

Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional Pecah Piring

Rezki, S.Pd., M.Pd.¹, Dr. Sigit Nugroho, S.Psi., M.Psi.², Zaiful Amran³, Budi Arif Setiawan⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Indonesia
Email: [¹rezki@edu.uir.ac.id](mailto:rezki@edu.uir.ac.id), [²sigit.nugroho@psy.uir.ac.id](mailto:sigit.nugroho@psy.uir.ac.id), [³budiarifsetiawan@student.uir.ac.id](mailto:budiarifsetiawan@student.uir.ac.id),
[⁴zaifulamran@student.uir.ac.id](mailto:zaifulamran@student.uir.ac.id)

ABSTRAK

Menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional serta meningkatnya penggunaan smartphone berdampak pada perkembangan motorik, kognitif, dan sosial-emosional anak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan tumbuh kembang anak melalui pengenalan kembali permainan tradisional Pecah Piring di MIN 1 Kampar. Program meliputi sosialisasi, demonstrasi, implementasi permainan, perlombaan antarkelas, serta penguatan literasi digital. Metode yang digunakan mencakup pre-test dan post-test, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi ketercapaian keterampilan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman, minat, dan kemampuan motorik siswa terhadap permainan tradisional, serta berkurangnya ketergantungan pada permainan digital. Kegiatan ini membuktikan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan anak secara holistik.

Kata kunci: *perkembangan anak; permainan tradisional; Pecah Piring, keterampilan motorik; literasi digital*

ABSTRACT

The decline in children's interest in traditional games and the growing dependence on smartphones have negatively affected their motor, cognitive, and social-emotional development. This community service activity aims to enhance children's growth and development through the reintroduction of the traditional game "Pecah Piring" at MIN 1 Kampar. The program included socialization, demonstration, and implementation of the game, followed by class-based competitions and digital literacy strengthening. The method involved pre-test and post-test assessments, direct practice, mentoring, and evaluation of students' participation and skill improvement. The results showed a significant increase in students' understanding, interest, and motor skills related to traditional games, as well as reduced reliance on digital games. This program demonstrates that traditional games can serve as effective learning media to support children's holistic development.

Keywords: *child development; traditional games; Pecah Piring; motor skills; digital literacy*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia yang memiliki fungsi edukatif dalam mendukung perkembangan motorik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Namun, perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menggeser pola bermain anak, dari aktivitas fisik yang melibatkan interaksi sosial menuju permainan digital yang cenderung pasif dan individualistik. Anak-anak sekolah dasar kini lebih banyak menghabiskan waktu dengan smartphone dan permainan daring, sehingga berakibat pada rendahnya kemampuan motorik kasar, minimnya interaksi sosial, serta berkurangnya eksposur terhadap permainan tradisional yang

mendukung tumbuh kembang mereka. Fenomena ini juga berdampak pada lunturnya nilai-nilai budaya lokal dan melemahnya kecintaan generasi muda terhadap permainan tradisional (Husein, 2021; Riadi & Lestari, 2021).

MIN 1 Kampar, Kecamatan Kuok, merupakan salah satu sekolah dasar di Kabupaten Kampar yang memiliki 398 siswa dan 32 guru. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PJOK menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang mengenal permainan tradisional Pecah Piring dan lebih sering terpaku pada permainan digital. Guru dan orang tua juga belum sepenuhnya memahami manfaat permainan tradisional dalam mendukung tumbuh kembang anak. Hal ini menyebabkan kegiatan bermain belum maksimal dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, padahal permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan aspek motorik, sosial-emosional, dan kognitif anak usia sekolah (Sudaryanti et al., 2024; Manna et al., 2024).

