

## Strategi Penguatan Kreativitas dan Literasi Siswa melalui Permainan Tradisional Bentengan Sekolah Dasar

Muh. Khaerul Ummah BK<sup>1✉</sup>, Putri Syawalia<sup>2</sup>, Wiwi Anriani<sup>3</sup>,  
Muliyani<sup>5</sup>, Mirda Aulia<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madako Tolitoli, Indonesia

✉Korespondensi Penulis  
Muh. Khaerul Ummah BK

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madako Tolitoli, Indonesia  
[muhkhaerulummahbk27@gmail.com](mailto:muhkhaerulummahbk27@gmail.com)

doi: 10.56972/jikm.v5i2.272

Submit: 21 September 2025 | Revisi: 24 Oktober 2025 | Diterima: 26 Oktober 2025

Dipublikasikan: 28 Oktober 2025 | Periode Terbit: Oktober 2025

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kreativitas dan literasi siswa sekolah dasar melalui penerapan permainan tradisional Bentengan sebagai strategi pembelajaran berbasis budaya lokal. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan *Participatory Action* yang melibatkan 21 siswa kelas IV SDN 1 Dadakitan. Melalui observasi partisipatif, dokumentasi kegiatan, serta tugas literasi reflektif, kegiatan ini mengeksplorasi bagaimana permainan Bentengan berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan literasi siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan Bentengan mampu meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam hal penyusunan strategi, fleksibilitas taktik, pengambilan keputusan cepat, serta pembagian peran secara kolaboratif. Persentase ketercapaian kreativitas berada pada rentang 66,7% hingga 95,2%, dengan capaian tertinggi pada indikator ekspresi emosi positif dan kerja sama tim. Pada aspek literasi, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami aturan permainan (90,5%), menghubungkan aturan dengan strategi (81%), mengekspresikan emosi melalui tulisan (81%), dan menyusun kalimat sederhana dengan benar (71,4%). Temuan kualitatif mengungkap bahwa Bentengan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selain menjadi sarana hiburan, permainan tradisional ini juga terbukti efektif sebagai media edukatif yang memperkuat kreativitas, literasi, karakter, serta nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian, Bentengan berpotensi diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai strategi inovatif yang kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** bentengan, kreativitas siswa, literasi budaya dan akademik, pendidikan karakter, permainan tradisional

### 1. Pendahuluan

Pendidikan dasar tidak hanya menekankan pencapaian aspek kognitif, tetapi juga berfokus pada penguatan kreativitas, literasi, serta pembentukan

karakter siswa (Purnasari et al., 2024). Salah satu strategi yang relevan untuk mencapai tujuan tersebut adalah mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran (Priska et al., 2025). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan literasi budaya dan sosial karena sarat dengan nilai kerja sama, sportivitas, aturan, serta kreativitas yang diwariskan secara turun-temurun (Ratnasari & Mareza, 2025).

Pembelajaran berbasis budaya melalui permainan tradisional memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengeksplorasi kearifan lokal sekaligus memperkuat karakter positif (Camuñas-garc, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa proyek berbasis budaya di sekolah dasar dapat menumbuhkan kesadaran budaya, identitas nasional, serta menanamkan nilai tanggung jawab dan kerja sama (Sinaga et al., 2025)

Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar dalam mendukung penguatan kreativitas dan literasi adalah Bentengan. Studi literatur menunjukkan bahwa permainan Bentengan maupun Gobak Sodor dapat melatih motorik kasar, keterampilan sosial, serta menanamkan nilai kerja sama, sportivitas, dan komunikasi efektif. Dengan demikian, Bentengan dapat dijadikan sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkuat literasi sosial siswa (Nisa et al., 2025).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa

implementasi permainan Bentengan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan fisik siswa sekolah dasar, khususnya pada aspek kecepatan, kelincahan, dan koordinasi gerak. Aktivitas ini menuntut strategi dan kreativitas, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis, inovatif, serta terbiasa bekerja sama dalam tim (Nurhadi et al., 2025). Selain itu, integrasi permainan dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep akademik. Misalnya, pada mata pelajaran IPAS tentang rantai makanan, aktivitas bermain dapat memotivasi siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Wiratmoko, 2023).

Secara umum, permainan tradisional merupakan aktivitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat secara turun-temurun (Mocinic & Brussich, 2023). Permainan tradisional yang peneliti ambil yaitu permainan tradisional yang berupa permainan benteng. Permainan ini biasanya dimainkan dengan aturan sederhana, tidak membutuhkan alat mahal, serta sarat dengan nilai budaya, kebersamaan, dan pendidikan. Permainan benteng adalah permainan tradisional yang melibatkan dua tim yang berusaha merebut dan mempertahankan "benteng" sambil menghindari sentuhan lawan. Permainan ini menuntut kecepatan, strategi, dan keterampilan fisik sehingga melatih koordinasi tubuh, keberanian, serta kerja sama tim. Karena sifatnya yang

kompetitif sekaligus kolaboratif, Bentengan menjadi media yang efektif untuk melatih kedisiplinan, kejujuran, dan sportivitas (Rustamaji et al., 2022).

