



PELAYANAN EDUKASI BUDAYA BAGI ANAK-ANAK MELALUI DONGENG DAN PERMAINAN TRADISIONAL DI QARYAH THAYYIBAH

M. Mahbubi¹⁾

¹⁾Universitas Nurul Jadid Probolinggo

E-mail: mahbubi@unuja.ac.id

Abstrak

Program Pelayanan Edukasi Budaya bagi Anak-anak melalui Dongeng dan Permainan Tradisional di Qaryah Thayyibah bertujuan untuk menanamkan kembali nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan interaktif berbasis cerita rakyat dan permainan tradisional. Dalam era digitalisasi, minat anak-anak terhadap warisan budaya semakin menurun, sehingga diperlukan metode edukasi yang menarik dan partisipatif. Program ini melibatkan pendidik, orang tua, dan tokoh budaya sebagai fasilitator yang mendukung sesi mendongeng interaktif dan permainan tradisional berbasis nilai edukatif. Pelaksanaan program dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutannya. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman anak-anak terhadap cerita rakyat dan keterlibatan aktif dalam permainan tradisional. Dengan pendekatan yang berkelanjutan, program ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi tetapi juga sebagai upaya revitalisasi budaya lokal yang berdampak positif bagi generasi muda.

Keywords: Edukasi budaya, permainan tradisional, Qaryah Thayyibah

Abstract

The Cultural Education Service Program for Children through Traditional Stories and Games in Qaryah Thayyibah aims to re-instill local cultural values through an interactive approach based on folklore and traditional games. In the digital era, children's interest in cultural heritage is decreasing, so an interesting and participatory educational method is needed. This program involves educators, parents, and cultural figures as facilitators who support interactive storytelling sessions and traditional games based on educational values. The program is implemented through the stages of planning, implementation, monitoring, and evaluation to ensure its effectiveness and sustainability. The evaluation results show an increase in children's understanding of folklore and active involvement in traditional games. With a sustainable approach, this program not only functions as a means of education but also as an effort to revitalize local culture that has a positive impact on the younger generation.

Keywords: Cultural education, traditional games, Qaryah Thayyibah

I. PENDAHULUAN

Budaya merupakan cerminan identitas suatu bangsa yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam konteks Indonesia, keberagaman budaya yang kaya menjadi aset berharga yang harus dijaga keberlangsungannya. Namun, di era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi, nilai-nilai budaya



lokal semakin tergerus oleh arus budaya asing yang lebih mendominasi ruang-ruang sosial, terutama di kalangan anak-anak. Keberadaan gawai, media sosial, dan hiburan berbasis digital telah menggeser kebiasaan anak-anak dalam mengakses hiburan tradisional yang dahulu sarat dengan nilai edukatif dan sosial. Akibatnya, interaksi sosial berbasis budaya mulai terkikis, dan pengetahuan anak-anak terhadap warisan budaya lokal semakin menurun (Azizah, 2021).

Qaryah Thayyibah, sebagai komunitas belajar yang berbasis pada pendidikan alternatif dan kemandirian, merupakan salah satu entitas yang memiliki potensi besar dalam pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Namun, di tengah perkembangan zaman, tantangan yang dihadapi oleh komunitas ini tidaklah mudah. Anak-anak di Qaryah Thayyibah mulai mengalami pergeseran minat dalam hal hiburan dan edukasi (Bahrudin, 2021). Mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dan kurang mengenal permainan tradisional serta cerita rakyat yang dahulu menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter anak-anak Indonesia (Koesoema, 2023). Padahal, dongeng dan permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki peran dalam membangun nilai-nilai moral, memperkaya imajinasi, serta mengembangkan keterampilan sosial (Lestariyanti & Hakim, 2020).

Permasalahan yang dihadapi di Qaryah Thayyibah ini cukup kompleks. Minimnya akses terhadap sumber daya edukasi budaya, kurangnya fasilitator yang memiliki pemahaman mendalam tentang dongeng dan permainan tradisional, serta kurangnya pemanfaatan metode interaktif dalam mengajarkan budaya kepada anak-anak menjadi tantangan utama. Selain itu, banyak orang tua dan pendidik yang kurang menyadari pentingnya edukasi budaya dalam membentuk karakter anak-anak (Kurniawan, 2022). Dalam lingkungan yang semakin digital, kebutuhan akan metode edukasi yang menarik dan mampu bersaing dengan daya tarik teknologi menjadi krusial.

