

## Revitalisasi Budaya Lokal Melalui Pendokumentasian Cerita dan Permainan Tradisional Berbasis Komunitas Aceh Di Desa Raya Dagang

Nabila A'syura<sup>1</sup>, Nurhafizah<sup>2</sup>, Nola Yulisa<sup>3</sup>, Bulan Nuri<sup>4\*</sup>, Erlia Hanum<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Almuslim, Jl. Tengku Abdurrahman No.37, Matanglumpangdua, Peusangan, Kabupaten Bireuen, Aceh, Indonesia.

E-mail: [bulannuri05@gmail.com](mailto:bulannuri05@gmail.com)

\*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6239>

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history:

Received: 01 May 2026

Revised: 07 May 2026

Accepted: 13 May 2026

#### Kata Kunci:

Literasi Budaya,  
Sejarah Desa,  
Permainan Tradisional,  
Media Poster, Anak  
Sekolah Dasar,  
Pascabencana.

#### Keywords:

Cultural Literacy,  
Village History,  
Traditional Games,  
Poster Media,  
Elementary School  
Children, Post-  
Disaster.



Program Mengenal Desa Kami adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengenalkan sejarah Gampong Raya Dagang dan permainan tradisional kepada anak-anak usia sekolah dasar sebagai upaya revitalisasi budaya lokal dan pemulihan psikososial pasca bencana banjir. Kegiatan tersebut diadakan di Gampong Raya Dagang, dengan fokus utama pada anak-anak usia sekolah dasar yang terkena dampak banjir. Metode yang digunakan mencakup pendokumentasian cerita dan permainan tradisional melalui observasi lingkungan, wawancara santai dengan warga dan tokoh masyarakat desa, serta penyajian materi dalam bentuk poster visual dan kegiatan bermain permainan tradisional langsung dilapangan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan poster dan permainan tradisional membantu anak-anak memahami materi secara lebih konkret dan menarik, serta anak mampu menceritakan kembali fakta-fakta sejarah desa dengan lebih baik. Skor keterlibatan anak yang diamati juga menunjukkan bahwa beberapa indikator pencapaian setiap aspek diatas 80%-90%. Selain itu, kegiatan bermain permainan tradisional secara berkelompok terbukti meningkatkan rasa ingin tau, kerjasama dan keterampilan sosial anak, sekaligus membantu pemulihan psikologis anak setelah bencana.

*The Get to Know Our Village program is a community service activity aimed at introducing the history of Gampong Raya Dagang and traditional games to elementary school-aged children as an effort to revitalize local culture and promote psychosocial recovery after the flood disaster. The activity was held in Gampong Raya Dagang, with a primary focus on elementary school-aged children affected by the flood. The methods used included documenting traditional stories and games through environmental observations, casual interviews with residents and village leaders, as well as presenting materials in the form of visual posters and playing traditional games directly in the field. The results of the activity showed that the use of posters and traditional games helped children understand the material in a more concrete and engaging way, and they were able to retell historical facts of the village better. The observed child engagement scores also showed that several indicators of achievement in each aspect were above 80%-90%. In addition, playing traditional games in groups was proven to increase children's curiosity, cooperation, and social skills, while also helping children's psychological recovery after the disaster.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Nabila A'syura, et al. (2026), Revitalisasi Budaya Lokal Melalui Pendokumentasian Cerita dan Permainan Tradisional Berbasis Komunitas Aceh Di Desa Raya Dagang, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6239>

### PENDAHULUAN

Desa merupakan ruang sosial yang memiliki nilai historis, budaya, dan kearifan lokal yang terbentuk melalui proses panjang interaksi masyarakatnya. Sejarah desa tidak hanya mencerminkan asal-usul suatu wilayah, tetapi juga menjadi identitas kolektif yang seharusnya diwariskan kepada generasi muda sejak usia dini. Namun, dalam praktiknya, pengenalan sejarah desa dan budaya lokal kepada anak-

anak semakin terpinggirkan, terutama di tengah arus globalisasi dan dominasi teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari (Tilaar, 2016).

