

## **Ngentep Penjaga Mahkota: Menghidupkan Permainan Tradisional sebagai Media Edukasi Anak-anak di Desa Ngentep Magetan**

Endang Sri Maruti<sup>1\*</sup>, Esa Nugraha Fatharina Pujiady<sup>2</sup>, Nizam Zakka Arrizal<sup>3</sup>, Yeri Dedi Riyanto<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia, [endang@unipma.ac.id](mailto:endang@unipma.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia, [esa\\_2105102008@mhs.unipma.ac.id](mailto:esa_2105102008@mhs.unipma.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia, [nizam@unipma.ac.id](mailto:nizam@unipma.ac.id)

<sup>4</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia, [yeri\\_2102108015@mhs.unipma.ac.id](mailto:yeri_2102108015@mhs.unipma.ac.id)

---

\*Corresponding author:

E-mail: [endang@unipma.ac.id](mailto:endang@unipma.ac.id)

### **Abstract**

Traditional games are part of our cultural heritage and hold significant educational value, particularly in shaping children's character. However, rapid technological advancements have shifted children's attention to digital games, leading to reduced social interaction and increased use of profanity in everyday communication. This activity seeks to implement the traditional game NPM (Ngentep Mahkota Jaga), a modification of Gobak Sodor, with additional rules prohibiting profanity and a bonus point system. This activity aims to enhance social interaction and reduce dependence on mobile phones among children. This study uses a qualitative approach with direct observation, questionnaires, and interviews to identify changes in social interaction patterns, communication habits, and gadget use in children before and after participating in NPM games. This activity was conducted with children from Ngentep Village participating in an NPM competition. The results showed that this game increased children's awareness of the importance of polite communication, fostered camaraderie, and reduced the intensity of mobile phone use during play. Thus, traditional games can be an effective educational alternative for shaping children's character in the digital age.

**Keywords:** Traditional Games, NPM, Education, Children

---

### **Pendahuluan**

Permainan tradisional merupakan suatu warisan budaya yang wajib dilestarikan karena permainan tradisional berpengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan pada anak. Seperti aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional(Tarwiyati et al., 2023). Permainan tradisional memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan sosial anak. Permainan tradisional memiliki kontribusi signifikan terhadap interaksi sosial, kerja sama, dan pemecahan masalah (Dewi et al., 2024). permainan tradisional dapat mendorong pola berpikir anak sesuai dengan budaya dengan selalu meningkatkan kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral pada anak pada proses perkembangan gerak pada anak, gerakan dapat dilakukan dengan cara bermain (Saputra Theodorus J et al., 2024).

Permainan tradisional merupakan permainan menyenangkan bagi anak yang perlu dilestarikan agar permainan tersebut bisa terus terjaga dan dapat dimainkan oleh generasi-generasi selanjutnya. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional sondah meliputi kejujuran, komunikatif, peduli sosial, sabar, sportif, gotong royong, menghargai perbedaan, tanggung jawab, percaya diri, rendah hati, cinta damai, dan disiplin (Abdullah

---

*How to cite:*

Maruti, S. E., Pujiady, F. N. E., Arrizal, Z. N., Riyanto, D. Y. (2025). Ngentep Penjaga Mahkota: Menghidupkan Permainan Tradisional sebagai Media Edukasi Anak-anak di Desa Ngentep Magetan. *Innovative Journal of Community Engagement*. Nexus Publishing. ISSN: 3088-957X Pages 1-7. doi: [10.63011/ijce.v1i2.11](http://dx.doi.org/10.63011/ijce.v1i2.11)

et al., 2024). Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, anak-anak lebih cenderung bermain dengan gadget dibandingkan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial.

Pendidikan karakter di era digital menghadapi tantangan yang kompleks seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan dinamika sosial. Salah satu tantangan utama adalah kemudahan akses terhadap informasi yang belum tentu selalu positif (Kridatama & Dan Teknologi Tantangan, 2024). pendidikan karakter memainkan peran yang signifikan dalam membentuk sikap positif terhadap belajar anak di sekolah. Implementasi pendidikan karakter yang efektif mampu meningkatkan disiplin, tanggung jawab, motivasi belajar, dan prestasi akademis siswa(Waruwu, 2024).