Untuk mengatasi permasalahan ini, program pelayanan edukasi budaya melalui dongeng dan permainan tradisional dapat menjadi solusi yang efektif. Pendekatan berbasis cerita telah terbukti menjadi salah satu metode yang paling menarik dalam proses pembelajaran anak-anak. Dongeng tidak hanya menyampaikan nilai-nilai moral dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan



daya imajinasi dan kemampuan berpikir kritis. Begitu pula dengan permainan tradisional yang dapat mengajarkan berbagai aspek keterampilan sosial, seperti kerja sama, sportivitas, dan strategi berpikir. Oleh karena itu, mengintegrasikan kedua elemen ini ke dalam program edukasi budaya bagi anak-anak di Qaryah Thayyibah menjadi langkah strategis dalam upaya revitalisasi budaya lokal (Istiqomah & Ulfa, 2021).

Dalam pelaksanaannya, program ini akan dilakukan secara sistematis dengan beberapa tahapan. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan dan pemetaan sumber daya yang tersedia di komunitas. Ini mencakup identifikasi permainan tradisional yang masih dikenal oleh masyarakat setempat, jenis dongeng yang relevan dengan nilai-nilai lokal, serta partisipasi orang tua dan pendidik dalam mendukung program ini. Selain itu, dilakukan pula survei untuk memahami tingkat pemahaman anak-anak terhadap budaya lokal sebelum intervensi dilakukan.

Tahap kedua adalah pelaksanaan sesi edukasi budaya yang akan dilakukan dalam bentuk kegiatan interaktif. Kegiatan ini melibatkan pendongeng profesional atau fasilitator yang telah mendapatkan pelatihan khusus dalam menyampaikan cerita dengan cara yang menarik dan sesuai dengan usia anak-anak. Dongeng yang dipilih tidak hanya berasal dari cerita rakyat nasional, tetapi juga mencakup kisah-kisah lokal yang mungkin mulai terlupakan. Metode bercerita yang digunakan tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga melibatkan elemen visual dan kinetik, seperti penggunaan boneka tangan, alat peraga, serta interaksi langsung dengan anak-anak untuk meningkatkan daya serap mereka terhadap cerita yang disampaikan.

Selain sesi dongeng, permainan tradisional akan dijadikan sebagai bagian integral dari program ini. Anak-anak akan diajak untuk mengenal dan memainkan permainan tradisional seperti engklek, congklak, gobak sodor, serta permainan lainnya yang sarat dengan nilai kebersamaan dan sportivitas. Setiap sesi permainan akan diawali dengan pemaparan sejarah dan filosofi di balik permainan tersebut, sehingga anak-anak tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Untuk meningkatkan efektivitas program, permainan akan didesain dalam format kompetisi yang menyenangkan dan membangun semangat kebersamaan di antara peserta.



Tahap ketiga adalah evaluasi dan refleksi terhadap dampak program ini bagi anak-anak. Evaluasi dilakukan dengan mengukur perubahan dalam pemahaman anak-anak terhadap budaya lokal, peningkatan partisipasi mereka dalam kegiatan berbasis budaya, serta dampak terhadap interaksi sosial mereka. Selain itu, wawancara dengan orang tua dan pendidik juga dilakukan untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas program ini dalam mendukung pendidikan karakter anak-anak (Mahbubi & Husein, 2023). Berdasarkan hasil evaluasi, program ini dapat dikembangkan lebih lanjut agar lebih sesuai dengan kebutuhan komunitas.

Untuk mendukung keberlanjutan program, pelibatan komunitas menjadi elemen penting. Orang tua, pendidik, serta tokoh masyarakat di Qaryah Thayyibah akan didorong untuk menjadi fasilitator edukasi budaya bagi anak-anak mereka sendiri (Suryani, 2020). Program ini juga akan memberikan pelatihan kepada orang tua dan guru agar mereka mampu melanjutkan kegiatan mendongeng dan bermain tradisional secara mandiri di rumah maupun di lingkungan sekolah. Selain itu, dibuat dokumentasi dalam bentuk buku cerita bergambar dan video interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja oleh anak-anak dan keluarga mereka (Bahruddin, 2021).

