekaligus sarana pelestarian identitas budaya Pulau Lemukutan.

2. Tahap Perancangan

Berdasarkan hasil identifikasi aset, tahap perancangan (*Design*) dilakukan melalui penyusunan program pengabdian yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Koordinasi dilakukan bersama Pemerintah Desa Pulau Lemukutan, tokoh adat, tokoh masyarakat, ketua RW, serta pihak sekolah dasar untuk menentukan bentuk kegiatan, sasaran peserta, lokasi pelaksanaan, dan kebutuhan sarana pendukung. Seluruh pihak memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program sehingga tercipta kolaborasi yang baik antara tim pengabdian dan masyarakat.

Selain koordinasi, tim pengabdian menyiapkan berbagai sarana pendukung berupa gasing kayu sebagai media utama kegiatan, materi pengenalan budaya lokal, pembagian tugas fasilitator, serta simulasi teknis pelaksanaan kegiatan. Penyusunan media edukasi dilakukan agar peserta tidak hanya memahami teknik memainkan gasing, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam permainan tersebut.

Kesiapan sumber daya manusia maupun sarana pendukung menjadi faktor utama yang menunjang keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Sinergi antara perguruan tinggi, pemerintah desa, tokoh adat, sekolah, dan masyarakat menunjukkan bahwa aset sosial yang dimiliki masyarakat mampu mendukung upaya pelestarian permainan tradisional sebagai identitas budaya Pulau Lemukutan.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan merupakan proses pemanfaatan aset budaya yang telah diidentifikasi melalui kegiatan pengenalan dan praktik permainan tradisional gasing. Pelaksanaan kegiatan berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah

direncanakan dan diikuti oleh anak-anak serta masyarakat dengan antusiasme yang tinggi. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai sejarah permainan gasing, nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta peran permainan tradisional dalam kehidupan masyarakat Pulau Lemukutan. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif sehingga peserta memahami bahwa gasing bukan sekadar permainan, tetapi merupakan bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan.

Selanjutnya, peserta memperoleh demonstrasi mengenai cara memainkan gasing, mulai dari teknik melilitkan tali, melempar gasing, hingga menjaga keseimbangan putaran gasing. Setelah demonstrasi selesai, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan permainan secara langsung dengan pendampingan dari tim pengabdian dan tokoh masyarakat. Meskipun sebagian besar peserta baru pertama kali memainkan gasing, mereka menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan terus mencoba hingga mampu memutar gasing dengan baik.

Selama proses praktik berlangsung, terlihat adanya peningkatan interaksi sosial antarpeserta. Permainan tradisional terbukti efektif dalam mendukung penguatan pendidikan karakter (Salim & Boulerbah, 2026). Anak-anak saling membantu ketika mengalami kesulitan, memberikan motivasi kepada teman sebaya, serta belajar bekerja sama dalam kelompok. Suasana kegiatan menjadi lebih hidup karena peserta tidak hanya berorientasi pada keberhasilan individu, tetapi juga menikmati proses belajar bersama. Kompetisi sederhana yang dilaksanakan pada akhir kegiatan semakin meningkatkan semangat peserta sekaligus menumbuhkan sikap sportif, tanggung jawab, dan rasa percaya diri.

Keterlibatan tokoh adat, orang tua, dan masyarakat memberikan nilai tambah terhadap pelaksanaan program. Kehadiran mereka tidak hanya berfungsi sebagai pendamping, tetapi juga sebagai sumber pengetahuan mengenai sejarah permainan gasing dan nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Interaksi antara generasi tua dan generasi muda menjadi media transfer pengetahuan budaya yang efektif sehingga permainan tradisional dipahami sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Pulau Lemukutan.



Gambar 1 Kegiatan sosialisasi dan pendampingan

Secara keseluruhan, tahap implementasi berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan edukatif. Permainan tradisional dapat menjadi ruang belajar sosial yang menumbuhkan empati, komunikasi, toleransi, dan tanggung jawab (Nuryanti et al., 2025) Selain itu, permainan tradisional mampu memperkuat komunikasi antarpeserta serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya lokal yang mulai tergerus oleh perkembangan teknologi modern

4. Tahap Evaluasi (*Reflection*)

Tahap *Reflection* dilakukan untuk mengetahui dampak program terhadap peserta maupun masyarakat. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, diskusi bersama peserta, pemberian angket sederhana kepada anak-anak dan orang tua, serta dokumentasi kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sekitar 90% peserta menyatakan kegiatan pengenalan permainan tradisional gasing sangat menyenangkan dan berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara rutin. Sebagian besar peserta mengaku memperoleh pengalaman baru karena sebelumnya belum pernah memainkan permainan gasing secara langsung.

Orang tua memberikan tanggapan yang positif terhadap pelaksanaan program. Mereka menilai bahwa kegiatan tersebut mampu menjadi alternatif permainan yang lebih edukatif dibandingkan permainan digital yang selama ini mendominasi aktivitas anak-anak. Selain memberikan hiburan, permainan gasing

dinilai mampu meningkatkan interaksi sosial, melatih koordinasi motorik, membangun kerja sama, serta mempererat hubungan antaranak maupun antarwarga desa.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya perubahan perilaku peserta selama kegiatan berlangsung. Anak-anak yang pada awalnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba, berdiskusi, dan berinteraksi dengan peserta lainnya. Dokumentasi visual memperlihatkan keterlibatan aktif seluruh peserta sejak tahap pengenalan hingga praktik bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis aset melalui permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya lokal. Permainan tradisional terbukti tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter, peningkatan keterampilan sosial, dan pelestarian budaya lokal pada anak-anak (Damayanti et al., 2023).