Permainan tradisional terbukti menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, hingga moral (Arif, 2022). Dalam konteks pendidikan karakter, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang membentuk pribadi anak secara utuh. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain mampu menumbuhkan kreativitas, melatih kecerdasan majemuk, serta menjadi wadah pengendalian diri dan ekspresi emosi (Arif, 2022).

Temuan lain menegaskan bahwa Bentengan secara langsung dapat meningkatkan kerja sama siswa. Melalui aktivitas kelompok, siswa belajar menghargai arti kebersamaan, berkomunikasi, serta beradaptasi dalam mencapai tujuan bersama. Bahkan, penelitian di bidang PJOK menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional seperti Gobak Sodor, Bentengan, dan Engklek mampu meningkatkan minat belajar siswa, menjadikan suasana kelas lebih hidup, serta membangkitkan motivasi belajar (Putri et al., 2025).

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat ditegaskan bahwa strategi penguatan kreativitas dan literasi siswa melalui permainan tradisional Bentengan sangat relevan diterapkan di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan permainan yang sarat nilai edukatif ini, siswa tidak

hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga menginternalisasi nilai budaya, sosial, dan moral yang mendukung pembentukan karakter bangsa (Laily, 2024).

Sebagai contoh penerapan nyata, pengabdian masyarakat di SD Negeri 1 Dadakitan menunjukkan bahwa intervensi melalui permainan Bentengan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa kelas IV. Skor kebugaran meningkat drastis setelah permainan diterapkan, sekaligus memperlihatkan bahwa kegiatan ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam membentuk karakter, melatih keterampilan fisik, serta menumbuhkan nilai kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas, literasi, serta keterampilan sosial siswa, namun sebagian besar kajian masih menekankan aspek fisik atau motorik, sementara implementasi yang terintegrasi dalam pembelajaran untuk memperkuat literasi akademik dan budaya di sekolah dasar belum banyak dikembangkan. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penelitian/pengabdian ini, yakni bagaimana permainan tradisional Bentengan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan atau aktivitas jasmani, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung kreativitas dan literasi siswa. Oleh karena itu, kontribusi penelitian/pengabdian ini adalah memberikan model penerapan permainan

Bentengan yang terintegrasi dengan proses pembelajaran di sekolah dasar, sehingga mampu memperkuat aspek kognitif, sosial, budaya, serta karakter siswa secara lebih komprehensif.

Beberapa peneliti berfokus pada pentingnya pendidikan dasar yang tidak hanya menekankan pencapaian aspek kognitif, tetapi juga penguatan kreativitas, literasi, serta pembentukan karakter siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan literasi budaya dan sosial karena sarat dengan nilai kerja sama, sportivitas, aturan, serta kreativitas. Selanjutnya, pembelajaran berbasis budaya terbukti menumbuhkan kesadaran budaya, identitas nasional, serta nilai tanggung jawab dan kerja sama. Permainan tradisional seperti Bentengan dan Gobak Sodor juga terbukti dapat melatih motorik kasar, keterampilan sosial, dan komunikasi efektif. Penelitian lain menegaskan bahwa penerapan permainan Bentengan mampu meningkatkan kemampuan fisik siswa sekolah dasar, terutama dalam hal kecepatan, kelincahan, dan koordinasi tubuh. Selain itu, integrasi permainan dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep akademik, misalnya dalam mata pelajaran IPAS. Permainan Bentengan juga dianggap sebagai sarana yang menyenangkan untuk melatih kedisiplinan, kejujuran, sportivitas, dan bahkan dapat menstimulasi perkembangan kognitif, emosi, sosial, serta m oral anak (Levent, 2025). Temuan lain menunjukkan bahwa permainan ini

meningkatkan kerja sama siswa, dan dalam konteks PJOK, permainan tradisional meningkatkan minat serta motivasi belajar.

Ada studi terbatas terkait dengan penerapan permainan tradisional secara terintegrasi dalam proses pembelajaran formal, terutama di sekolah dasar, untuk memperkuat kreativitas dan literasi siswa secara bersamaan. Sebagian besar penelitian masih menitik beratkan pada aspek fisik dan motorik permainan, sementara dimensi literasi akademik, literasi budaya, dan kreativitas belum banyak diangkat dalam implementasi pembelajaran di kelas. (Bete & Saidjuna, 2022) banyak studi melaporkan bahwa permainan tradisional (termasuk bentengan) efektif meningkatkan aspek motorik kasar, keterampilan sosial (kerja sama, kepemimpinan), dan skor afektif dalam pelajaran PJOK/penjas. (Toharudin et al., 2020), beberapa literatur menyorot potensi *bentengan* sebagai konteks pembelajaran (mis. integrasi ke dalam materi sains atau model pembelajaran berbasis kearifan lokal) yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. (Lucky & Muhid, 2025), ada banyak studi deskriptif dan eksperimen singkat (pre-post / one-group atau quasi-experimental) yang menilai dampak fisik dan sosial, tetapi jarang ada pengukuran langsung terhadap kreativitas berpikir dan literasi (membaca/menulis/berbahasa) sebagai outcome utama. Literatur yang mengaitkan permainan tradisional langsung dengan kemampuan literasi masih terbatas. (Fauzia et al., 2024) banyak