Harapannya, program ini tidak hanya menjadi intervensi jangka pendek, tetapi dapat menjadi bagian dari budaya belajar di Qaryah Thayyibah secara berkelanjutan. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbasis budaya, anak-anak akan memiliki hubungan yang lebih erat dengan warisan budaya mereka sendiri. Lebih jauh lagi, program ini diharapkan dapat menanamkan kebanggaan terhadap identitas budaya lokal sejak dini, sehingga mereka tumbuh dengan kesadaran akan pentingnya melestarikan warisan nenek moyang mereka (Bahruddin, 2021).

Dalam jangka panjang, keberhasilan program ini dapat menjadi agi komunitas lain yang menghadapi permasalahan serupa. Jika edukasi budaya berbasis dongeng dan permainan tradisional dapat diadopsi secara luas, maka regenerasi budaya lokal akan tetap terjaga di tengah arus modernisasi yang semakin kuat. Dengan sinergi antara komunitas, pendidik, dan pemerintah, program ini dapat diperluas menjadi bagian dari kurikulum pendidikan berbasis budaya yang lebih inklusif.

Secara keseluruhan, pelayanan edukasi budaya bagi anak-anak melalui dongeng



dan permainan tradisional di Qaryah Thayyibah bukan sekadar upaya pelestarian budaya, tetapi juga strategi dalam membangun karakter generasi penerus bangsa. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis partisipasi, anak-anak tidak hanya mengenal warisan budaya mereka, tetapi juga memiliki keterampilan sosial, empati, dan kreativitas yang lebih baik. Dengan demikian, program ini menjadi langkah nyata dalam menjaga keberlanjutan budaya lokal di tengah perubahan zaman yang semakin cepat.

II. METODE

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Pelayanan Edukasi Budaya bagi Anak-anak melalui Dongeng dan Permainan Tradisional di Qaryah Thayyibah dirancang secara sistematis agar dapat memberikan dampak yang optimal bagi komunitas (Afandi dkk., 2022). Program ini dilakukan melalui beberapa tahapan utama, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi. Selain itu, keberhasilan program sangat bergantung pada partisipasi mitra yang memiliki peran penting dalam mendukung dan memastikan keberlanjutan kegiatan ini (Brondz, 2012).

Pada tahap perencanaan, langkah awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi kondisi sosial budaya di Qaryah Thayyibah serta sejauh mana anak-anak mengenal dan tertarik pada dongeng serta permainan tradisional. Proses identifikasi ini dilakukan melalui wawancara dan observasi yang melibatkan orang tua, pendidik, dan tokoh masyarakat. Hasil dari proses ini memberikan gambaran mengenai tantangan yang dihadapi dalam melestarikan budaya lokal di tengah maraknya hiburan digital yang lebih menarik bagi anak-anak. Selain itu, tahap ini juga mencakup pemetaan sumber daya yang tersedia di komunitas, termasuk tokoh-tokoh yang memiliki pengetahuan tentang budaya lokal serta fasilitas yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan edukasi budaya (Khasanah, 2022).

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, penyusunan modul edukasi menjadi bagian penting dalam tahap perencanaan. Modul ini mencakup daftar dongeng yang akan digunakan dalam sesi mendongeng, jenis permainan tradisional yang akan diperkenalkan, serta metode interaktif yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam program. Pemilihan dongeng dilakukan dengan mempertimbangkan



relevansinya dengan nilai-nilai moral dan karakter yang ingin ditanamkan kepada anak-anak. Permainan tradisional yang dipilih juga harus sesuai dengan usia anak-anak serta memiliki unsur edukatif yang kuat, seperti kerja sama, kreativitas, dan ketangkasan (Hennink et. al., 2020).

Selain menyusun modul, tahap perencanaan juga mencakup persiapan fasilitator yang akan memimpin kegiatan ini. Fasilitator dipilih dari kalangan pendidik, relawan, dan tokoh masyarakat yang memiliki minat dalam pelestarian budaya. Mereka diberikan pelatihan khusus untuk meningkatkan keterampilan dalam mendongeng dan mengelola permainan tradisional agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Pelatihan ini juga mencakup teknik penyampaian cerita yang menarik, penggunaan alat peraga seperti boneka tangan dan ilustrasi visual, serta cara mengelola kelompok anak-anak dalam sesi permainan tradisional (Conway et. al., 2006).