Anak-anak SD sedang dalam tahap perkembangan pikiran dan kemampuan sosial yang sangat kritis, jadi mereka membutuhkan pelajaran yang relevan dengan situasi sehari-hari dan mudah dipahami. Pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata yang dialami anak, seperti sejarah tempat tinggal dan budaya daerah setempat, ternyata bisa meningkatkan pemahaman, semangat belajar, serta rasa memiliki terhadap lingkungan sosialnya (Sanjaya, 2018). Sayangnya, cara belajar yang menggunakan kearifan lokal masih belum banyak diterapkan dengan baik, baik di sekolah maupun di masyarakat.

Kondisi tersebut menjadi lebih rumit ketika anak-anak tinggal di area yang terkena dampak bencana alam. Desa Gampong Raya Dagang adalah salah satu desa yang mengalami bencana banjir, sehingga menyebabkan gangguan pada berbagai kegiatan pendidikan dan sosial masyarakat. Setelah bencana, anak-anak menjadi kelompok yang sangat rentan, karena selain mengalami kendala dalam akses fasilitas belajar, mereka juga kehilangan tempat bermain dan kesempatan untuk berinteraksi sosial secara sehat (BNPB, 2019). Oleh karena itu, diperlukan upaya pemulihan yang tidak hanya fokus pada aspek fisik, tetapi juga mencakup kebutuhan psikososial serta pendidikan anak.

Satu cara yang bisa dilakukan dalam pemulihan setelah bencana adalah dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang berlandaskan budaya setempat. Permainan tradisional, misalnya, termasuk bagian dari warisan budaya yang memiliki manfaat untuk belajar, berinteraksi sosial, dan mengembangkan perasaan. Permainan tradisional bisa membantu anak melatih kemampuan fisiknya sekaligus mendorong kerja sama, semangat berolahraga, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain (Hasanah, 2016). Selain itu, permainan tradisional bisa menjadi sarana belajar yang baik karena memang menyenangkan dan sesuai dengan sifat anak-anak sekolah dasar.

Di sisi lain, mencatat cerita sejarah desa juga merupakan langkah penting untuk mempertahankan budaya lokal secara berkelanjutan. Cerita tentang awal mula desa, tokoh-tokoh masyarakat, dan kegiatan tradisional yang dijelaskan secara mudah bisa membantu anak-anak memahami identitas daerahnya sejak kecil. Menurut Mawarni, et.al, (2017), upaya menjaga budaya lokal dapat dilakukan dengan memperkenalkan serta menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda agar tradisi tersebut tetap bertahan meskipun terjadi perubahan sosial di masyarakat.

Program Mengenal Desa Kami adalah sebuah program yang bertujuan memberikan pelayanan kepada masyarakat. Program ini melibatkan anak-anak desa dalam proses pendokumentasian kisah serta permainan tradisional yang ada. Selain itu, program ini juga mencoba menggabungkan aspek pendidikan, budaya, dan pemulihan setelah bencana. Program ini diadakan di Gampong Raya Dagang dengan melibatkan anak-anak desa sebagai pusat perhatian dalam kegiatan tersebut. Informasi tentang sejarah desa dan permainan tradisional didapat dengan cara mengamati dan bertanya langsung kepada warga sekitar, lalu dijelaskan secara sederhana dan diberikan dalam bentuk poster pendidikan yang cocok untuk anak-anak.

Pendekatan visual menggunakan poster dipilih karena media visual terbukti lebih efektif dalam membantu anak-anak memahami materi dan mengingatkannya. Gambar dan cerita singkat bisa membantu anak memahami informasi yang susah dipahami secara lebih jelas. Selain itu, poster bisa digunakan anak-anak untuk belajar sendiri atau bersama teman, dan juga bisa dipakai lagi sebagai sarana belajar membaca dan menulis di lingkungan desa.

Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya mengetahui sejarah desanya, tetapi juga diberi kesempatan untuk bermain kembali permainan tradisional yang kini sudah jarang dimainkan. Kegiatan bermain bersama diharapkan bisa menjadi cara untuk memperbaiki hubungan sosial setelah bencana, mempererat hubungan antar anak, serta membantu membangun rasa persatuan dan semangat belajar. Dengan demikian, program ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam mendukung pemulihan pendidikan dan pelestarian budaya lokal di Desa Gampong Raya Dagang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan sejarah singkat Gampong Raya Dagang kepada anak-anak desa sebagai bagian dari literasi budaya lokal. Selain itu, acara ini bertujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai cara belajar serta sarana untuk memulihkan semangat belajar anak setelah mengalami bencana banjir. Dengan mengumpulkan cerita dari desa dan mengajak anak-anak bermain permainan tradisional yang cara penyajiannya mudah dan menarik, program ini diharapkan bisa membuat anak-anak semakin

mencintai desa, meningkatkan pertemanan antar sesama anak, serta membantu melestarikan budaya setempat.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di Gampong Raya Dagang, dengan fokus utama pada komunitas anak usia bersekolah dasar (7-12 tahun) yang merupakan subjek dalam proses revitalisasi permainan tradisional dan pengenalan sejarah. Lokasi pelaksanaan program merupakan lokasi yang berdampak banjir dan lokasi KKM mahasiswa. Kondisi pasca banjir berdampak pada menurunnya aktivitas sosial anak dan mulai ditinggalkannya permainan tradisional oleh generasi muda. Metode yang digunakan dalam program ini yaitu pendekatan partisipatif berbasis komunitas, yang memadukan pendidikan masyarakat, penyebaran pengetahuan sederhana, dan pendampingan teknis. Pendekatan partisipatif dipilih karena dianggap mampu mendorong anak sebagai pelaku utama dalam upaya revitalisasi budaya dan pengenalan sejarah. Metode pendidikan masyarakat dipilih karena penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis konteks dan lingkungan sekitar mampu mendorong pemahaman serta partisipasi siswa karena materi pembelajaran disesuaikan dengan pengalaman nyata mereka (Widodo, 2018). Metode ini disesuaikan dengan tujuan kegiatan, yaitu menghidupkan kembali (revitalisasi) permainan tradisional yang mulai ditinggalkan serta mengenalkan sejarah desa kepada generasi muda. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa melalui permainan tradisional, anak-anak dapat mempelajari nilai budaya dan sejarah lingkungan secara lebih mudah dipahami, karena permainan tersebut merupakan bagian dari praktik budaya yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat (Himmawati & Ningsih, 2024; Rahmawati et al., 2024).

Pada tahap awal, kegiatan dilakukan dengan observasi partisipatif serta wawancara semi-terstruktur dengan dua orang tetua desa, 1 tokoh masyarakat dan 5 orang tua untuk menggali informasi terkait sejarah gampong Raya dagang dan jenis permainan yang dulu sering dimainkan oleh masyarakat sekitar. Penggunaan observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif berperan penting untuk menggali informasi langsung dari masyarakat mengenai nilai, pengalaman, dan pengetahuan lokal yang dimiliki (Moleong, 2017). Informasi yang diperoleh kemudian diseleksi, dikategorikan dan disederhanakan agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak sekolah dasar. Tahap ini bertujuan agar cerita desa yang disampaikan tetap akurat sekaligus mampu mempertahankan nilai-nilai budaya lokal yang diwariskan kepada generasi muda.

Langkah selanjutnya adalah menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi (ipteks) melalui media pembelajaran berupa poster yang berisi gambar dan cerita singkat tentang sejarah desa serta permainan tradisional. Penggunaan poster sebagai media visual dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak karena mampu menyajikan informasi secara konkret, menarik, dan mudah diingat (Arsyad, 2019). Poster dirancang dengan bahasa sederhana, ilustrasi yang menarik, serta warna yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Media ini juga dapat digunakan secara berulang sehingga mendukung pembelajaran berkelanjutan (Susanto, 2021).

