

Mengembangkan kecerdasan berpikir, berbahasa, dan berolahraga melalui permainan tradisionalYudi Bachtiar¹, Burhan Sidiq², dan Ihsan Rizali³^{1,2,3} STKIP Purwakarta*yudibachtiar@stkip-purwakarta.ac.id**ABSTRAK**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat Desa Karangsinom, Karawang, tentang urgensi dan manfaat pelestarian permainan tradisional yang berakar kepada budaya lokal. Kegiatan dilaksanakan pada Februari 2025 dengan melibatkan 30 peserta yang terdiri dari ibu-ibu PKK, guru SD, dan mahasiswa. Metode pelaksanaan mencakup workshop dan praktik permainan tradisional. Lomba *Lari Balok* dan *Dagongan* menjadi media praktik untuk mengintegrasikan ketiga kecerdasan tersebut melalui olahraga permainan tradisional. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta tentang nilai edukatif permainan tradisional, serta antusiasme dalam penerapannya di lingkungan sosial dan sekolah. Kegiatan ini membuktikan bahwa permainan tradisional tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga sebagai solusi holistik untuk pengembangan kecerdasan berpikir, berbahasa, dan berolahraga. Rekomendasi tindak lanjut mencakup pelatihan berkelanjutan dan integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan nasional.

Kata Kunci: Kecerdasan Jamak, Permainan Tradisional, Kearifan Lokal.

ABSTRACT

This Community Service (PKM) activity aims to increase awareness of the people of Karangsinom Village, Karawang, about the urgency and benefits of preserving traditional games rooted in local culture. The activity was carried out in February 2025 involving 30 participants consisting of PKK mothers, elementary school teachers, and students. The implementation method includes workshops and traditional game practices. The Beam and Dagongan Races are the media for practice to integrate the three intelligences through traditional game sports. The evaluation results showed an increase in participants' understanding of the educational value of traditional games, as well as enthusiasm in implementing them in social and school environments. This activity proves that traditional games not only preserve culture, but are also effective as a holistic solution for developing thinking, language, and sports intelligence. Follow-up recommendations include ongoing training and integration of traditional games in the national curriculum.

Keywords: Multiple intelligence, Traditional Games, Local Wisdom.

Articel Received: 10/03/2025; **Accepted:** 07/06/2025

How to cite: Bachtiar, Y., Sidiq, B., & Santika, B. (2025). Mengembangkan kecerdasan berpikir, berbahasa, dan berolahraga melalui permainan tradisional. *Abdimas Siliwangi*, Vol 8 (2), 419-428. doi: 10.22460/as.v8i2.27455

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan kebudayaan masyarakat dunia secara perlahan telah menggeser eksistensi permainan tradisional sebagai media edukasi, interaksi sosial, dan olahraga masyarakat di kota maupun di desa, tak terkecuali Desa Karangsinom,

Karawang (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan rakyat yang semula berbasis aktivitas kognitif, linguistik, dan kinestetik berubah menjadi permainan digital yang pasif, individual, dan minim interaksi secara langsung. Kondisi ini melahirkan permasalahan sosial baru yang menjadikan anak-anak Indonesia mengalami penurunan level kecerdasan berpikir, berbahasa, dan berolahraga. Padahal, permainan tradisional seperti lari balok dan Dagongan memiliki potensi untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kebugaran fisik. Fenomena ini membuka ruang kesadaran tentang perlunya program pengabdian yang mengintegrasikan aspek budaya lokal dengan pendekatan edukasi modern. Oleh karena itu, revitalisasi permainan tradisional menjadi solusi strategis untuk menjawab tantangan degradasi budaya sekaligus kebutuhan pengembangan kecerdasan komprehensif, sesuai dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) tentang pendidikan berkualitas (SDG 4) dan pelestarian budaya (SDG 11) (United Nations, 2024).

Penelitian terdahulu telah membuktikan manfaat olahraga permainan tradisional terhadap pengembangan kecerdasan jamak pada anak dan orang dewasa. Di antara manfaat yang dihasilkan adalah korelasi olahraga dengan kecerdasan emosional dan kognitif, peran gerakan fisik dalam memfasilitasi pembelajaran, termasuk bahasa, dan menunjukkan peran aktivitas fisik dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan kesehatan dan keterampilan sosial (Aljuhani & Sandercock, 2019; Bássoli de Oliveira et al., 2021; González-Valero et al., 2019; Salvador-García et al., 2020).