Setelah tahap perencanaan selesai, program memasuki tahap pelaksanaan. Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan yang bertujuan untuk menarik minat anak-anak terhadap budaya lokal. Dalam sesi ini, mereka diperkenalkan dengan konsep dongeng sebagai bagian dari tradisi lisan yang diwariskan turun-temurun, serta permainan tradisional yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga memiliki nilai-nilai sosial yang penting (Kallio et. al., 2016). Agar anak-anak lebih tertarik, sesi pengenalan dikemas dalam bentuk interaktif, misalnya dengan menampilkan video pendek atau ilustrasi tentang cerita rakyat Indonesia (Mahbubi, 2021).

Sesi mendongeng dilakukan dalam kelompok kecil untuk menciptakan suasana yang lebih akrab dan memungkinkan anak-anak berpartisipasi secara aktif. Setiap sesi mengangkat cerita rakyat yang berbeda, dengan pendekatan yang lebih dinamis melalui dialog interaktif antara fasilitator dan anak-anak. Anak-anak diajak untuk menebak jalan cerita, menirukan suara tokoh dalam dongeng, serta menghubungkan cerita dengan pengalaman mereka sendiri. Beberapa sesi mendongeng juga diakhiri dengan kegiatan menggambar atau menulis ulang cerita dengan versi mereka sendiri, yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan daya imajinasi mereka (Mahbubi, 2021).

Setelah sesi mendongeng, kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan tradisional. Permainan yang diperkenalkan meliputi congklak, engklek, gobak sodor,



serta berbagai permainan lain yang memiliki unsur kerja sama dan kompetisi yang sehat. Sebelum bermain, fasilitator menjelaskan sejarah dan filosofi di balik permainan tersebut, sehingga anak-anak memahami makna yang terkandung di dalamnya. Permainan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, dengan sistem kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial di antara anak-anak. Kompetisi kecil diadakan sebagai bagian dari kegiatan untuk meningkatkan semangat mereka dalam berpartisipasi.

Monitoring dilakukan selama pelaksanaan program untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai dengan rencana dan memberikan manfaat bagi peserta. Proses monitoring mencakup pengamatan terhadap tingkat keterlibatan anak-anak dalam setiap sesi, seberapa aktif mereka dalam mengikuti dongeng dan permainan, serta bagaimana mereka merespons metode penyampaian yang digunakan. Pengamatan ini dilakukan oleh fasilitator yang mencatat perilaku dan tanggapan anak-anak selama sesi berlangsung. Selain itu, umpan balik dari orang tua dan pendidik juga dikumpulkan untuk menilai apakah anak-anak menunjukkan minat yang lebih besar terhadap budaya lokal setelah mengikuti program ini.

Setelah program selesai, evaluasi dilakukan untuk mengukur dampak yang telah dicapai. Evaluasi dilakukan melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Secara kuantitatif, peningkatan pemahaman anak-anak tentang budaya lokal diukur melalui kuis sederhana atau wawancara ringan. Sementara itu, evaluasi kualitatif dilakukan dengan wawancara kepada orang tua dan pendidik untuk menilai perubahan dalam kebiasaan anak-anak setelah mengikuti program ini. Apakah mereka lebih tertarik mendengar dongeng sebelum tidur? Apakah mereka mulai memainkan permainan tradisional dengan teman-temannya? Apakah mereka menunjukkan sikap yang lebih kooperatif dalam interaksi sosial mereka? Semua pertanyaan ini menjadi bagian dari refleksi untuk menilai keberhasilan program.

Partisipasi mitra dalam program ini menjadi faktor kunci keberhasilan dan keberlanjutan program. Mitra dalam program ini terdiri dari pendidik, orang tua, tokoh masyarakat, serta organisasi yang bergerak di bidang pendidikan dan budaya. Pada tahap perencanaan, pendidik dan tokoh masyarakat memberikan informasi tentang kondisi



sosial budaya di Qaryah Thayyibah serta memberikan rekomendasi mengenai metode yang paling efektif dalam mengajarkan budaya kepada anak-anak. Orang tua juga berperan dalam memberikan gambaran mengenai bagaimana anak-anak mereka berinteraksi dengan budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari.

