

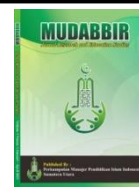


# JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir> ISSN: 2774-8391



## Penguatan Literasi Budaya Lokal Melalui Buku Dongeng dan Permainan Tradisional di Komunitas Teras Literasi Mutiara Langit Biru

Abdullah Hasibuan<sup>1</sup>, Abdul Mujib<sup>2</sup>, Selvia Wahyuni<sup>3</sup>,  
Sekar Ayu Anjarani Sipayung<sup>4</sup>, Suri Umami Siregar<sup>5</sup>, Winda Santika<sup>6</sup>,  
Wulan Fitriana Tarigan<sup>7</sup>, Yunita Anggraini Putri<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

Email: [abdullahhasibuanumnaw@gmail.com](mailto:abdullahhasibuanumnaw@gmail.com)<sup>1</sup>, [mujib@umnaw.ac.id](mailto:mujib@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>,  
[selviawahyuni22415@gmail.com](mailto:selviawahyuni22415@gmail.com)<sup>3</sup>, [sekarayuanjarani06@gmail.com](mailto:sekarayuanjarani06@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[suriummisiregar@gmail.com](mailto:suriummisiregar@gmail.com)<sup>5</sup>, [windasantika25@gmail.com](mailto:windasantika25@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[wulanfitriana55@gmail.com](mailto:wulanfitriana55@gmail.com)<sup>7</sup>, [yunitaaa000@gmail.com](mailto:yunitaaa000@gmail.com)<sup>8</sup>

### ABSTRAK

Artikel ini menyajikan refleksi mendalam tentang proyek kepemimpinan yang berfokus pada penguatan budaya lokal melalui pengembangan dan pelaksanaan buku bantal yang memuat tema cerita tradisional dan permainan rakyat. Proyek ini dirancang sebagai media pendidikan inovatif yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman anak-anak dan penghargaan mereka terhadap warisan budaya Indonesia, terutama di Sumatra Utara. Proyek ini mencakup serangkaian tahap pelaksanaan yang terorganisir, dimulai dari pengarahannya dan perencanaan menyeluruh, kemudian dilanjutkan dengan kunjungan ke komunitas yang terpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konteks, serta produksi buku bantal secara kreatif dan teliti, hingga proyek ini dipresentasikan sebagai titik acuan untuk penerbitan dan interaksi.

Kata kunci: Literasi Budaya Lokal, Buku Bantal, Dongeng dan Permainan Tradisional

### ABSTRACT

*This article presents a deep reflection on a leadership project focused on strengthening local culture through the development and implementation of cushion books that contain themes of traditional stories and folk games. The project is designed as an innovative educational medium aimed at enhancing children's understanding and appreciation of Indonesia's cultural heritage, particularly in North Sumatra. The project includes a series of organized implementation stages, starting with comprehensive briefing and planning, followed by visits to affected communities to enhance context understanding, and creatively and meticulously producing cushion books, until the project is presented as a reference point for publication and interaction.*

## **PENDAHULUAN**

Ditengah arus globalisasi yang masif, literasi budaya lokal menghadapi tantangan serius. Nilai-nilai luhur, tradisi lisan, dan permainan tradisional sering kali terancam tergerus oleh budaya populer. Kondisi ini menuntut adanya intervensi edukatif yang inovatif dan relevan untuk melestarikan dan mewariskan kekayaan budaya lokal, khususnya kepada anak-anak, sebagai generasi penerus.

Proyek ini didorong oleh kebutuhan media pendidikan inovatif untuk mendukung perkembangan psikologis anak-anak di Indonesia. Buku bantal dipilih sebagai produk utama karena karakteristik uniknya, yaitu daya tarik visual, keamanan, dan potensi besar untuk mengintegrasikan elemen narasi dan permainan tradisional Indonesia. Narasi dan permainan tradisional diakui memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan holistik anak-anak, yang mencakup aspek emosional, sosial, dan kognitif. Permainan tradisional, khususnya, sangat bermanfaat, karena dapat merangsang aktivitas otak, mengembangkan keterampilan motorik, dan membangun kerjasama sosial.

Tujuan utama proyek ini adalah untuk (1) mengembangkan produk berupa buku bantal dan permainan tradisional dengan harmonis, (2) meningkatkan pemahaman dan penghargaan anak-anak terhadap dongeng dan permainan tradisional sebagai bagian integral dari warisan budaya yang sangat berharga, dan (3) mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kolaborasi yang efektif di antara siswa sebagai pendidik masa depan. Proyek ini didukung oleh konsep-konsep relevan seperti peran dongeng dalam perkembangan anak dan peran permainan tradisional dalam membentuk keterampilan sosial. Konsep kepemimpinan pendidikan di Indonesia, yang menekankan pentingnya nilai-nilai saling membantu dan diskusi, juga menjadi dasar yang kuat untuk mencapai tujuan bersama.