Pada tahap pelaksanaan utama, dilakukan kegiatan revitalisasi melalui praktik langsung dan diskusi interaktif. Kegiatan ini diawali dengan sesi bercerita menggunakan media poster yang telah dibuat. Anak mendengarkan dengan seksama penjelasan yang disampaikan dan mengulang kembali cerita yang didengar, hal ini berlangsung dalam diskusi sederhana. Kegiatan diskusi dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat serta membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Pauziah, 2017). Selanjutnya, anak-anak diajak untuk mempraktikkan secara langsung permainan tradisional seperti petak umpet, lompat tali, dan engklek. Saat bermain, anak mendengarkan penjelasan terkait nilai-nilai yang ditanamkan melalui permainan yang dimainkan. Aktivitas bermain ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran sosial, emosional, dan fisik anak sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya permainan tradisional (Kurniati, 2016). Kegiatan ini juga menjadi sarana pemulihan psikososial anak pascabencana melalui interaksi sosial, keceriaan dan kerjasama.

Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial antar anak, serta menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya lokal. Selain itu, melalui pendekatan berbasis komunitas anak, proses revitalisasi dan pengenalan sejarah berlangsung secara alami karena anak dilibatkan secara langsung dalam prosesnya,

anak dapat menjelaskan kembali sejarah dan permainan yang dimainkan pada anak lain seusianya, sehingga anak menjadi agen budaya. Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu membuat siswa lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Bangsawan, A, 2025). Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah evaluasi sederhana yang dilakukan melalui observasi partisipatif terhadap anak selama kegiatan wawancara, diskusi dan praktik bermain, serta kelengkapan poster sebagai dokumen yang disiapkan. Indikator keberhasilan diukur pada 1) tersedianya sejarah singkat desa; 2) terdapat minimal 5 permainan tradisional yang di praktikkan dan diidentifikasi; 3) Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan; 4) anak mampu menjelaskan kembali sejarah yang mereka dengar dan permainan yang mereka mainkan; serta 5) adanya respon positif orang tua terhadap kegiatannya yang dilaksanakan. Evaluasi ini digunakan untuk menilai ketercapaian tujuan program yaitu revitalisasi permainan tradisional dan pengenalan sejarah desa serta menjadi bahan refleksi dalam perbaikan dan pengembangan kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang (Arikunto & Jabar, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program revitalisasi budaya lokal melalui pendokumentasian cerita dan permainan tradisional berbasis komunitas anak di desa raya dagang dilaksanakan selama satu bulan yaitu Februari 2026 dengan total 2 sesi workshop, berupa kegiatan sesi khusus bercerita dan sesi lainnya digunakan untuk sesi bermain permainan tradisional bersama anak-anak desa. Durasi kegiatan 2 sampai 4 jam persesi. Kegiatan ini melibatkan 15 anak usia 7-12 tahun, 3 orang tua dan 2 tokoh masyarakat sebagai narasumber. Program ini dilaksanakan bekerja sama dengan aparat desa setempat. Kegiatan ini difokuskan pada pendokumentasian cerita dan permainan tradisional, bukan sebatas kegiatan bermain dengan anak-anak, sehingga diperoleh hasil yang jelas dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan berkelanjutan.

### *Hasil Pendokumentasi Cerita dan Pembuatan Poster*

Salah satu hasil dari kegiatan ini yaitu pembuatan dan penggunaan poster berkaitan dengan "Mengenal Desa Kami". Poster berisi rangkuman sejarah singkat desa gampong raya dagang dan beberapa permainan tradisional yang masih relevan dimainkan bagi anak-anak. Poster dirancang dengan warna, karakter anak dan kalimat sederhana untuk memudahkan siswa sekolah dasar dalam memahami materi abstrak yang disampaikan seperti sejarah (Sari, et al., 2021). Proses dokumentasi cerita dilaksanakan melalui wawancara terbuka dengan tokoh masyarakat, dan orangtua serta juga melibatkan anak-anak yang masih aktif bermain permainan tradisional. Selain itu anak-anak juga diajak menceritakan kembali sejarah desa yang telah mereka dengar. Adapun hasil wawancara diperoleh bahwa:

1. Teridentifikasi dan terdokumentasikan cerita sejarah asal-usul nama Gampong Raya dagang dan peristiwa yang pernah terjadi.
2. Cerita yang disampaikan direkam dalam bentuk audio dan selanjutnya ditranskrip menjadi sebuah tulisan sederhana.
3. Cerita tersebut kemudian didokumentasikan dalam bentuk poster sebagai media utama kegiatan pengenalan sejarah desa kepada anak-anak.