Kebaruan (*novelty*) pengabdian ini terletak pada integrasi kecerdasan jamak melalui permainan tradisional yang dikemas dalam model kolaboratif antara masyarakat, pendidik, dan akademisi. Pendekatan ini belum pernah diuji dalam konteks Desa Karangsinom, yang memiliki kekhasan permainan lokal seperti Dagongan (permainan dorong tradisional) yang sarat nilai kebersamaan dan strategi.

B. LANDASAN TEORI

Olahraga permainan tradisional sejak lama diakui sebagai media edukasi komprehensif yang tidak hanya mampu menstimulasi perkembangan kognisi, namun juga bahasa, dan jasmani. Berbagai aktivitas fisik yang dilakukan dalam permainan Lari Balok dan *Dagongan*, tidak saja meningkatkan kebugaran fisik tetapi juga meningkatkan fungsi otak, seperti kemampuan untuk mengingat, memecahkan masalah, dan penalaran

spasial. Dalam konteks kecerdasan berbahasa, interaksi sosial selama permainan tradisional menciptakan lingkungan alami untuk pengembangan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal (Andayani et al., 2022; Hillman et al., 2008).

Secara filosofis, kegiatan ini berakar pada prinsip Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 11 (Pelestarian Budaya). Integrasi kearifan lokal dalam pendidikan tidak hanya mencegah kepunahan budaya tetapi juga menjawab kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut keseimbangan antara kompetensi intelektual, sosial, dan fisik. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya bersifat praktis tetapi juga strategis, mengikat benang merah antara pelestarian identitas lokal dan pengembangan sumber daya manusia yang unggul.

Di Indonesia, tantangan utama meliputi kesenjangan geografis, keterbatasan fasilitas, dan hambatan ekonomi. Misalnya, 24,8% populasi perkotaan di negara berkembang tinggal di permukiman kumuh, yang berdampak pada akses pendidikan anak (United Nations, 2024). Studi oleh Suryadi (2023) dalam buku *Pendidikan Berkualitas dalam Kerangka SDGs* menyoroti perlunya integrasi teknologi dan kurikulum berbasis kearifan lokal untuk mengatasi masalah ini.

SDG 11 fokus pada pembangunan kota dan komunitas berkelanjutan, dengan Target 11.4 khusus melindungi warisan budaya dan alam (United Nations, 2024). Indonesia menghadapi ancaman kepunahan budaya akibat globalisasi dan minimnya dokumentasi. Perpustakaan Nasional (Perpusnas) merespons hal ini dengan mengembangkan Indonesia *OneSearch*, platform digital yang mengarsipkan 7.382 entri folklore nusantara. Program ini sejalan dengan rekomendasi IFLA (2021) tentang peran perpustakaan dalam mencapai SDGs melalui preservasi pengetahuan lokal (Sumekar, 2022).

Kecerdasan berpikir merujuk pada kemampuan individu dalam menganalisis, memecahkan masalah, dan berpikir logis. Teori *Multiple Intelligences* oleh Howard Gardner (1983) mengidentifikasi kecerdasan logis-matematis sebagai salah satu bentuk kecerdasan yang terpisah, yang melibatkan kemampuan penalaran deduktif-induktif dan penguasaan konsep abstrak (Gardner, 2011). Namun, kritik terkini dari Waterhouse et al. (2023) dalam *Frontiers in Psychology* menyatakan bahwa klaim Gardner tentang dasar neurologis terpisah untuk setiap kecerdasan belum terbukti secara empiris, sehingga dianggap sebagai neuromyth (Waterhouse, 2023).

Meski demikian, pendekatan kognitif Piaget (dalam teori belajar kognitif) tetap relevan. Piaget menekankan bahwa kecerdasan berpikir berkembang melalui interaksi antara asimilasi dan akomodasi pengetahuan, di mana individu membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Studi terbaru oleh Hillman et al. (2008) juga menunjukkan bahwa aktivitas fisik dapat meningkatkan fungsi kognitif, seperti memori dan pemecahan masalah, meskipun studi ini perlu diperbarui dengan riset mutakhir.