Selama tahap pelaksanaan, pendidik dan orang tua dilibatkan sebagai pendamping yang membantu fasilitator dalam mengelola kelompok anak-anak dan memastikan bahwa mereka memahami nilai-nilai yang terkandung dalam dongeng serta permainan tradisional. Tokoh masyarakat, khususnya yang memiliki keahlian dalam seni bercerita dan permainan tradisional, juga turut serta dalam memberikan pengalaman yang lebih autentik kepada anak-anak. Sementara itu, organisasi yang bergerak di bidang pendidikan dan budaya dapat memberikan dukungan berupa bahan bacaan, alat peraga, serta pelatihan tambahan bagi fasilitator agar dapat meningkatkan kualitas program (Yuan et. al., 2012).

Pada tahap evaluasi, partisipasi mitra terlihat dalam pemberian umpan balik terhadap efektivitas program. Pendidik dan orang tua memberikan penilaian mengenai apakah program ini berdampak positif terhadap minat anak-anak terhadap budaya lokal. Selain itu, mereka juga berperan dalam memastikan keberlanjutan program dengan menerapkan metode mendongeng dan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua didorong untuk membacakan dongeng kepada anak-anak mereka di rumah, sementara pendidik dapat mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan belajar di sekolah atau komunitas.

Dengan adanya keterlibatan mitra dari berbagai elemen masyarakat, program ini dapat berjalan dengan lebih efektif dan memberikan dampak jangka panjang dalam membangun kesadaran budaya di kalangan anak-anak. Lebih dari sekadar program edukasi, inisiatif ini bertujuan untuk menanamkan kebanggaan terhadap budaya lokal serta membentuk generasi yang lebih menghargai warisan nenek moyang mereka. Keberlanjutan program juga dapat diwujudkan melalui inisiatif komunitas yang mendorong anak-anak untuk terus mengenal, memainkan, dan menyebarkan budaya tradisional dalam kehidupan mereka sehari-hari.



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program **Pelayanan Edukasi Budaya bagi Anak-anak melalui Dongeng dan Permainan Tradisional di Qaryah Thayyibah** dilakukan secara bertahap dengan pendekatan operasional yang sistematis. Kegiatan ini dirancang agar anak-anak dapat terlibat secara aktif dalam memahami, mengapresiasi, dan menerapkan nilai-nilai budaya lokal melalui metode yang menarik dan interaktif. Tahapan pelaksanaan melibatkan berbagai unsur, termasuk fasilitator, pendidik, orang tua, serta tokoh budaya lokal yang berperan dalam menghidupkan kembali tradisi mendongeng dan permainan tradisional.

Kegiatan diawali dengan sesi **pengenalan dan pembukaan program**, yang bertujuan untuk membangun ketertarikan anak-anak terhadap budaya lokal. Sesi ini dilakukan di ruang terbuka atau aula komunitas Qaryah Thayyibah, yang telah disiapkan sebelumnya dengan dekorasi yang mencerminkan nuansa tradisional untuk menciptakan suasana yang mendukung. Fasilitator memperkenalkan program ini kepada anak-anak dengan cara yang menarik, misalnya dengan menampilkan cerita singkat dalam bentuk teatrikal atau menggunakan boneka tangan. Anak-anak diberi kesempatan untuk berbicara tentang pengalaman mereka dengan cerita rakyat atau permainan tradisional yang pernah mereka dengar atau mainkan.

Setelah sesi pengenalan, kegiatan dilanjutkan dengan **sesi mendongeng**, yang menjadi inti dari program ini. Sesi ini dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing dipimpin oleh fasilitator yang telah mendapatkan pelatihan dalam teknik mendongeng interaktif. Fasilitator menggunakan berbagai alat bantu seperti buku cerita bergambar, wayang kertas, boneka tangan, serta proyeksi gambar untuk membuat cerita lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Dalam sesi ini, anak-anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dilibatkan dalam proses bercerita. Mereka diajak untuk menebak jalannya cerita, menirukan suara karakter dalam dongeng, serta berdiskusi tentang pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Beberapa dongeng yang disampaikan diadaptasi dari cerita rakyat yang berasal dari daerah setempat, sehingga anak-anak dapat merasakan kedekatan dengan budaya mereka sendiri. Setiap sesi mendongeng berlangsung sekitar



30–45 menit, dengan diselingi tanya jawab dan aktivitas kreatif seperti menggambar atau menulis ulang cerita dengan versi mereka sendiri (Mahbubi, 2013).