Kegiatan pengenalan sejarah desa juga dilaksanakan dengan pendekatan dialogis dengan langkah anak-anak duduk melingkar, fasilitator menunjukkan poster mengenal desa kami, selanjutnya fasilitator mulai menjelaskan cerita sambil mengajak anak-anak untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Masing-masing. Metode ini dipilih berdasarkan temuan bahwa media gambar dapat menarik perhatian anak, meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan anak dalam memahami teks. Setelah sesi pembelajaran (bercerita) berakhir dilakukan observasi sederhana untuk melihat sejauh man anak-anak memahami isi cerita yang disampaikan fasilitator. Hasil menunjukkan bahwa 10 dari 15 anak mampu menceritakan kembali sejarah desa dan permainan tradisional yang telah didengarkan. Hal ini menjadi bukti bahwa media visual dapat membantu anak dalam memahami informasi sejarah dan budaya lokal secara lebih konkret dan menyenangkan (Ahmad, 2022). Adapun ringkasan output dokumentasi cerita dan penggunaan media poster dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Ringkasan Hasil yang Dicapai

Aspek Kegiatan	Hasil yang Dicapai	Jumlah/ Bukti
----------------	--------------------	---------------

Pengenalan desa	sejarah	Anak mampu mengenal asal-usul dan beberapa peristiwa penting Gampong Raya Dagang	15 Anak; 10 anak mampu menceritakan kembali sejarah yang didengar
Media poster visul		Poster digunakan sebagai media utama pengenalan sejarah dan permainan tradisional	1 poster (gambar 1)
Dokumen cerita		Skrip cerita sejarah desa	1 skrip
Tingkat keterlibatan anak		Anak tertarik, aktif bertanya dan berinteraksi selama kegiatan	Observasi lapangan

**Poster Mengenal Desa Kami**

Poster mengenal desa kami berisis rangkuman sejarah Gampong Raya Dagang dan 5 permainan tradisional yang relevan dengan anak-anak. Poster kemudian ditempelkan di balai gampong, sebagai bahan pembelajaran yang dapat digunakan berulang kali, sesuai dengan prinsip media visual dapat meningkatkan akses dan daya ingat anak terhadap materi pelajaran (Sari et al., 2021). Selanjtnya dkegiatan anak-anak desa yang berusia 8-11 sedang mendengarkan pemaparan sejarah desa melalui poster yang dijelaskan oleh fasilitator dapat dilihat pada Gambar 1. Anak-anak menunjukkan antusias dalam mendengarkan penjelasan yang disampaikan fasilitator, serta terdapat anak yang mengamati secara mendalam poster yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi.



**Gambar 1.** Kegiatan Pengenalan Sejarah Desa Kepada Anak-anak

**Hasil Pendokumentasian Permainan Tradisional dan Sosialisasi Komunitas Anak**

Program lainnya yang dijalankan adalah pengenalan kembali dan pendokumentasian permainan tradisional sebagai media pembelajaran dan uapaya pelestarian kearifan lokal. Permainan yang dipilih merupakan permainan yang masih relevan dimainkan saat ini dan alat yang diperlukan masih mudah ditemukan. Diantara permainan yang kembali dihidupkan dalam keseharian anak desa yaitu petak umpet, lompat tali, tarik pelepah, engklek dan permainan kelereng. Masing-masing permainan didokumentasikan dalam bentuk: 1) Panduan singkat permainan yang berisi aturan main, jumlah pemain, alat yang dibutuhkan; 2) video singkat terkait pelaksanaan kegiatan.