Pecah Piring merupakan permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, menghindari, melempar, dan bekerja sama dalam kelompok. Permainan ini tidak hanya melatih kelincahan, kekuatan, dan koordinasi tubuh, tetapi juga menumbuhkan nilai kekompakan, sportivitas, dan keberanian pada anak (Daulay & Saragih, 2023). Karakteristik permainan ini selaras dengan kebutuhan perkembangan anak usia sekolah dasar yang senang bergerak, bermain dalam kelompok, dan belajar melalui pengalaman langsung. Namun, kurangnya dokumentasi, inovasi, serta integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran membuat permainan seperti Pecah Piring semakin jarang dimainkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu program pengabdian kepada masyarakat yang mampu mengedukasi siswa, guru, dan orang tua mengenai manfaat permainan tradisional, sekaligus mengimplementasikan permainan Pecah Piring secara terstruktur di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga bertujuan menjawab permasalahan prioritas di MIN 1 Kampar, yaitu rendahnya pengetahuan siswa tentang permainan tradisional serta dominannya penggunaan smartphone dalam aktivitas harian mereka. Melalui pendekatan edukatif, praktik langsung, serta pendampingan, diharapkan permainan tradisional mampu menjadi alternatif yang lebih sehat dan bermakna dalam mendukung tumbuh kembang anak secara holistik.

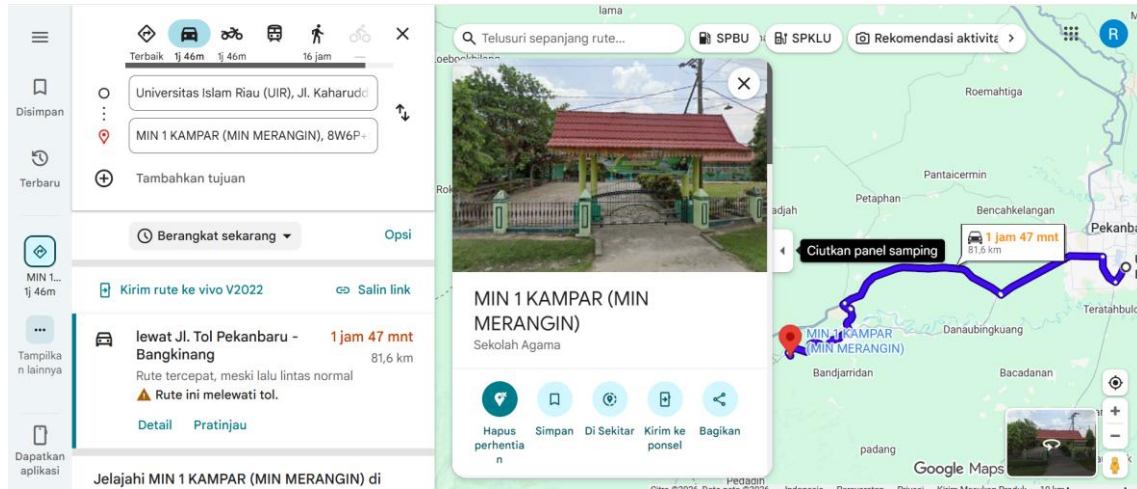
Kajian literatur menunjukkan bahwa permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan perkembangan motorik (Paramitha et al., 2017), kemampuan sosial anak (Cendana & Suryana, 2021), serta mengurangi dampak negatif penggunaan gawai berlebihan (Abdullah et al., 2018). Dengan demikian, program pengabdian ini menjadi relevan sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus penguatan perkembangan anak di era digital. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan tumbuh kembang anak melalui pengenalan dan implementasi permainan tradisional Pecah Piring di MIN 1 Kampar.

METODE

Lokasi dan waktu Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MIN 1 Kampar yang berlokasi di Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Waktu kegiatan diadakan pada hari Sabtu, 25 Oktober 2025 Pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Jarak tempuh

tempat kegiatan dari Universitas Islam Riau sampai ke lokasi MIN 1 Kampar lebih kurang 81.6 KM dengan durasi waktu 1 jam 47 menit.



Subjek Penelitian

Peserta penelitian adalah siswa/siswi kelas V di Min 1 Kampar Berjumlah 25 orang, dalam sosialisasi permainan tradisional pecah piring yang dipraktekkan langsung oleh siswa/siswa menunjukkan bahwa mereka memiliki motivasi yang tinggi dalam bermain permainan tradisional pecah piring.

Metode Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode dirancang secara sistematis untuk menjawab permasalahan prioritas di MIN 1 Kampar terkait menurunnya minat siswa terhadap permainan tradisional dan meningkatnya penggunaan smartphone. Pendekatan edukasi, praktik langsung, dan penguatan literasi digital digunakan untuk mencapai tujuan peningkatan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional Pecah Piring.