studi menggunakan sampel kecil, durasi intervensi pendek, dan alat ukur yang tidak selalu standar/teruji untuk kreativitas atau literasi mengurangi generalisasi temuan.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menyoroti aspek fisik dan sosial permainan tradisional, penelitian kami di SDN 1 Dadakitan secara khusus menekankan integrasi permainan Bentengan sebagai strategi pembelajaran untuk memperkuat kreativitas berpikir sekaligus literasi siswa dalam konteks pembelajaran formal. Jika sebagian besar studi sebelumnya menggunakan sampel kecil, durasi intervensi yang singkat, serta fokus pada keterampilan motorik, penelitian kami menghadirkan pendekatan yang lebih komprehensif dengan menempatkan literasi akademik dan kreativitas sebagai outcome utama. Selain itu, penelitian ini berangkat dari konteks nyata di SDN 1 Dadakitan dengan desain proyek yang lebih aplikatif, sehingga mampu menunjukkan bagaimana permainan tradisional dapat diadaptasi secara langsung dalam pembelajaran kelas untuk mendukung capaian kurikulum sekaligus penguatan karakter siswa.

Namun, masih sedikit penelitian yang berfokus pada strategi penguatan kreativitas dan literasi siswa melalui permainan tradisional Bentengan secara sistematis sebagai bagian dari pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar (Sari et al., 2025). Oleh karena itu, pengabdian ini bermaksud untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan

bagaimana permainan tradisional Bentengan dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif dalam memperkuat kreativitas dan literasi siswa sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan Bentengan sebagai media edukatif dalam mengembangkan kreativitas siswa, memperkuat literasi budaya dan akademik, serta menanamkan nilai kebersamaan dan kerja sama di sekolah dasar. Kontribusi dari pengabdian ini adalah menghadirkan model inovatif penerapan permainan Bentengan yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan atau aktivitas jasmani, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan penguatan kreativitas dan literasi siswa (Birri et al., 2020). Pengabdian ini berbeda dari studi sebelumnya karena menekankan pada pendekatan komprehensif: menggabungkan aspek kognitif, sosial, budaya, dan karakter dalam satu aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Dengan demikian, pengabdian ini memberikan sumbangan penting bagi pengembangan praktik pendidikan dasar yang kontekstual, menyenangkan, serta berbasis kearifan local (Anaitulloh et al., 2021).

## 2. Metode

### a. Jenis dan Pendekatan Kegiatan

Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan melalui pendekatan *Participatory Action* (Aksi Partisipatif) dengan mengintegrasikan metode permainan

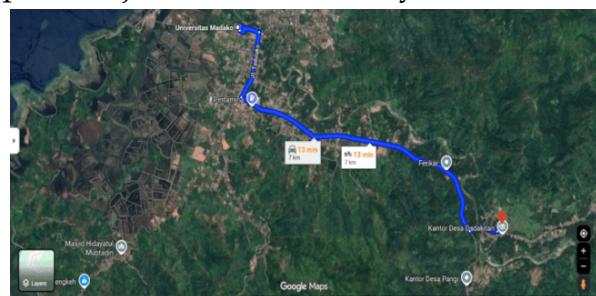
berbasis budaya lokal. Fokus utama kegiatan ini adalah untuk mendorong peningkatan kreativitas dan literasi siswa melalui penerapan permainan tradisional Bentengan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pendekatan aksi partisipatif dipilih karena melibatkan partisipasi aktif siswa dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi bersama. Metode permainan tradisional digunakan sebagai strategi kegiatan yang menitikberatkan pada aktivitas bermain yang edukatif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar secara alami melalui pengalaman langsung (*learning by doing*).

Kegiatan ini sejalan dengan pandangan (Susanto, 2022), yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat karakter, dan membentuk suasana belajar yang kolaboratif serta bermakna. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter, nilai budaya, dan peningkatan kualitas interaksi sosial di lingkungan sekolah.

### b. Subjek Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Dadakitan, yang berjumlah 21 orang. SDN 1 Dadakitan berlokasi di Jl. Siswa No. 27, Desa Dadakitan, Kecamatan Baolan, Kabupaten Tolitoli, Provinsi Sulawesi Tengah. Sekolah ini menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian karena memiliki karakteristik peserta didik yang

aktif serta lingkungan sekolah yang terbuka terhadap pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal.