Kecerdasan berbahasa mencakup kemampuan menggunakan bahasa secara efektif, baik lisan maupun tulisan. Gardner (2011) mendefinisikan kecerdasan linguistik sebagai kemampuan untuk memanipulasi struktur bahasa, termasuk tata bahasa, fonologi, dan semantik. Teori ini didukung oleh studi Astuti & Thohir (2024) yang menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan komunikasi verbal melalui praktik kontekstual.

Kecerdasan berolahraga (kinestetik) melibatkan kemampuan menggunakan tubuh secara terampil untuk mengekspresikan gagasan atau menyelesaikan masalah. Gardner (2011) menyebutnya sebagai kecerdasan kinestetik-jasmani, yang terlihat dalam aktivitas olahraga, tari, atau kerajinan tangan. Studi oleh Hillman et al. (2008) menemukan bahwa aktivitas fisik intensif seperti lari dapat meningkatkan kemampuan belajar dan retensi memori.

C. METODE PELAKSANAAN

Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) (Hilary et al., 2019) menjadi kerangka metodologis kunci dalam kegiatan ini, di mana kolaborasi antara akademisi, guru, dan komunitas lokal (seperti ibu-ibu PKK) diyakini mampu menciptakan solusi berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan temuan González-Valero et al. (2019) yang menekankan pentingnya *co-creation* berbasis budaya untuk memberdayakan masyarakat. Pelibatan multistakeholder tidak hanya memperkuat adopsi program tetapi juga memastikan kesinambungan revitalisasi permainan tradisional sebagai bagian dari kurikulum pendidikan (Widiawati et al., 2022).

Sasaran Kegiatan PKM

Peserta terdiri dari 30 orang yang meliputi ibu-ibu PKK (sebagai agen perubahan di lingkup keluarga), guru SD (sebagai penggerak edukasi di sekolah), dan mahasiswa

(sebagai fasilitator dan pendokumentasi kegiatan). Kriteria sasaran ialah mereka memiliki peran strategis dalam replikasi program di lingkungan masing-masing.

Instrumen Pengukuran Keberhasilan

Keberhasilan PKM diukur dengan instrumen sebagai berikut:

1. Kuesioner Pra dan Pasca Kegiatan: Mengukur peningkatan pemahaman peserta tentang manfaat permainan tradisional (skala Likert 1-5).
2. Contoh pertanyaan: "Seberapa besar Anda setuju bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak?"
3. Lembar Observasi: Menilai partisipasi aktif peserta selama simulasi permainan (lari balok dan Dagongan).
4. Tes Performa: Evaluasi keterampilan peserta dalam merancang aktivitas berbasis permainan tradisional (misal: skor 1-10 untuk kreativitas dan relevansi).

Tahap Persiapan PKM

Pada tahap persiapan, kegiatan PKM melalui runtutan prosedur sebagai berikut:

1. Koordinasi dengan Pemerintah Desa: Memastikan dukungan logistik dan sosialisasi ke warga.
2. Penyusunan Modul: Materi workshop tentang integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran, disusun bersama narasumber (Yudi Bachtiar, Burhan Sidiq, Ihsan Rizali).
3. Pelatihan Tim: Briefing panitia dan mahasiswa tentang teknis pelaksanaan, termasuk protokol keamanan selama permainan fisik.

Tahap Pelaksanaan PKM

Acara PKM dilaksanakan dalam bentuk workshop Interaktif dan juga praktik langsung dengan susunan sebagai berikut:

1. Sesi Kognitif (Yudi Bachtiar): Analisis strategi permainan tradisional untuk stimulasi berpikir kritis.
2. Sesi Bahasa (Burhan Sidiq): Simulasi komunikasi verbal dalam permainan kelompok.
3. Sesi Olahraga (Ihsan Rizali): Pelatihan teknik fisik aman dalam lari balok dan Dagongan.
4. Simulasi Permainan: Peserta dibagi kelompok untuk mempraktikkan permainan dengan panduan ahli.

5. Diskusi Kelompok: Merancang rencana aksi penerapan permainan tradisional di sekolah/rumah.

Monitoring dan Evaluasi

Setelah acara PKM selesai dilaksanakan, dilakukan monitoring dan evaluasi untuk memastikan keefektifan acara.