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Salah satu permainan yang masih dikenal luas di Indonesia adalah gobak sodor. Permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai media efektif untuk menanamkan nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab(Liana & Rusfatus, 2025). Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan orang seorang anak di usia dini yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak (Barnett, 1990).

Permainan-permainan modern yang bermunculan saat ini secara tidak sadar menjerumuskan anak-anak ke dalam hal yang membawa dampak negatif bagi mereka. Misalnya anak-anak akan sulit untuk bersosialisasi, menjadi terpengaruh oleh perkataan yang tidak sopan, menyebabkan kecanduan, dan bahkan dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Permainan-permainan modern saat ini biasanya hanya dilakukan tanpa adanya interaksi dengan orang lain secara langsung yang membuat anak-anak sering mengucapkan kata-kata yang kasar dikarenakan mereka merasa mereka tidak dapat diketahui identitas mereka. Kondisi ini berpotensi mengurangi keterampilan sosial dan meningkatkan penggunaan bahasa yang kurang santun dalam komunikasi sehari-hari.

Oleh karena itu permainan tradisional dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan juga sebagai sarana untuk melestarikan peninggalan bangsa. Keterampilan sosial bermanfaat untuk pertumbuhan motorik dan proses kemampuan gerak yang meliputi aspek kognitif, emosional, dan sosial sebagai bekal untuk menghadapi masa depan.(Fanani et al., 2024)

Pengembangan permainan tradisional ini dipilih menjadi salah satu solusi untuk mengurangi dampak buruk dari permain modern. NPM (Ngentep Penjaga Mahkota) merupakan modifikasi dari Gobak Sodor Permainan tradisional Gobak Sodor merupakan warisan budaya Indonesia yang sangat populer di kalangan anak-anak. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan dan sosial yang penting(Saputra Theodorus J et al., 2024).

Permainan tradisional diharapkan mampu menjadi salah satu bentuk aktivitas fisik yang seiring di dalam permainan tersebut terdapat bentuk kesenian, membentuk kerjasama, menumbuhkan rasa senang, menumbuhkan rasa percaya diri juga mampu untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak(Firmansyah et al., 2024). Pengembangan yang dilakukan antara lain menambahkan aturan yakni **larangan berkata kasar** selama permainan berlangsung dan **sistem bonus poin**, di mana pemain yang melewati kotak tertentu mendapat tambahan poin.

Permainan ini diterapkan dalam perlombaan yang diadakan di Desa Ngentep pada 26 Januari 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak permainan ini terhadap pengurangan penggunaan kata kasar, peningkatan interaksi sosial, serta pengurangan ketergantungan anak-anak terhadap handphone.

Tujuan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk (1) Merespon keresahan masyarakat terhadap banyaknya anak-anak yang tidak memahami etika kesopanan dalam

berbicara dengan orang yang lebih tua dan teman sebaya mereka; (2) Memberikan sebuah solusi terhadap permasalahan yang dialami; dan (3) mengidentifikasi dampak permainan tradisional dalam proses penbelajaran etika dan kesopanan kepada anak-anak.

1. Bagaimana dampak permainan tradisional Ngentep Penjaga Mahkota (NPM) terhadap penggunaan bahasa, interaksi sosial, dan ketergantungan anak pada gadget di Desa Ngentep?

### **Metode**

Kegiatan ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih agar dapat menangkap perubahan pola interaksi sosial, kebiasaan berbahasa, serta kecenderungan penggunaan gadget sebelum dan setelah permainan diterapkan. Kegiatan dilakukan dengan Observasi langsung kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak. yaitu dengan cara melakukan pengamatan kebiasaan Anak-anak desa saat waktu luang dan perilaku mereka saat berada dilingkungan. Selanjutnya, setelah dilakukan kegiatan permainan, peserta dievaluasi dengan menggunakan angket dan wawancara.

### **Hasil**

Berdasarkan hasil pengabdian, dari acara yang telah dilaksanakan meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan dan analisa ditemukan bahwa permainan NPM memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku anak-anak, terutama dalam mengurangi penggunaan kata kasar dan ketergantungan terhadap gadget.

#### **1. Persiapan**

Dalam tahap persiapan, ada beberapa hal yang dilakukan, yakni sebagai berikut.

##### **a. Persiapan arena permainan**

Tim pelaksana melakukan persiapan berupa melakukan pembersihan lapangan permainan dan pembuatan arena permainan.