Gambar 1. Denah SDN 1 Dadakitan

### c. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengukur keberhasilan dan dampak kegiatan, dilakukan pengumpulan informasi melalui beberapa teknik berikut:

#### 1) Observasi Partisipatif

Dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengamati keterlibatan siswa, kreativitas, kerja sama, dan dinamika sosial yang muncul saat bermain.

#### 2) Tugas Literasi Refleksi

Setelah permainan Bentengan selesai dilaksanakan siswa diminta untuk menuliskan perasaan, pengalaman, dan kesan mereka selama mengikuti kegiatan.

#### 3) Dokumentasi Kegiatan

Termasuk foto, video, serta hasil literasi siswa yang dihasilkan setelah kegiatan bermain, yang berfungsi sebagai bentuk pelaporan dan bahan evaluasi.

#### d. Instrumen Kegiatan

Untuk menunjang pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, digunakan beberapa instrumen berikut:

##### 1) Lembar Observasi Siswa

Digunakan untuk mencatat dinamika siswa selama kegiatan berlangsung, khususnya dalam aspek kreativitas, komunikasi, kerja sama, serta tingkat partisipasi saat mengikuti permainan Bentengan.

##### 2) Tugas Literasi Reflektif

Setelah permainan Bentengan selesai dilaksanakan, siswa diminta untuk menuliskan perasaan, pengalaman, dan kesan mereka selama mengikuti kegiatan. Tulisan ini berfungsi sebagai sarana ekspresi diri siswa sekaligus sebagai alat untuk menilai aspek literasi sederhana, seperti kemampuan menulis, menyusun kalimat, serta mengungkapkan ide dan emosi secara tertulis.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 1 Dadakitan ini berfokus pada eksplorasi dan deskripsi efektivitas penerapan permainan tradisional Bentengan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk memperkuat kreativitas berpikir dan literasi reflektif siswa kelas IV (21 orang), sesuai dengan tujuan

penelitian/pengabdian di bagian Pendahuluan. Hasil tidak disajikan dalam bentuk perbandingan *pre-test* dan *post-test*, melainkan sebagai sajian kualitatif dari pengalaman belajar dan produk literasi yang dihasilkan siswa. Penerapan permainan Bentengan secara terintegrasi dalam pembelajaran menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan tujuan awal, yakni menjadikan permainan ini bukan sekadar aktivitas jasmani, tetapi sebagai media edukatif (Pradana et al., 2024).

Aspek Kreativitas Berpikir: Melalui observasi partisipatif, terlihat bahwa permainan bentengan secara nyata mendorong siswa untuk menyusun strategi yang kreatif dan adaptif. Misalnya: 1). Strategi Inovatif: Siswa tidak hanya melakukan serangan frontal, tetapi mulai mengembangkan taktik seperti "umpan" atau "pengepungan benteng" dengan pola gerak yang tidak terduga, yang secara langsung melatih kemampuan berpikir inovatif dan pengambilan keputusan cepat. 2). Pembagian Peran Kreatif: Pembagian peran (penyerang cepat, penjaga strategis, pemancing lawan) dilakukan melalui diskusi intensif di dalam kelompok, menunjukkan adanya proses perencanaan kolaboratif yang menuntut siswa untuk berpikir tentang kekuatan dan kelemahan tim mereka.

Tabel 1. Hasil Wawancara Kelas 4 SDN 1 Dadakitan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan Bapak mengenai peran permainan tradisional, khususnya bentengan,	Menurut saya, permainan tradisional seperti bentengan memiliki peran penting dalam pembelajaran. Selain melatih fisik, permainan ini juga membantu anak-anak belajar kerja sama, sportivitas, dan strategi. Bentengan

No	Pertanyaan	Jawaban
	dalam pembelajaran di sekolah dasar?	dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.
2.	Menurut Bapak, sejauh mana permainan benteng dapat membantu menumbuhkan kreativitas siswa?	Permainan benteng sangat baik untuk melatih kreativitas. Anak-anak harus berpikir cepat, mencari strategi, dan menyesuaikan diri dengan situasi permainan. Itu membuat mereka belajar memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan.
3.	Bagaimana permainan benteng dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa di kelas?	Kami biasanya mengaitkan permainan benteng dengan kegiatan membaca aturan, menulis laporan kegiatan, atau membuat cerita pengalaman bermain. Dengan begitu, siswa belajar membaca, menulis, dan berbicara secara aktif.
4.	Apakah Bapak pernah mencoba mengintegrasikan permainan benteng ke dalam kegiatan pembelajaran? Jika pernah, bagaimana pengalaman dan hasilnya?	Ya, saya pernah. Kami menggunakannya dalam pembelajaran tema "Kerjasama dalam Keberagaman", Hasilnya sangat positif siswa lebih aktif, semangat, dan pembelajaran terasa lebih hidup.
5.	Menurut Bapak, nilai-nilai apa saja yang bisa dipelajari siswa melalui permainan benteng selain aspek kreativitas dan literasi?	Selain kreativitas dan literasi, siswa juga belajar nilai sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin. Mereka juga belajar menghargai teman dan memahami pentingnya peran masing-masing dalam tim.