1. Monitoring *Real-Time*: Penilaian partisipasi melalui kehadiran, antusiasme, dan interaksi selama kegiatan.
2. Evaluasi Kuantitatif: Analisis hasil kuesioner
3. Evaluasi Kualitatif: Catatan lapangan dari observer tentang keberhasilan simulasi permainan dan kendala teknis.

Tahapan ini dirancang untuk memastikan keberlanjutan program dan dampak nyata pada peningkatan kecerdasan multidimensi melalui pendekatan partisipatif. Instrumen evaluasi yang terstruktur memungkinkan pengukuran capaian secara objektif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Workshop berjudul “Mengembangkan Kecerdasan Berpikir, Berbahasa, Dan Berolahraga Melalui Permainan Tradisional” ini dilakukan selama satu hari di aula Ds. Karangsinom, Kecamatan Tirtamulya, Karawang dengan jumlah peserta 30 orang yang terdiri dari unsur ibu-ibu PKK, guru SD, dan mahasiswa STKIP Purwakarta. Hasil PKM ini dapat diukur melalui hasil kuesioner para peserta yang mengukur peningkatan pada tiga indikator, yaitu Pemahaman Manfaat Permainan Tradisional, Keterampilan Merancang Aktivitas Edukasi, dan Partisipasi Aktif dalam Simulasi Permainan.

Tabel 1.1. Peningkatan Indikator Keberhasilan PKM

Indikator	Pra-PKM	Pasca-PKM	Peningkatan (%)
Pemahaman Manfaat Permainan Tradisional*	2.8	4.5	60.7%
Keterampilan Merancang Aktivitas Edukatif**	4.2	7.9	88.1%
Partisipasi Aktif dalam Simulasi Permainan	65%	92%	27%

*Skala 1-5

**Skala 1-10



Gambar 1. Pemateri bersama Peserta PKM

Pembahasan

Peningkatan pemahaman peserta tentang manfaat permainan tradisional (Tabel 1) sejalan dengan teori *Multiple Intelligences* (Gardner, 2011) yang menekankan pembelajaran kecerdasan jamak. Misalnya, permainan *Dagongan* tidak hanya melatih kekuatan fisik (kinestetik) tetapi juga merangsang komunikasi tim (linguistik) dan analisis strategi (logis). Hasil ini diperkuat oleh studi-studi sebelumnya yang membuktikan korelasi aktivitas fisik dengan peningkatan fungsi kognitif, termasuk kecerdasan matematis (Andayani et al., 2022; Hillman et al., 2008).

Integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan anak terbukti mendukung pendekatan pembelajaran kontekstual, khususnya sebagaimana yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Dalam kerangka teori Piaget, anak-anak belajar secara aktif melalui eksplorasi lingkungan dan interaksi sosial, membangun pengetahuan mereka sendiri secara bertahap melalui proses asimilasi dan akomodasi. Pendekatan ini menekankan pentingnya *learning by doing*, yaitu pembelajaran yang berakar pada pengalaman konkret. Dalam konteks ini, permainan tradisional berperan sebagai wahana yang kaya akan makna, aktivitas motorik, interaksi sosial, serta pengembangan fungsi kognitif.

Penelitian oleh Aisyah et al. (2024) menunjukkan bahwa berbagai jenis permainan tradisional seperti *Congklak*, *Bekel*, dan *Tuk-Tuk Geni* dapat merangsang *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada anak usia dini. Kegiatan bermain ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menantang anak untuk berpikir strategis, memecahkan masalah, dan berkomunikasi secara efektif — kemampuan yang sangat penting dalam

perkembangan kognitif awal. Sementara itu, studi oleh Teles & Tomimatsu (2014) mengembangkan antarmuka permainan kartu berbasis konteks yang memperlihatkan bahwa desain permainan yang mengaitkan konten dengan pengalaman pengguna secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan kognitif. Ini menguatkan prinsip bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi saat siswa memahami hubungan antar konsep dalam konteks nyata — sesuai dengan konstruktivisme Piaget.

Berdasarkan pemaparan di atas, hasil temuan kegiatan PKM ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rekomendasi kepada dinas pendidikan untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum PAUD, pendidikan sekolah dasar dan menengah di Kabupaten Karawang agar terbentuk komunitas-komunitas edukatif pelestari permainan tradisional sebagai tindakan konkret SDG 11.4.