Gambar 1. pembersihan lapangan dan persiapan arena permainan

##### **b. Persiapan hadiah**

Selanjutnya tim pelaksana melakukan persiapan hadiah untuk peserta pemenang lomba yang akan diselenggarakan.



Gambar 2. Persiapan Hadiah perlombaan

**c. Persiapan acara**

Tim pelaksanaan melakukan persiapan acara berupa pemasangan banner kegiatan dan melakukan gladi bersih sebelum acara dilaksanakan.

**2. Pelaksanaan**

Tim pelaksana bersama seluruh anggota yang terlibat melakukan pelaksanaan kegiatan perlombaan permainan tradisional yang diikuti oleh seluruh anak-anak desa ngentep. Tahapan pelaksanaan meliputi perlombaan, dan memberikan hadiah kepada pemenang perlombaan serta memberikan buku pedoman permainan gobak sodor yang telah dimodifikasi untuk mengajarkan pendidikan karakter dan kesopanan kepada seluruh peserta yang mengikuti acara perlombaan yang telah dilaksanakan.



Gambar 3. Pengamatan kebiasaan anak saat bermain



Gambar 4. Pengamatan Kebiasaan anak di lingkungan



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Perlombaan



Gambar 2. Pemberian hadiah kepada pemenang lomba dan pembagian buku pedoman permainan

### 3. Hasil Evaluasi Kegiatan

Sebelum permainan diterapkan, anak-anak terbiasa menggunakan kata-kata kasar saat bermain, baik untuk mengekspresikan emosi maupun dalam interaksi dengan teman-teman mereka. Setelah aturan larangan berkata kasar diterapkan dalam permainan NPM, anak-anak mulai menunjukkan perubahan sikap. Hal ini terlihat dari berkurangnya intensitas penggunaan kata kasar selama permainan berlangsung. Mereka lebih memilih menggunakan bahasa yang lebih sopan untuk berkomunikasi dan menyampaikan strategi permainan.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi dengan aturan edukatif dapat menjadi solusi alternatif dalam membentuk karakter positif pada anak-anak serta mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Namun ini hanyalah sekedar alternatif untuk mengatasi permasalahan karakter pada anak. Peran orang tua dan guru tetap penting dalam mendukung pembentukan dan pembelajaran karakter pada anak agar anak memahami cara berbicara dan bersikap yang baik kepada orang tua dan teman sebaya.

### Referensi

- Abdullah, A., Sesrita, A., & Kholik, A. (2024). PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH: STUDI LITERATUR FORMATION OF CHILDREN'S CHARACTER THROUGH USE SONDAH TRADITIONAL GAMES: LITERATURE STUDY. In *Jurnal Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 4).
- Barnett, L. A. (1990). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Journal of Leisure Research*, 22(2), 138-153. <https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>
- Dewi, F. S., Dhafiana, N., Rohmah, R. U., & Rustini, T. (2024). MENGASAH KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK: PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, 4(7), 1-10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>

- Fanani, N. A., Dia, A., & Sari, I. (2024). PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SEBAGAI SARANA PENGUATAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2). <https://doi.org/10.3483/trigonometri.v1i1.800>
- Firmansyah, T., Wahyudi, A. N., Septianingrum, K., Modern, S., & Indonesia, N. ; (2024). UPAYA MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR PADA SISWA MTS. *Tamilis Synex: Multidimensional Collaboration*, 2(1). <https://edu-javare.com/index.php/TLS/indexWebsite:https://edujavare.com/>
- Kridatama, J., & Dan Teknologi Tantangan, S. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. In *Pendidikan karakter di era digital* (Vol. 06, Issue 1).
- Liana, H., & Rusfatus, Y. (2025). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Sebagai Penguat Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Seminar Nasional*, 258-265.
- Saputra Theodorus J, Yuliawan, D., & Asgi Sukmana Abdian. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Gerak Fundamental Bagi Siswa SD Laboratorium UNP Kediri. *SINKESJAR*, 636-645.
- Tarwiyati, I., Oktavia, P., & Hidayah, M. (2023). IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI MELALUI PENDEKATAN SENTRA DESA KARTAJAYA KECAMATAN NEGARA BATIN KABUPATEN. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*.
- Waruwu, F. (2024). PERAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MEMBENTUK SIKAP POSITIF TERHADAP BELAJAR ANAK DI SEKOLAH. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 11002-11008. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>