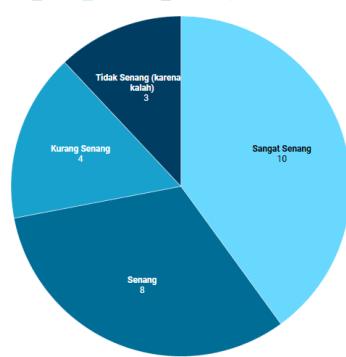
Tabel 2. Hasil Observasi

Aspek Observasi	Indikator Kunci yang Muncul	Temuan Kualitatif Utama
Keseruan & Motivasi	Ekspresi kegembiraan, antusiasme, dan <i>engagement</i> tinggi.	Suasana belajar menjadi hidup dan sangat kolaboratif; siswa aktif berteriak, tertawa, dan terlibat penuh.
Kreativitas Strategi	Menyusun taktik serangan/pertahanan baru (tidak monoton).	Muncul ide strategi yang bervariasi; siswa secara spontan memodifikasi cara bermain.
Kerja Sama Tim	Komunikasi efektif, saling mendukung, dan mematuhi peran.	Siswa menunjukkan inisiatif untuk memberi arahan dan menerima masukan dari teman.
Pengendalian Diri/Sportivitas	Menerima kekalahan dan mematuhi aturan tanpa perselisihan.	Tingkat kedisiplinan dan kejujuran dalam mematuhi aturan sentuhan dan benteng dinilai baik.

Tujuan penguatan literasi dicapai melalui pemberian Tugas Literasi Reflektif setelah permainan Bentengan berakhir. Tugas ini meminta siswa untuk menuliskan perasaan dan pengalaman mereka peroleh saat bermain bentengan. Aspek Literasi Reflektif: Koneksi Emosional-Verbal: Tulisan siswa (sebagian besar berupa narasi pendek) menunjukkan kemampuan mengungkapkan emosi dan pengalaman secara tertulis yang kaya, melampaui kemampuan deskriptif sehari-hari. Contohnya, banyak siswa yang menggunakan kata-kata seperti "tegang," "seru sekali," "bangga," dan "kecewa tapi senang," yang menunjukkan penguatan literasi emosi.

Diagram 1. Hasil literasi yang didapatkan melalui pemberian Tugas Literasi Reflektif

Get the data • Created with Datawrapper



Gambar 1. Dokumentasi Pemberian Materi



Gambar 2. Dokumentasi Pembagian Kelompok



Gambar 3. Dokumentasi Regu Pertama



Gambar 4. Dokumentasi Regu Kedua



Gambar 5. Dokumentasi Pemberian Hadiah



Gambar 6. Dokumentasi Foto Bersama

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SDN 1 Dadakitan ini menegaskan bahwa permainan tradisional Bentengan tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi semata, melainkan juga sebagai strategi pembelajaran aktif yang mampu memperkuat kreativitas dan literasi siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas fisik yang dikemas dalam bentuk permainan, siswa tidak hanya dilatih aspek motoriknya, tetapi juga nilai-nilai sosial dan karakter seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan permainan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Bete & Saidjuna, 2022), yang menunjukkan bahwa penerapan permainan Bentengan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan perilaku sosial dan rasa percaya diri siswa. Siswa belajar untuk bekerja sama mencapai tujuan bersama dan menghormati lawan sebagai bagian dari pembelajaran karakter. Hal ini menunjukkan bahwa Bentengan memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang menumbuhkan kecerdasan sosial-emosional dan karakter positif pada anak.

Selanjutnya, penelitian (Anizar et al., 2024) memperkuat temuan tersebut melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan kerja sama siswa setelah penerapan permainan Bentengan. Hasil penelitian mereka memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata kemampuan kerja sama dari kategori "baik" menjadi "sangat baik"

pada siklus kedua. Kondisi ini membuktikan bahwa aktivitas bermain Bentengan bukan hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga mengasah kemampuan literasi sosial, seperti komunikasi, empati, dan pengendalian emosi dalam konteks kompetisi yang sehat.

Selain penguatan nilai sosial, permainan tradisional juga terbukti meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa (Pérez-ruiz et al., 2025). Menurut (Putri et al., 2025), pembelajaran PJOK yang diintegrasikan dengan permainan tradisional menciptakan suasana belajar yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga menumbuhkan minat belajar siswa secara alami. Melalui permainan Bentengan, siswa dilatih untuk berpikir cepat dalam mengambil keputusan, berstrategi dalam permainan, serta berempati terhadap teman satu tim. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan ini menjadi bentuk inovasi pedagogis yang menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam satu kegiatan terpadu (Chatzea et al., 2025).