E. KESIMPULAN

Kegiatan PKM berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat tentang peran permainan tradisional sebagai media pengembangan kecerdasan berpikir, berbahasa dan berolahraga. Temuan ini tidak hanya relevan secara teoretis, tetapi juga praktis. Keberhasilan program ini menjadi dasar untuk replikasi di daerah lain dengan konteks budaya serupa.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada LPPM STKIP Purwakarta yang telah memberikan dukungan penuh sehingga PKM ini dapat dilaksanakan. Selanjutnya kepada pemerintah Ds. Karangsinom, khususnya Bpk. Nano Karno selaku kepala desa yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan yang sangat berharga kepada panitia, pemateri, dan peserta PKM ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Tatminingsih, S., Chandrawati, T., & Novita, D. (2024). Stimulating Strategy High-order Thinking Skills in Early Childhood Education by Utilizing Traditional Games. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.21009/JPUD.181.05>

- Aljuhani, O., & Sandercock, G. (2019). Contribution of Physical Education to the Daily Physical Activity of Schoolchildren in Saudi Arabia. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(13), 2397. <https://doi.org/10.3390/ijerph16132397>
- Andayani, Zakirman, Saputra, A. H., Prabowo, S., & Irianto, E. (2022). Development of Traditional Game-Based Mathematical Tools for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Social Research (IJSR)*, 4(3), 196–207. <https://doi.org/10.30997/ijsr.v4i3.242>
- Astuti, W., & Thohir, M. A. (2024). Mengintegrasikan Permainan Tradisional dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis untuk Pendidikan Karakter. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218–225. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p218-225>
- Bássoli de Oliveira, A. A., Gonçalves Santana, D. de M., & Matias de Souza, V. de F. (2021). O movimento como porta de acesso para a aprendizagem (Movement as an access door for learning). *Retos*, 41, 834–843. <https://doi.org/10.47197/retos.v41i0.84287>
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- González-Valero, G., Zurita-Ortega, F., Ubago-Jiménez, J. L., & Puertas-Molero, P. (2019). Use of Meditation and Cognitive Behavioral Therapies for the Treatment of Stress, Depression and Anxiety in Students. A Systematic Review and Meta-Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(22), 4394. <https://doi.org/10.3390/ijerph16224394>
- Hilary, B., Rolla, L., & Embury, D. C. (2019). Education Action Research. In *The Wiley Handbook of Action Research in Education* (pp. 5–28). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119399490.ch1>
- Hillman, C. H., Erickson, K. I., & Kramer, A. F. (2008). Be smart, exercise your heart: exercise effects on brain and cognition. *Nature Reviews Neuroscience*, 9(1), 58–65. <https://doi.org/10.1038/nrn2298>
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Salvador-García, C., Capella-Peris, C., Chiva-Bartoll, O., & Ruiz-Montero, P. J. (2020). A Mixed Methods Study to Examine the Influence of CLIL on Physical Education Lessons: Analysis of Social Interactions and Physical Activity Levels. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00578>

- Sumekar, S. (2022). *Implementasi SDGs 11 dalam Menjaga dan Melestarikan Warisan Dokumenter Berkelanjutan: Tinjauan Repositori Folklore di Indonesia Onesearch*.
- Suryadi, A. (2023). *Pendidikan Berkualitas (SDG4) dalam Kerangka Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) di Indonesia* (M. Solehuddin, Ed.). Jendela Hasanah.
- Teles, S., & Tomimatsu, K. (2014). Contextual Teaching and Learning Using a Card Game Interface. *International Journal of Asia Digital Art and Design*, 18(2), 18–23. https://doi.org/10.20668/ADADA.18.2_18
- United Nations. (2024). *Sustainable Development Goals*. Department of Economic and Social Affairs.
- Waterhouse, L. (2023). Why multiple intelligences theory is a neuromyth. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1217288>
- Widiawati, C. R. A., Hartato, B. P., Suliswaningsih, S., Waluyo, R., & Kusumaningtyas, D. (2022). Pendampingan Penggunaan Aplikasi Turnitin dan Mendeley untuk Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah. *ABDIMASKU : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 533. <https://doi.org/10.33633/ja.v5i3.740>