Materi Pelatihan

Adapun materi dalam yang disampaikan dalam kegiatan ini melalui dua tahapan: (1) Pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana kegiatan, koordinasi internal tim, koordinasi dengan mitra, serta persiapan media dan alat permainan. Persiapan meliputi rapat tim, pengadaan ATK, penyusunan materi, hingga pembuatan jadwal kegiatan. (2) Tahap ini merupakan inti kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan diawali dengan pre-test, pemberian materi mengenai permainan Pecah Piring, demonstrasi permainan, implementasi langsung di lapangan, perlombaan antar kelas, serta penguatan literasi digital untuk mengurangi ketergantungan siswa terhadap permainan digital. (3) Tahap evaluasi meliputi pemberian post-test, observasi kemampuan bermain siswa, analisis capaian keterampilan, pemberian angket kepuasan, serta penyusunan laporan dan artikel publikasi.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif diterapkan pada data hasil angket instrumen media pembelajaran dengan cara menghitung persentase dari distribusi penilaian responden. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi serta tanggapan atau saran yang diberikan peserta melalui angket. Seluruh hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif guna memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai proses pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan sosialisasi permainan tradisional pecah piring telah sesuai dengan perencanaan. Siswa/siswi diberikan materi tentang permainan tradisional pecah piring. Peserta terlihat bersemangat dalam kegiatan yang dipraktekkan langsung di lapangan. Sebagian dari siswa/siswa yang sudah paham dalam pelaksanaan permainan memberikan bantuan kepada temannya yang belum mengerti tentang permainan tersebut.

Selanjutnya peserta melakukan even permainan tradisional dengan membagi beberapa kelompok untuk memastikan mereka mampu dan paham dengan permainan tradisional pecah piring. Rata-rata dari peserta mampu melaksanakan dan cepat dimengerti dikarenakan mereka sudah sering melakukan permainan tersebut hanya saja mereka tidak menggunakan alat yang lebih baik seperti yang telah di buat yaitu menggunakan balok kaly dan bola tenis.

HASIL EVALUASI

Peningkatan Kompetensi Peserta

Berdasarkan hasil evaluasi di lapangan maka didapatkan hasil sebagian besar peserta (90%) peserta mampu melaksanakan permainan tradisional pecah piring dengan baik setelah permainan disosialisasikan. Peserta (75%) menunjukkan kemampuan dalam melakukan gerakan melempar, menangkap bola, menyusun balok dan kerja sama antar tim.

Masukkan dari Peserta

Sebagian besar peserta (90%) memberikan masukan yang baik termasuk guru Pendidikan jasmani yang menyatakan bahwa kegiatan sosialisasi permainan tradisional pecah piring sangat bermanfaat bagi proses gerak siswa/siswi. Guru Pendidikan jasmani mengungkapkan agar kegiatan dapat berkelanjutan dengan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan motivasi gerak pada anak.

Dampak Terhadap Pembelajaran

Dari segi kognitif, kegiatan ini membantu siswa mengenal kembali permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal. Siswa memperoleh pengetahuan tentang aturan permainan, strategi bermain, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal

ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang berkaitan dengan budaya, pendidikan jasmani, maupun pendidikan karakter. Dari aspek afektif, permainan pecah piring mampu menumbuhkan sikap sosial seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Melalui interaksi langsung dalam permainan, siswa belajar menghargai teman, menerima kekalahan, serta membangun rasa percaya diri. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan.