Sementara itu, penelitian (Qonitah & Choiriah, 2024), dalam konteks Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) mengungkapkan bahwa permainan tradisional Nusantara mampu menjadi media pembentukan karakter peserta didik. Dalam tahapan perencanaan hingga evaluasi berbasis nilai-nilai Pancasila, siswa belajar untuk menginternalisasi karakter gotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif. Hal ini sejalan dengan

semangat penelitian ini yang menempatkan Bentengan bukan sekadar permainan fisik, tetapi juga sebagai media pembelajaran berkarakter yang mendukung dimensi gotong royong dan kreatif pada Profil Pelajar Pancasila.

Lebih lanjut (Hastutik et al., 2021), menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya bangsa yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan moral dan karakter. Melalui permainan seperti Bentengan dan Engklek, anak-anak belajar tentang kejujuran, disiplin, tanggung jawab, serta sikap menghargai orang lain. Proses belajar yang diintegrasikan dengan permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual, karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan bukan sekadar teori (Adhantoro et al., 2025).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Bentengan terbukti efektif sebagai strategi penguatan kreativitas dan literasi siswa sekolah dasar, karena mampu:

1. Mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa, melalui aktivitas bermain yang mendorong komunikasi, kolaborasi, dan rasa tanggung jawab bersama (Anizar et al., 2024).
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan relevan dengan dunia anak (Putri et al., 2025).
3. Menumbuhkan karakter Profil Pelajar Pancasila, terutama nilai gotong royong, kemandirian, dan kreativitas melalui kegiatan berbasis permainan tradisional (Qonitah & Choirah, 2024).
4. Melestarikan nilai-nilai budaya dan moral bangsa, yang penting dalam pembentukan karakter generasi muda yang berakar pada kearifan lokal (Arif, 2022).

Dengan demikian, penerapan permainan tradisional Bentengan dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, seperti PJOK, Bahasa Indonesia, dan PPKn, melalui pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berkarakter (Digdayana et al., 2024). Pembelajaran berbasis permainan tradisional ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kreativitas dan literasi siswa, tetapi juga sebagai upaya konkret dalam melestarikan nilai-nilai budaya Indonesia yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional (Asrial et al., 2022).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional Bentengan menghasilkan perkembangan yang signifikan pada aspek kreativitas dan literasi siswa. Untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif, peneliti melakukan observasi langsung terhadap aktivitas siswa, baik saat proses permainan berlangsung maupun ketika siswa menyelesaikan tugas literasi reflektif. Observasi tersebut mencakup beberapa indikator penting, di antaranya

kemampuan memahami aturan, menghubungkan strategi, mengungkapkan emosi secara tertulis, hingga menyusun ide secara kreatif dalam kelompok.

Indikator kreativitas dan literasi berikut disusun berdasarkan aktivitas yang dilakukan siswa selama kegiatan

berlangsung. Data pada tabel menunjukkan jumlah siswa yang memenuhi setiap indikator serta persentasenya. Hasil ini digunakan untuk menilai efektivitas permainan Bentengan sebagai strategi penguatan kreativitas dan literasi siswa.

**Tabel 3. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas IV beserta Persentasenya pada Kegiatan Permainan Bentengan**

Indikator Kreativitas yang Diamati	Jumlah Siswa yang Menunjukkan	Percentase
Menyusun strategi permainan	18 siswa	85.7%
Fleksibilitas mengubah strategi	16 siswa	76.2%
Memecahkan masalah saat permainan	17 siswa	81%
Originalitas ide strategi	14 siswa	66.7%
Pengambilan keputusan cepat	15 siswa	71.4%
Pembagian peran kreatif	17 siswa	81%
Kolaborasi dalam merancang strategi	19 siswa	90.5%
Inisiatif berpendapat	15 siswa	71.4%
Ekspresi emosi positif (antusias/seru)	20 siswa	95.2%
Literasi reflektif (menulis pengalaman & emosi)	17 siswa	81%

**Tabel 4. Hasil Observasi Literasi Siswa Kelas IV beserta Persentasenya pada Kegiatan Permainan Bentengan**

No	Indikator Literasi yang Diamati	Percentase
1	Memahami aturan permainan Bentengan	90,5%
2	Menghubungkan aturan dengan strategi permainan	81%
3	Menyusun kalimat sederhana dengan benar	71,4%
4	Menuliskan perasaan/emosi setelah bermain	81%
5	Menggunakan kosakata yang tepat	66,7%

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan Bentengan berkontribusi positif terhadap penguatan kreativitas dan literasi siswa. Indikator

kreativitas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu terlibat aktif dalam proses perencanaan strategi, pemecahan masalah, serta kolaborasi dalam kelompok.

Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang mampu menyusun strategi dan bekerja sama secara efektif. Pada aspek literasi, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami informasi, menuliskan pengalaman, serta mengekspresikan emosi secara tertulis. Meskipun beberapa indikator, seperti penggunaan kosakata bervariasi, masih berada pada kategori cukup, namun hasil keseluruhan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa. Integrasi permainan Bentengan dalam pembelajaran terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir, berbahasa, dan bekerja sama. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran berbasis budaya yang relevan untuk diterapkan di jenjang sekolah dasar.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SDN 1 Dadakitan dengan melibatkan siswa kelas 4 SD, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Bentengan memiliki potensi besar sebagai strategi penguatan kreativitas dan literasi siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya bermain dan berekreasi, tetapi juga belajar bekerja sama, berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan sportivitas.

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Bentengan dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan, terutama karena metode yang digunakan berbeda dari pembelajaran konvensional yang biasanya dilakukan di kelas.

Selain itu, hasil kajian berbagai penelitian seperti Dixon E.M. Taek Betea (2022), Wawan Anizar dkk. (2024), Revianti Firstly Putri dkk. (2025), Niswah Qonitah dan Nur Choiriah (2024), serta Linda Sri Hastutik (2021) turut memperkuat bahwa permainan tradisional efektif dalam mengembangkan kreativitas, literasi, karakter sosial, serta nilai-nilai gotong royong dan sportivitas pada siswa. Dengan demikian, permainan Bentengan dapat dijadikan sebagai salah satu strategi kegiatan pengabdian yang mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual di sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, siswa SDN 1 Dadakitan kelas IV tidak hanya mengembangkan kreativitas dan literasi, tetapi juga menanamkan nilai kebersamaan, kerja sama, serta karakter positif yang penting bagi pembentukan generasi berkarakter dan berdaya saing.

#### **5. Daftar Pustaka**

Adhantoro, M. S., Anif, S., Sutopo, A., Umardhani, N. S. Z., Ulya, W., & Sopianti, H. (2025). Pelatihan Desain Digital Berbasis Canva bagi Anak Migran Indonesia di SB Kulim, Penang: Upaya Peningkatan Literasi

Teknologi dan Rasa Percaya Diri. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 95-110.

Anaitulloh, S., Sutijono, & Farid, D. A. M. (2021). *Play therapy dengan permainan tradisional " benteng " efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19*. 5(1), 40-47. <https://doi.org/10.26539/teraputik.51607>

Anizar, W., Mujriah, & Fitriatun, E. (2024). Peningkatan kerja sama melalui permainan tradisional benteng pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Pengembangan Pembelajaran Dan Teknologi*, 2(3), 59-64. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jp3t/>

Arif, S. (2022). Permainan tradisional Indonesia sebagai media penanaman nilai moral pada siswa: Sebuah studi literatur. *Nusantara Education*.

Asrial, S., Dwi Agus Kurniawan, N., & Delima Kiska, L. D. (2022). Teaching primary school students through local cultural games for improving positive characters. *International Journal of Instruction*, 15(3), 1047-1078. <https://doi.org/https://doi.org/10.2933/iji.2022.15356a>

Bete, D. E. M. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi permainan tradisional benteng dalam pembelajaran penjas terhadap pembentukan perilaku sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 70-79. <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index%0AImplementasi>

Birri, M. S., Hariyanto, A., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Development of traditional sport game model " benteng " for student ' s physical fitness in sports and ealth physical education learning ( case study on class IV MI students of Maduran Lamongan District ). *BirLE-Journal*, 3(3), 1614-1622. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1251>

Camuñas-garc, D. (2023). Maximizing engagement with cultural heritage through video games. *Sustainability*, 15(2350), 2-15. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su15032350>

Chatzea, V. E., Logothetis, I., Kalogiannakis, M., Rovithis, M., & Vidakis, N. (2025). Digital serious games for undergraduate nursing education : A review of serious games key design characteristics and gamification elements. *Information*, 16(877), 1-25. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/info16100877> Copyright: Digdayana, I. U., Charitas, R., & Prahmana, I. (2024). Integrating the traditional game of Bola Bekel into mathematics education : A culturally relevant context for teaching LCM and. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 9(3), 164-175. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/jramathedu.v9i3.10687>

Fauzia, S., Rizal, B. T., Pranata, K., & Asruddin. (2024). Pengaruh Model Permainan Tradisional Benteng Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Kelas V Sdn Duri Utara 04 Petang Jakarta Barat. ... *Pendidikan Dan Ilmu* ..., 5(5), 1494-1503.

Hastutik, linda sri, Sugiyono, S., & Burhanuddin, A. (2021). Penguatan karakter siswa MIM bandar 1 melalui permainan tradisional engklek. In *SJES: Scholarly Journal of Elementary School* (Issue 2).