Adapun hasil yang diperoleh adalah 1 video kumpulan permainan tradisional yang telah disebutkan sebelumnya yang diunggah di youtube. Video ini menjadi bukti dokumentasi bahwa permainan tradisional masih dimainkan dan diminati oleh anak-anak di gampong raya dagang. Hal ini sejalan dengan fakta bahwa revitalisasai permainan tradisional dapat menjadi sarana pelestarian budaya lokal dan pembelajaran karakter (Nuraini et al., 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan saat anak melakukan permainan tradisional, tercatat 15 anak ikut berpartisipasi dalam setiap sesi, setiap anak juga terdata bermain lebih dari satu permainan. Hasil observasi juga menunjukkan anak menunjukkan antusia dan semangat yang tinggi. Mereka bermain sambil bergantian, saling menunggu giliran dan bekerja sama dalam satu kelompok. Berikut disajikan ringkasan pelaksanaan permainan tradisional pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Ringkasan Pelaksanaan Permainan Tradisional

Aspek Kegiatan	Hasil yang Dicapai	Jumlah/ Bukti
Permainan tradisional yang dimainkan	Anak terlihat aktif bermain yaitu petak umpet, lompat tali,	5 permainan

Dokumen media	tarik pelepah, engklek dan permainan kelereng Permainan didokumentasi dalam bentuk video pendek dan panduan tertulis	1 video kumpulan aktivitas permainan
Tingkat partisipasi	Anak menunjukkan tingkat antusias tinggi, bekerja sama dengan baik, dan menunjukkan interaksi sosial yang baik pula	15 anak ikut terlibat
Pemanfaatan alat	Alat berupa bahan sederhana di lingkungan anak (batu, tali, kelereng, kapur dan lainnya)	Ada saat observasi lapangan

Gambar 2 menunjukkan anak-anak sedang bermain engklek di halaman kantor desa. Anak-anak terlihat senang, tertawa, dan bermain secara berkelompok. Melalui permainan tradisional anak-anak berlatih perkembangan sosial emosionalnya (Putri, et al., 2023; Listyawati, 2025).



**Gambar 2.** Anak-anak Bermain Permainan Tradisional

Selain itu, hasil wawancara singkat dengan orang tua dan tokoh masyarakat menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif yang secara langsung dapat dilihat oleh orang tua. Anak menjadi lebih rileks, dan kembali ceria pasca-bencana. Orang tua menyampaikan bahwa permainan ini menjadi salah satu solusi agar anak tidak hanya menghabiskan waktu dengan gadget namun dapat bermain secara langsung dengan teman sebaya. Posisi permainan tradisional sebagai media sosial-emosional dan pemulihan psikososial sederhana bagi anak (Putri et al., 2023). Adapun skor keterlibatan anak dalam kegiatan ini dapat dilihat pada Tabel 3, dengan menggunakan skala sederhana: 1= Rendah, 2 = Sedang, 3 = Tinggi, skala ini digunakan untuk mengukur keterlibatan anak secara keseluruhan selama program berlangsung.

**Tabel 3.** Skor Keterlibatan Anak pada Kegiatan

Aspek Keterlibatan Anak	Kriteria Penilaian	Jumlah anak yang mencapai skor tinggi	Persentase
Kehadiran dan ketepatan waktu	Hadir penuh, tidak seiring pulang awal	12 anak	80%
Kemampuan mengikuti arahan	Mematuhi aturan sesi cerita dan permainan	13 anak	86%
Kemampuan bercerita kembali	Mampu menyebutkan minimal 2 fakta sejarah desa	12 anak	80%
Kemampuan mengikuti permainan	Mengikuti giliran, tidak mendominasi dan mau bergantian	14 anak	93%
Interaksi sosial dengan teman	Bekerja sama, membantu teman, dan tidak bertengkar	13 anak	86%
Ekspresi minta dan antusiasme	Menunjukkan senyum, antusia, sering mengangkat tangan	14 anak	93%

Berdasarkan Tabel 3, skor keterlibatan anak di atas, terlihat bahwa mayoritas anak menunjukkan keterlibatan yang tinggi terhadap kegiatan pengenalan desa dan permainan tradisional ini. Dilihat dari seluruh aspek data menunjukkan bahwa capaian setiap aspek diatas 80%, bahkan terdapat dua aspek yang capaian berada diatas 90%. Capaian yang tinggi menunjukkan bahwa anak tidak hanya hadir secara fisik, namun juga berpartisipasi aktif dan menikmati proses pembelajaran.