Sementara itu, pada aspek psikomotorik, permainan ini melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, melempar, dan menghindar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa, kelincahan, koordinasi gerak, serta kebugaran jasmani. Hal ini sangat mendukung pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pada keterampilan gerak. Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi permainan tradisional pecah piring memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, kegiatan ini juga berperan dalam melestarikan budaya lokal sekaligus mengintegrasikannya ke dalam proses pendidikan.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di MIN 1 Kampar dirancang secara sistematis dengan tujuan utama untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui penerapan permainan tradisional *pecah piring* sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Rangkaian kegiatan dimulai dengan pelaksanaan *pre-test* untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal siswa terkait permainan tradisional. Selanjutnya dilakukan sosialisasi yang berisi pemberian materi mengenai pentingnya pelestarian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta manfaatnya bagi perkembangan anak. Tahap berikutnya adalah demonstrasi permainan yang bertujuan memberikan contoh langsung mengenai aturan, teknik, dan cara bermain yang benar, sehingga siswa dapat memahami secara praktis.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan implementasi permainan yang melibatkan seluruh siswa secara aktif, sehingga mereka dapat merasakan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas fisik dan interaksi sosial. Untuk meningkatkan semangat dan partisipasi siswa, diadakan perlombaan antar kelas yang tidak hanya menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat, tetapi juga melatih kerja sama tim, sportivitas, dan rasa tanggung jawab. Selain itu, kegiatan ini juga diperkaya dengan penguatan literasi digital, di mana siswa diperkenalkan pada pemanfaatan media digital sebagai sarana untuk mendokumentasikan dan memahami kembali permainan tradisional secara lebih luas.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui *post-test* dan observasi langsung terhadap perilaku serta keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, baik dalam aspek pengetahuan siswa mengenai permainan tradisional, kemampuan motorik dasar seperti kelincahan, koordinasi, dan keseimbangan, maupun dalam aspek sosial seperti interaksi, komunikasi, dan kerja sama antar siswa. Kegiatan perlombaan juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, antusiasme, serta sikap sportivitas siswa dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya

memberikan dampak positif terhadap perkembangan fisik dan sosial anak, tetapi juga berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di MIN 1 Kampar melalui penerapan permainan tradisional Pecah Piring terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan motorik, dan keterampilan sosial siswa. Hasil analisis pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 70% terhadap konsep permainan tradisional, aturan bermain, manfaat motorik, serta dampak penggunaan gadget. Selain itu, observasi lapangan memperlihatkan peningkatan signifikan pada kelincahan, keseimbangan, koordinasi, kerja sama, dan sportivitas, dengan capaian rata-rata 87% dalam kategori baik hingga sangat baik.

Kegiatan perlombaan dan praktik langsung permainan Pecah Piring juga berhasil meningkatkan antusiasme siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif bergerak serta mengurangi ketergantungan pada permainan digital. Respon guru dan siswa melalui angket menunjukkan tingkat kepuasan mencapai 90%, yang menandakan bahwa program ini relevan, menyenangkan, dan mendukung proses pembelajaran PJOK di sekolah.

Dengan demikian, permainan tradisional Pecah Piring dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendukung tumbuh kembang anak, terutama dalam aspek motorik dan karakter. Program ini direkomendasikan untuk diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kegiatan PJOK maupun aktivitas sekolah lainnya agar manfaatnya terus dirasakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudarmawan, A. (2019). *Permainan tradisional Nusantara untuk pendidikan karakter*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2020). *Evaluasi program pendidikan*. Bumi Aksara.
- Suyanto. (2018). *Teori belajar untuk anak usia sekolah dasar*. UNY Press.
- Yusuf, M. (2021). *Psikologi perkembangan anak*. Kencana.
- Cendana, R., & Suryana, D. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana edukasi budaya pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 45–54. <https://doi.org/10.32512/jpdi.v6i2.2021>

- Manna, S., Putra, R., & Yuliani, T. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Nusantara*, 13(1), 22–30. <https://doi.org/10.47213/jon.v13i1.2024>
- Paramitha, A. D., Wijaya, A., & Pratama, D. (2017). Efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik dasar anak. *Jurnal Aktivitas Fisik Anak Indonesia*, 4(1), 12–20. <https://doi.org/10.33021/jafai.v4i1.2017>
- Riadi, A., & Lestari, D. (2021). Pengembangan keterampilan sosial melalui permainan tradisional di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 9(3), 101–110. <https://doi.org/10.31851/jpka.v9i3.2021>
- Website Kemendikbud RI. (2023). Penguatan literasi digital untuk siswa sekolah dasar. <https://kemdikbud.go.id/literasi-digital-sd>
- Website Kemenag RI. (2023). Panduan penguatan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. <https://kemenag.go.id/mi-penguatan-pendidikan>

LAMPIRAN
DOKUMENTASI