Setelah sesi mendongeng selesai, anak-anak diajak untuk mengikuti **sesi permainan tradisional**, yang menjadi bagian integral dari program ini. Permainan yang dipilih disesuaikan dengan usia dan jumlah peserta, serta mempertimbangkan nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Beberapa permainan yang diperkenalkan dalam program ini antara lain **engklek, congklak, gobak sodor**, serta **egrang**.

Sebelum bermain, fasilitator menjelaskan sejarah dan filosofi dari masing-masing permainan serta bagaimana permainan tersebut pernah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak generasi sebelumnya. Anak-anak kemudian dibagi ke dalam kelompok dan diajarkan aturan serta teknik bermain dengan benar. Untuk meningkatkan keterlibatan mereka, permainan dilakukan dalam format kompetisi kecil dengan sistem poin atau penghargaan simbolis bagi pemenang.

Pelaksanaan sesi permainan ini dilakukan di area terbuka yang memungkinkan anak-anak bergerak bebas dan bermain dengan nyaman. Setiap sesi berlangsung selama 30–45 menit, dengan beberapa putaran permainan agar semua anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Dalam setiap permainan, fasilitator berperan sebagai pemandu yang tidak hanya mengawasi jalannya permainan, tetapi juga memastikan bahwa nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan kejujuran dapat diinternalisasi oleh anak-anak.

Setelah sesi permainan selesai, program dilanjutkan dengan **sesi refleksi dan diskusi**, di mana anak-anak diajak untuk berbagi pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan. Mereka diminta untuk menceritakan apa yang paling mereka sukai dari sesi mendongeng dan permainan tradisional, serta bagaimana mereka dapat menerapkan nilai-nilai yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Diskusi ini dipandu oleh fasilitator dengan menggunakan pertanyaan terbuka yang mendorong anak-anak untuk berpikir kritis dan mengungkapkan pendapat mereka dengan percaya diri.

Selain itu, orang tua dan pendidik yang hadir juga diberikan kesempatan untuk berbicara mengenai perubahan yang mereka lihat pada anak-anak setelah mengikuti program ini. Mereka didorong untuk meneruskan kebiasaan mendongeng di rumah serta



mengajak anak-anak bermain permainan tradisional secara rutin. Sebagai bentuk tindak lanjut, keluarga diberikan buku cerita rakyat bergambar serta panduan permainan tradisional yang dapat mereka gunakan di rumah.

Untuk memastikan efektivitas program, dilakukan **monitoring dan evaluasi** secara berkala. Evaluasi awal dilakukan dengan metode observasi, di mana fasilitator mencatat bagaimana anak-anak berinteraksi dengan cerita dan permainan, serta apakah mereka menunjukkan minat yang lebih besar terhadap budaya lokal setelah mengikuti kegiatan ini. Selain itu, dilakukan wawancara singkat dengan anak-anak untuk mengukur sejauh mana mereka memahami pesan moral dari dongeng yang disampaikan, serta apakah mereka tertarik untuk terus memainkan permainan tradisional di luar program ini.

Orang tua dan pendidik juga dilibatkan dalam evaluasi dengan mengisi survei sederhana mengenai perubahan perilaku anak-anak setelah mengikuti program ini. Apakah mereka lebih sering meminta orang tua untuk membacakan dongeng? Apakah mereka mulai mengajak teman-temannya bermain permainan tradisional? Umpan balik dari orang tua dan pendidik menjadi indikator penting dalam menilai dampak jangka panjang dari program ini.

Sebagai bagian dari strategi keberlanjutan, komunitas Qaryah Thayyibah didorong untuk menjadikan kegiatan ini sebagai bagian dari rutinitas mereka. Beberapa anak yang menunjukkan minat lebih dalam mendongeng dan permainan tradisional dilatih untuk menjadi duta budaya kecil yang dapat mengajarkan teman-teman mereka di lingkungan sekitar. Selain itu, komunitas diberikan pelatihan tambahan bagi pendidik dan orang tua agar mereka dapat melanjutkan kegiatan ini secara mandiri.