## **METODE PENELITIAN**

Proyek ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam setiap tahapan pelaksanaannya. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa semua proses, mulai dari perencanaan hingga evaluasi, berjalan secara komprehensif dan terstruktur. Tahapan-tahapan pelaksanaan proyek ini adalah sebagai berikut:

### **Tahap 1: Orientasi dan Perencanaan**

Tahap ini berfungsi sebagai dasar untuk semua aktivitas proyek. mahasiswa menerima orientasi tentang kepemimpinan dan petunjuk yang jelas dari dosen pengampu. Petunjuk ini mencakup tujuan yang harus dicapai dan hasil yang diharapkan dari proyek. Selanjutnya, diskusi kelompok yang intensif dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan proyek tertentu, merancang konsep inovatif untuk produk buku bantal, dan menyusun rencana kerja yang komprehensif dan sistematis. Pada tahap ini, desain awal buku bantal dikembangkan dengan hati-hati. Desain tersebut mencakup pemilihan tema yang menarik dari permainan tradisional Sumatra utara yang akan diintegrasikan pada visual yang akan ditampilkan pada buku bantal, dan mengembangkan karakter produk yang secara visual menarik untuk menarik minat anak-anak. Pertimbangan cermat terhadap perkembangan anak menjadi fokus utama di setiap tahap desain.

### **Tahap 2: Kunjungan dan observasi**

Tahap ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman tentang konteks dan memastikan bahwa proyek memenuhi kebutuhan audiens. Kami mengunjungi komunitas untuk secara langsung mengamati praktik bercerita yang efektif dan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif dari anak-anak. Mahasiswa berinteraksi langsung dengan pendiri dan praktisi berpengalaman, menerima umpan balik yang berharga terutama tentang konten cerita, permainan tradisional, dan teknik penyampaian yang menarik serta efektif. Observasi ini memainkan peran penting dalam memastikan bahwa proyek yang sedang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik audiens target yaitu anak-anak, dan sangat penting untuk mendapatkan inspirasi tambahan untuk meningkatkan kualitas buku.

### Tahap 3: Penciptaan Produk

Tahap ini adalah implementasi nyata dari desain yang telah dibuat. Pembelian peralatan dan bahan yang diperlukan untuk produksi bantal dilakukan secara bertahap, dengan mempertimbangkan efisiensi penggunaan waktu dan pengelolaan biaya. Proses produksi bantal dilakukan dengan kerjasama semua anggota kelompok, di mana pembagian peran yang jelas dan terkoordinasi dilakukan untuk memastikan kelancaran dan efisiensi. Setiap tahap produksi, mulai dari pemotongan kain, menjahit dengan teliti, hingga perakitan produk akhir, didokumentasikan dan dievaluasi secara berkala. Ini dilakukan untuk menjamin produk yang berkualitas tinggi dan aman bagi anak-anak.

### Tahap 4: Presentasi proyek

Tahap ini adalah puncak dari semua aktivitas dan berfungsi sebagai sarana untuk interaksi langsung dengan public dalam hal ini adalah anak-anak dari komunitas Mutiara Langut Biru. Presentasi proyek dilakukan dalam bentuk komunikasi luas tentang hasil proyek. Mahasiswa menunjukkan cara-cara inovatif untuk menggunakan buku bantal, membaca dongeng dengan penuh semangat, dan mempromosikan permainan tradisional Indonesia yang terkait dengan tema. Sesi interaksi yang dinamis diadakan dengan anak-anak dan publik, di mana umpan balik langsung tentang produk buku bantal dan efektivitas kegiatan presentasi diperoleh. Selain itu, sesi ini juga digunakan untuk mengamati secara langsung reaksi emosional dan keterlibatan anak-anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan proyek ini, ditemukan bahwa penguatan literasi budaya lokal pada anak-anak dapat dicapai secara signifikan melalui media buku dongeng dan permainan tradisional. Dalam pendekatan ini, tidak hanya kecerdasan yang dikembangkan, tetapi juga nilai-nilai budaya diperkuat melalui pengalaman yang menyenangkan. Meyke Garzia (2020) menegaskan salah satu warisan budaya yang memainkan peran penting dalam perdebatan budaya abad ke-21 adalah permainan tradisional. Beberapa hasil kunci yang ditujukan untuk permainan yang digunakan dalam proyek ini adalah:

### 1. Penguatan Literasi Budaya melalui Permainan Tradisional

Proyek ini menggunakan sejumlah permainan tradisional untuk pengenalan praktis nilai-nilai budaya. Salah satunya adalah permainan engklek, yang menurut Pratiwi (2025) dapat menjadi metode alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi anak. Lebih dari sekadar belajar keterampilan motorik kasar dan

keseimbangan, engklek juga mengajarkan anak-anak tentang ketepatan, kesabaran, dan kemampuan untuk mengikuti instruksi. Nilai-nilai ini, yang merupakan bagian dari kearifan lokal, secara alami diserap secara internal saat anak-anak bermain.

Menurut Irfan et al. (2024), permainan ular dan naga tradisional dapat mengembangkan kreativitas siswa dan mengembangkan nilai-nilai untuk melindungi kebijaksanaan lokal. Permainan ini secara tidak langsung membentuk karakter kerja sama dan solidaritas yang merupakan pilar penting dalam budaya Indonesia. Apriani (2025) mengatakan bahwa permainan ini mengajarkan nilai-nilai pribadi seperti tanggung jawab, ketulusan, disiplin, usaha, dan penghargaan terhadap pencapaian. Selain itu, congklak melatih keterampilan motorik halus anak-anak (Mulyani, 2016) dan juga mengajarkan semangat olahraga untuk menerima kekalahan.

## 2. Integrasi Buku Dongeng sebagai Pemandu Budaya

Buku bantal yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media baca, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan anak-anak dengan permainan tradisional. Integrasi ini membuat pemahaman anak-anak terhadap budaya menjadi lebih utuh dan bermakna. Untari et al. (2023) menyebutkan bahwa cerita anak bermuatan permainan tradisional memiliki urgensi dalam meningkatkan literasi budaya.

## KESIMPULAN

Proyek ini membuktikan bahwa proyek kepemimpinan ini dapat dicapai secara efektif ketika mereka menggabungkan buku cerita dan permainan tradisional sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan kecerdasan budaya masyarakat terhadap anak-anak. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam membangun pemahaman kognitif, tetapi juga berkontribusi pada penghargaan terhadap nilai-nilai budaya melalui pengalaman interaktif dan menyenangkan.

Pemanfaatan permainan tradisional seperti engklek, ular naga panjang, dan congklak terbukti efektif dalam mengajarkan nilai-nilai luhur seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan ketepatan. Permainan-permainan ini, yang diperkaya dengan narasi dongeng lokal, menjadi media yang powerful untuk menjembatani kesenjangan antara anak-anak dan warisan budaya mereka.

Keberhasilan proyek ini tidak hanya terbatas pada pencapaian hasil produk, tetapi juga pada proses belajar yang mendalam bagi mahasiswa sebagai pendidik di masa depan. Pengalaman interaksi langsung dengan anak-anak dan pengelolaan proyek meningkatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya kepemimpinan yang didasarkan pada nilai-nilai budaya, empati, dan kolaborasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, Suciati Nur, & Nurfadillah, Nisa. (2025). *Penerapan permainan tradisional congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik*. E-Jurnal UNISA Kuningan.
- Garzia, M. (2020). *Permainan tradisional dalam literasi budaya dan perkembangan anak usia dini pada abad 21*. Jurnal Educhild Pendidikan dan Sosial, 9(2), 83–88.
- Irfan, I., Fatimah, S., Aswa, H., Rahmah, M., Asfiati, A., & Suryani, S. (2024). Permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan kreatifitas siswa di pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan TK YAA KARIM Kota Bima. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 98–105.

- Kurniati, Y. (2016). *Permainan tradisional & perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. PT Kharisma Putra Utama..
- Mayasari, L., & Nuryanto, H. (2020). *Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 110–118.
- Mulyani, T. (2016). *Permainan congklak untuk melatih kemampuan motorik halus anak*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru PAUD, 1(2), 70-80.
- Munawaroh, H. (2018). *Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 1-10.
- Rahmawati, Y. (2016). *Permainan tradisional sebagai media pengembangan karakter anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 1-12.
- Sari, D., & Wijaya, H. (2020). *Kepemimpinan pendidikan berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan mutu sekolah*. Jurnal Manajemen Pendidikan, 12(1), 45–57. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmp/article/view/33785>
- Supriyono, A. (2018). *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Untari, M. F. A., Astuti, W., & Prasetyo, B. (2023). *Urgensi cerita anak bermuatan permainan tradisional dalam literasi budaya*. Proceeding Universitas Negeri Semarang.