<https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/sjes/article/view/745>

Laily, W. N. (2024). Increasing moral emotions through traditional games of gobak sodor and bentengan using the experiential learning method. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 54–68. <https://doi.org/doi: https://doi.org/10.23917/indigenous.v9i1.4490>

Levent, G. (2025). I am a child , i learn through play ; play-based character education. *Frontiers in Psychology*, 24(September), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613650>

Lucky, H. S., & Muhid, A. (2025). Permainan tradisional sebagai media afektif pengembangan kreativitas anak usia dini: literature review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 789–796. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.5949>

Mocinic, S. N., & Brussich, T. (2023). Traditional game : Intangible cultural heritage. *Knowlegde- International Journal*, 58(2), 311–316.

Nisa, iimia qurrota, Zen, rif'at hanim, Tussifa, L., & Hidayat, A. (2025). Studi literatur tentang permainan tradisional bentengan dan gobak sodor dalam konteks pengembangan motorik dan sosial siswa sekolah dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 344–354. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1841>

Nurhadi, Jariono, G., & Subekti Nur. (2025). Peningkatan kemampuan lari 60 meter melalui permainan tradisional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.2523>

Pérez-ruiz, J. C., Chávez, W. Á., En, D., Universidad, E., Micaela, N., Apurímac, B. D. E., Ríos, T. C. L. O. S., Alberto, L., Huanca, C., En, M., Universidad, E., Micaela, N., & Apurímac, B. D. E. (2025). Traditional games in basic education: A literature review on their impact on integral development cultural identity. *Tpm*, 32(55), 371–383.

Pradana, Y. A., Setyawati, Y., Dewi, L. P., Shobri, M. Q., Adhantoro, M. S., Kurniaji, G. T. B., & Romadloni, N. T. (2024). Penentuan Rute Optimal Wisata di Kota dan Kabupaten Madiun Menggunakan Algoritma Genetika. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 49–56.

Priska, M., Winardi, A., & Jupri, A. (2025). Implementation of folk games ethnomathematics in mathematics learning: A systematic literature review. *Research and Development in Education (RaDEN)*, 5(2), 797–810. <https://doi.org/https://doi.org/10.2219/raden.v5i2.41254>

Purnasari, T. D., Wakhyudin, H., Nikmah, U., & Farichah, R. N. (2024). Penguatan literasi budaya melalui permainan tradisional conglak bagi kelas 4 SD Supriyadi Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29442–29449. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17622>

Putri, R. F., Adelia, A., Sagita, L., Putri, S., Meilani, N., Dzakiyyah, S., Fadhilah, H., Hoirunnisa, S. N., Pratama, F., & Mulyana, A. (2025). Pemanfaatan permainan tradisional sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar PJOK pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 17560–17564. <https://share.google/6YoAg8J4UZ2>

HAIEa6

Qonitah, N., & Choiriah, N. (2024). Implementasi projek penguatan profil pelajar pancasila (P5) dalam permainan tradisional nusantara di sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama & Kebudayaan*, 10(2), 229–243. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v1i02.950>

Ratnasari, D., & Mareza, L. (2025). Strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya dalam siswa melalui pembelajaran budaya Banyumasan SD 1 Karangnyar. *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series*, 8(3), 515–528. <https://jurnal.uns.ac.id/SHEs/article/view/107269/0#>

Rustamaji, eka aprilia, Novasari, & Setyawan, A. (2022). Penanaman karakter siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Jurnal EDUCURIO: Education Curiosity Yayasan Pendiidikan Tanggui Baimbaian*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.71456/ecu>

Sari, D. A., Mapunda, W. M., Bayan, R. P., & Asyhari, A. (2025). Integration of bentengan traditional games in science learning to improve preschool children's cognitive and motor development. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 14(3), 509–521. <https://doi.org/10.15294/jpii.v14i3.29894>

Sinaga, sartika sari, Daniaty, Sinambela, esra theresia, Sigalingging, P., Banjarnahor, V., Dr. sri yunita, M. P., & Dr. surya dharma, M. S. (2025). Penguatan karakter bela negara melalui proyek berbasis budaya di SDN 004 Teluk Durian Kabupaten Kepulauan Anambas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27301>

Susanto, bahtiyar heru. (2022). Tradisional game learning models to develop student creativity. *Elementary School Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 9(2), 176–179. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v9i2.3113>

Toharudin, U., Kurniawan, iwan setia, & Fisher, D. (2020). Sundanese traditional game "Bebentengan" (Castle): Development of learning method based on sundanese local wisdom. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.12973/ejer.10.1.199>

Wiratmoko, D. (2023). Penerapan metode permainan tradisional bentengan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang jaring-jaring makanan pada pembelajaran IPAS SD kelas 5 SDN Oro-oro Ombo 02 Batu tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 379–405. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>