Dengan pendekatan yang operasional dan teknis ini, program Pelayanan Edukasi Budaya bagi Anak-anak melalui Dongeng dan Permainan Tradisional di Qaryah Thayyibah tidak hanya menjadi intervensi jangka pendek, tetapi juga menciptakan perubahan budaya yang berkelanjutan di komunitas. Anak-anak tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang identitas budaya mereka. Dengan melibatkan berbagai pihak dalam pelaksanaannya, program ini diharapkan dapat menjadi model



bagi komunitas lain dalam upaya pelestarian budaya lokal melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis partisipasi.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program Pelayanan Edukasi Budaya bagi Anak-anak melalui Dongeng dan Permainan Tradisional di Qaryah Thayyibah menunjukkan bahwa metode edukasi berbasis budaya dapat menjadi sarana yang efektif dalam membangun kesadaran dan kecintaan anak-anak terhadap warisan budaya lokal. Dalam era digitalisasi yang semakin pesat, anak-anak cenderung terpapar hiburan modern yang menggeser peran cerita rakyat dan permainan tradisional dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, program ini hadir sebagai solusi yang menghidupkan kembali tradisi lisan dan interaksi sosial berbasis budaya melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

Melalui tahapan perencanaan yang matang, program ini berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh komunitas Qaryah Thayyibah dalam mempertahankan nilai-nilai budaya mereka. Modul edukasi yang dirancang secara khusus memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, baik melalui mendongeng maupun bermain permainan tradisional. Keterlibatan fasilitator, pendidik, orang tua, serta tokoh budaya lokal dalam program ini menjadi kunci utama keberhasilan dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kebersamaan kepada anak-anak.

Pelaksanaan program dilakukan secara sistematis, mulai dari sesi pengenalan budaya, sesi mendongeng yang melibatkan interaksi aktif anak-anak, serta permainan tradisional yang mengajarkan keterampilan sosial dan sportivitas. Dengan pendekatan berbasis pengalaman langsung, anak-anak tidak hanya menjadi pendengar atau peserta pasif, tetapi juga turut berperan dalam membentuk pemahaman mereka terhadap budaya yang diwariskan dari generasi sebelumnya.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak di Qaryah Thayyibah mengalami peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap cerita rakyat dan permainan tradisional. Selain itu, mereka juga mulai mengembangkan minat untuk mengenal lebih dalam budaya lokal dan berpartisipasi dalam aktivitas berbasis tradisi.



Dengan adanya sesi refleksi dan evaluasi, program ini berhasil mengukur perubahan sikap anak-anak terhadap budaya mereka sendiri, serta bagaimana peran orang tua dan pendidik dalam mendukung keberlanjutan kegiatan ini di luar program yang telah dirancang.

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari peran serta mitra yang mendukung implementasi dan keberlanjutan kegiatan. Orang tua dan pendidik diberikan pelatihan dan sumber daya untuk menerapkan metode mendongeng dan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari, sehingga program ini tidak hanya berhenti sebagai kegiatan sementara, tetapi dapat terus dilanjutkan dalam rutinitas mereka. Keterlibatan tokoh budaya lokal juga memberikan nilai autentik yang memperkuat pemahaman anak-anak terhadap sejarah dan filosofi dari dongeng serta permainan yang mereka pelajari.

Dengan adanya monitoring dan evaluasi, program ini dapat terus dikembangkan dan diperbaiki agar semakin efektif dalam membangun identitas budaya anak-anak di Qaryah Thayyibah. Keberlanjutan program juga dapat didukung melalui pembentukan kelompok kecil yang berperan sebagai duta budaya, sehingga anak-anak yang telah mengikuti program ini dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan mereka kepada teman-teman sebaya mereka.

Secara keseluruhan, program Pelayanan Edukasi Budaya bagi Anak-anak melalui Dongeng dan Permainan Tradisional di Qaryah Thayyibah tidak hanya berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam membangun karakter generasi muda yang lebih menghargai identitas budaya mereka sendiri. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis partisipasi, anak-anak diajak untuk memahami bahwa budaya bukan sekadar warisan masa lalu, tetapi sesuatu yang hidup dan dapat mereka praktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kolaborasi yang erat antara berbagai pihak, program ini dapat menjadi model bagi komunitas lain dalam upaya pelestarian budaya lokal yang berkelanjutan.

Daftar Referensi

Afandi, Agus, Nabiela Laily, and Noor Wahyudi. *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2022.



<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71356/1/Buku.pdf>.

Azizah, Nikmatul. "Membangun Kemampuan Literasi Anak Melalui Dongeng Dan Permainan Tradisional." *Jurnal Kualita Pendidikan* 2, no. 3 (December 30, 2021): 212–16. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i3.147>.