Hasil ini juga menegaskan bahwa kombinasi media visual dalam kegiatan ini menggunakan poster dan pendekatan berbasis permainan tradisional mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan relevan untuk anak usia sekolah dasar. Selain itu, tingginya tingkat keterlibatan anak dalam kegiatan menjadi bukti bahwa program revitalisasi budaya lokal melalui pendokumentasian cerita sejarah dan permainan tradisional yang berbasis komunitas anak tidak hanya berdampak pada pengetahuan terkait sejarah desa, tetapi terhadap perkembangan sosial, emosional dan sikap positif anak terhadap budaya lokal.

### **SIMPULAN**

Program Mengenal Desa Kami telah berjalan lancar di Gampong Raya Dagang, dan berdampak baik bagi anak-anak desa. Program ini melibatkan pendokumentasian cerita serta permainan tradisional bersama anak-anak desa. Dengan menggambarkan cerita sejarah desa dan mengenalkan permainan tradisional melalui media poster, anak-anak dapat memahami asal-usul desa mereka serta mengerti nilai-nilai budaya lokal secara mudah dan menarik.

Kegiatan mengenalkan dan mempraktikkan permainan tradisional juga berhasil meningkatkan partisipasi, interaksi sosial, serta semangat belajar anak-anak setelah mengalami bencana banjir. Pendekatan edukatif yang memanfaatkan budaya lokal terbukti efektif sebagai cara meningkatkan pemahaman budaya serta membantu pemulihan psikososial anak. Sebab itu, program ini bisa menjadi pilihan kegiatan pengabdian masyarakat yang mudah diterapkan, terus berkelanjutan, dan relevan untuk memperkuat pendidikan anak di desa, terutama di daerah yang terkena dampak bencana.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

### **REFERENSI**

- Ahmad, M. (2022). Penerapan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 45–56.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi program pendidikan: Pedoman teoretis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (ed. revisi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2019). *Jurnal Dialog Penanggulangan Bencana*. Jakarta: BNPB.
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal MediaTIK*.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak, Universitas Negeri*.
- Hidayat, R. (2022). Pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam pengembangan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–54.
- Himmawati, A., & Ningsih, T. (2024). Permainan tradisional sebagai praktik pendidikan dan kebudayaan dalam proses sosialisasi anak di masyarakat pedesaan. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Kencana.
- Listyawati, R. (2025). Revitalisasi permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran dasar olahraga dan menumbuhkan karakter siswa SD. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 2986–7819.

- Mawarni, I. S., Kamaruddin, S., & Awaru, A. O. T. (2024). Peran pemuda dalam melestarikan kearifan lokal dan budaya Rambu Solo' di Toraja Utara. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Nuraini, S. et al. (2024). Revitalisasi permainan tradisional sebagai sarana olahraga rekreasi pada anak usia Sekolah Dasar. *BESIRU Jurnal Pengabdian*, 4(1), 1–11.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pauziah, R. (2017). Penerapan metode diskusi untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran menirukan pembacaan pantun anak di kelas IV SD Negeri 19 Kepahiang. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 42–46.
- Putri, N. et al. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial-Emosional Anak Usia 5–6 Tahun. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1023–1032.
- Rahmawati., Syarifuddin., & Hermansyah. (2024). Strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal (permainan tradisional) di MIN Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, L. et al. (2021). Penggunaan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah X. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 1–10
- Susanto, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tilaar, H. A. R. (2016). *Pendidikan, kebudayaan, dan masyarakat madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widodo, S. (2018). Peningkatan keterampilan partisipasi sosial melalui pendekatan pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 50–60.