5. Pembahasan

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) mampu mengoptimalkan aset budaya dan aset sosial yang dimiliki masyarakat Pulau Lemukutan sebagai dasar pelestarian identitas budaya lokal. Permainan tradisional gasing yang sebelumnya mulai ditinggalkan berhasil dihidupkan kembali melalui kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah desa, tokoh adat, sekolah, orang tua, dan anak-anak. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa masyarakat bukan hanya menjadi penerima manfaat program, tetapi juga berperan sebagai pemilik aset sekaligus aktor utama dalam menjaga keberlanjutan budaya lokal.

Kegiatan ini juga membuktikan bahwa permainan tradisional gasing memiliki potensi yang besar sebagai media pelestarian budaya sekaligus sarana pendidikan karakter bagi anak-anak. Pengenalan permainan tradisional tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang berbeda dari permainan digital, tetapi juga mampu menanamkan berbagai nilai positif seperti kerja sama, sportivitas, kedisiplinan, tanggung jawab, kesabaran, dan sikap saling menghargai. Seluruh

nilai tersebut muncul secara alami selama proses bermain tanpa harus disampaikan melalui pembelajaran formal.

Temuan ini menguatkan teori bahwa permainan tradisional merupakan instrumen yang efektif dalam pendidikan karakter karena mampu mengembangkan aspek sosial, emosional, dan budaya secara bersamaan (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Interaksi sosial yang terbentuk selama kegiatan memperlihatkan bahwa permainan tradisional mampu mengurangi kecenderungan anak untuk bergantung pada permainan digital serta menghidupkan kembali budaya kolektif yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia (Kamilla, 2025).

Selain itu, hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal (*local wisdom-based learning*) yang relevan diterapkan pada masyarakat kepulauan seperti Pulau Lemukutan. Melalui pemanfaatan aset budaya yang telah dimiliki masyarakat, anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual, sedangkan masyarakat memperoleh ruang untuk mengaktualisasikan kembali nilai-nilai budaya yang mulai terlupakan. Oleh karena itu, program pengenalan permainan tradisional gasing layak dikembangkan sebagai model pengabdian berbasis aset (*asset-based community development*) yang berkelanjutan melalui kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah desa, sekolah, tokoh adat, dan masyarakat dalam mendukung pelestarian identitas budaya Pulau Lemukutan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) berhasil mengoptimalkan aset budaya dan aset sosial yang dimiliki masyarakat Pulau Lemukutan dalam upaya pelestarian identitas budaya lokal melalui pengenalan permainan tradisional gasing. Pemanfaatan aset berupa permainan tradisional, dukungan pemerintah desa, tokoh adat, sekolah, orang tua, dan partisipasi aktif anak-anak menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan program. Pelaksanaan kegiatan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan anak-anak dalam memainkan permainan tradisional gasing, memperkuat interaksi

sosial, serta menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap budaya lokal. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya Pulau Lemukutan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis aset tidak hanya mampu menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah desa, sekolah, tokoh adat, dan masyarakat dalam mendukung pelestarian budaya secara berkelanjutan. Oleh karena itu, model pengabdian berbasis *Asset-Based Community Development* (ABCD) dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pemberdayaan masyarakat dalam upaya menjaga keberlanjutan warisan budaya lokal di berbagai wilayah yang memiliki karakteristik serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astono, F. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Pengembangan Kemampuan Motorik dan Karakter Murid Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Prodi Magister Dan Doktoral Pendidikan Olahraga FIK UNNES*, 1(1), 307–315.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1)(1), 39–44.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The Sage handbook of qualitative research*. sage.
- Dewi, N. C. (2015). Psikologi belajar pada pendidikan anak usia dini. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 2(1), 39–48.
- Endarwati, R., & Abshor, U. (2024). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Ra Madigondo Takeran Magetan. *Adiba: journal of education*, 4(4), 875–883.
- Istiqomah, S. N., Nurapriyanti, F. D., & Ammara, Q. (2026). Dampak Arus Digitalisasi Terhadap Perubahan Pola Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 27–39.
- Kamilla, K. N. K. (2025). Permainan Tradisional Be Gasing sebagai Sarana Pengembangan Nilai Karakter Anak Usia Dini di Kalimantan Timur. *Early Childhood Journal*, 4(1), 35–42. <https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4830>

- Karmana, I. W. (2023). Literature Review : Peningkatan Literasi Lingkungan Siswa Di Sekolah. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 3(3), 159–164.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379–393. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1640>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120–134.
- Rideout, V. (2021). *The common sense census: Media use by kids age zero to eight in America*. Common Sense Media.
- Salim, H. Ben, & Boulerbah, Z. (2026). The educational implications of children's use of electronic games from the perspective of parents of middle school students in the city of Messaad. *Revista Científica Portal de La Ciencia*, 7(3), 375–392. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v8i3.631>
- Saputra, R., Purnomo, B., Nasution, I., Nasution, N. A., Aidah, N., Hannun, S., Kartika, S., Mayasari, H., & Rosalina, H. (2025). Melestarikan Permainan Tradisional sebagai Kearifan Lokal di Kalangan Anak-anak Desa Padang Sanggar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(5), 464–469. <https://journal-ambacang.willyprint-art.my.id/index.php/ojs>
- Sonjaya, A. R., Z.Arifin, & Pratiwi, R. A. (2020). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 15(1), 385–396.
- Sugiyono. (2017). *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14.
- Syefrinando, B., Basuki, F. R., & Suryanti, K. (2026). Revitalisasi Permainan Tradisional: Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Anak dan Mengurangi Pengaruh Negatif Teknologi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 8(2), 220. <https://doi.org/10.26714/jsm.8.2.2026.220-227>