Bahrudin, Ahmad. *Pendidikan Yang Memerdekakan: ala Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah*. Salatiga: Pustaka Q-Tha, 2020.
<https://www.kbqt.org/2020/07/memanusiakan-manusia-melalui-pendidikan.html>.

Bronz, Iliia. "Analytical Methods in Quality Control of Scientific Publications." *American Journal of Analytical Chemistry* 03, no. 06 (2012): 443–47.
<https://doi.org/10.4236/ajac.2012.36058>.

Conway, Colleen, and Ann Marie Stanley. *Review of Review of Qualitative Research and Evaluation Methods*, by Michael Quinn Patton. *Bulletin of the Council for Research in Music Education* 16, no. 8 (2006): 83–88.
<https://www.jstor.org/stable/40319463>.

Hennink, Monique, Inge Hutter, and Ajay Bailey. *Qualitative Research Methods*. Second edition. Los Angeles London New Delhi Singapore Washington DC Melbourne: SAGE Publications Ltd, 2020.

Istiqomah, Imroatul, and Maria Ulfa. "Da'wa Model Based on Brand Community Value: Qaryah Thayyibah Implementation for Villages Fostered by 'Aisyiyah Ponorogo.'" *Afkaruna: Indonesian Interdisciplinary Journal of Islamic Studies* 17, no. 2 (December 24, 2021): 227–48. <https://doi.org/10.18196/afkaruna.v17i2.10225>.

Kallio, Hanna, Anna-Maija Pietilä, Martin Johnson, and Mari Kangasniemi. "Systematic Methodological Review: Developing a Framework for a Qualitative Semi-Structured Interview Guide." *Journal of Advanced Nursing* 72, no. 12 (December 2016): 2954–65. <https://doi.org/10.1111/jan.13031>.

Khasanah, Uswatun, Septian Nur Ika Trisnawati, Andika Isma, Shofia Nurun Alanur, A. Nur Maida, Nikodemus PPE Nainiti, Laila Hidayatul Amin, Ni Putu Ari Aryawati, Murwati Murwati, and Bangu Bangu. *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat: Teori Dan Implementasi*. Surakarta: Tahta Media, 2024.
<http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/1066>.

Koesoema, Doni Koesoema. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global Edisi Revisi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2023.

Kurniawan, Emmanuel. "Information Literacy Strategy in Qaryah Thayyibah Learning



Community: Literacy concepts, Lacanian four discourses theory, and critical pedagogy perspective.” *Retorik: Jurnal Ilmu Humaniora* 10, no. 1 (September 16, 2022): 85–106. <https://doi.org/10.24071/ret.v10i1.5130>.

Lestariyanti, Elina, and Mohammad Andi Hakim. “Qaryah Thayyibah: Reposisi Eco-Literacy Melalui Pendidikan Berbasis Masyarakat.” *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual* 5, no. 3 (August 2020): 573–83.

Mahbubi, M. Pendidikan Karakter Implementasi Aswaja Sebagai Nilai Pendidikan Karakter. 1. Jogjakarta: Pustaka Ilmu, 2013.

Mahbubi, M., and Shofiyah Husein. “Sinergitas Guru Dan Orangtua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Dan Rasa Hormat Peserta Didik.” *CENDEKIA* 15, no. 02 (2023): 194–209. http://risbang.unuja.ac.id/media/arsip/berkas_penelitian/533-Article_Text-2877-2-10-20231028.pdf.

Mahbubi, M., Fikri Aldo Noviantoro, Muhammad Anwari, and Rifki Arif. “Implementasi Pembelajaran Aswaja Melalui Bercerita/ Mendongeng di MI Nurul Munim Paiton Probolinggo.” *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman* 12, no. 02 (September 28, 2021): 121–29. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.558>.

“Profil Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah.” Accessed February 3, 2025. https://www.kbqt.org/p/profile_15.html.

Suryani, Nanik. “Model Dan Habitiasi Pendidikan Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (December 2020): 123–35.

Yuan, Wenjie, Chengji Deng, Hongxi Zhu, and Jun Li. “The Statistical Analysis and Evaluation of Examination Results of Materials Research Methods Course.” *Creative Education* 03, no. 07 (2012): 162–64. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.37B042>.