

PENDAMPINGAN DALAM PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL KETAPEL UNTUK MENDORONG TRANSFORMASI SOSIAL DI KELURAHAN RAWA MAKMUR

Aji Muhammad Yadi¹, Magfira Siti Nurhaliza², Rahman Fadhil Subehan³, Siti Nurhalifah⁴, Siti Masrurroh⁵, Rif'a Lailya Mahmudah⁶, Huriyah Huwaidah⁷, Gibran Gerung⁸, Putri Zanariah⁹, Selvia¹⁰, Soraya¹¹, Muhammad Khairul Rijal¹²

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Email : ¹Ajimuhammadyadi@gmail.com, ²magfirasn@gmail.com, ³rahmanfadhil@gmail.com, ⁴nurkhalifahhh26@gmail.com, ⁵stmasru17@gmail.com, ⁶lailyarifa21@gmail.com, ⁷uwaidahh@gmail.com, ⁸anwargibran001@gmail.com, ⁹putrizanariyah3007@gmail.com, ¹⁰viasukses86@gmail.com, ¹¹Sorayabaihaqi@gmail.com, ¹²m.khairul.r@uinsi.ac.id

Article Info

Received	Accepted	Published
08/08/2025	31/08/2025	31/08/2025

Keywords:

Slingshot
Community Service
Traditional Games
Local Culture

ABSTRACT

The traditional game katapel is a part of local culture that is increasingly marginalized due to rapid technological development. This community service activity aimed to preserve the katapel game in Rawa Makmur Sub-district, Palaran District, through a participatory, community-based approach. Students from the Community Service (KKN) State Islamic University of Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda acted as facilitators in regular training sessions organized by local residents. The strategies involved mentoring, activity documentation, and cultural awareness dissemination. The results showed increased participation among children and youth, along with a growing collective awareness to preserve traditional games. The katapel serves not only as entertainment but also as an educational tool that fosters motor skills, discipline, and social interaction. Preserving traditional games is an important step toward building character and strengthening local cultural identity amid modernization.

ABSTRAK

Permainan tradisional katapel merupakan bagian dari budaya lokal yang kini mulai terpinggirkan akibat perkembangan teknologi digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan melestarikan permainan katapel di Kelurahan Rawa Makmur, Kecamatan Palaran, dengan pendekatan partisipatif berbasis komunitas. Mahasiswa KKN Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda berperan sebagai fasilitator dalam latihan katapel yang rutin dilaksanakan warga. Strategi kegiatan meliputi pendampingan latihan, dokumentasi, serta penyebaran informasi budaya kepada masyarakat. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan perilaku melalui peningkatan partisipasi anak-anak dan remaja dalam latihan katapel dan mengurangi penggunaan gawai. Muncul kesadaran kolektif baru dimana warga mulai memandang permainan tradisional sebagai warisan budaya yang harus dijaga bersama. Selain itu, tumbuh inisiatif warga melalui gagasan pembentukan komunitas katapel menjadi bukti lahirnya kesadaran organisasi berbasis budaya. Hal ini berimplikasi terhadap tumbuhnya kesadaran kolektif untuk menjaga permainan tradisional. Katapel tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukatif seperti keterampilan motorik, kedisiplinan, dan interaksi sosial. Pelestarian permainan tradisional ini menjadi langkah penting dalam membangun karakter dan memperkuat identitas budaya lokal di tengah arus modernisasi.

Kata Kunci:

Katapel
Pengabdian Masyarakat
Permainan Tradisional
Budaya Lokal

Copyright and License:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



PENDAHULUAN

Fenomena permainan tradisional di Indonesia semakin terkikis oleh pesatnya perkembangan teknologi yang mendominasi kehidupan anak-anak dan remaja saat ini. Salah satu contoh yang mencolok adalah permainan katapel, yang dulunya sangat populer di kalangan anak-anak Indonesia, namun kini hampir terlupakan. Di tengah arus globalisasi dan meningkatnya penggunaan gawai, permainan tradisional semakin terpinggirkan, digantikan oleh permainan digital yang lebih modern. Hal ini menjadi sebuah tantangan serius bagi pelestarian budaya lokal yang kaya akan nilai-nilai edukatif dan sosial.¹ Data menunjukkan bahwa sekitar 71% anak-anak di Indonesia lebih memilih bermain game digital dibandingkan dengan permainan tradisional, yang menunjukkan betapa besarnya pergeseran minat ini². Masalah utama yang dihadapi adalah berkurangnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional. Meskipun katapel memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan motorik, ketepatan, serta kerja sama antar individu, permainan ini semakin jarang ditemukan, terutama di kota-kota besar. Hal ini memperlihatkan adanya ketidakseimbangan dalam pengenalan budaya kepada generasi penerus, yang lebih akrab dengan teknologi daripada permainan yang mengedepankan nilai-nilai sosial dan edukatif.

Urgensi dari permasalahan ini sangat tinggi, mengingat permainan tradisional berperan penting dalam memperkuat identitas budaya dan membentuk karakter anak-anak serta remaja. Jika tidak ada upaya nyata untuk melestarikan dan mengenalkan kembali permainan tradisional, maka budaya lokal yang kaya ini akan semakin terpinggirkan. Oleh karena itu, langkah-langkah konkret untuk menjaga dan mengembangkan permainan tradisional seperti katapel menjadi hal yang sangat penting dalam upaya pelestarian budaya.

Literatur review terkait pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa beberapa program pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya, misalnya oleh mahasiswa KKN di berbagai daerah, menunjukkan keberhasilan dalam menghidupkan kembali permainan tradisional. Di Desa Cianjur, program serupa berhasil meningkatkan minat anak-anak terhadap permainan tradisional dengan pendekatan yang melibatkan komunitas dan pendidikan nonformal³. Namun, meskipun sudah ada berbagai upaya untuk menghidupkan kembali permainan tradisional, masih terdapat gap dalam hal pengintegrasian kegiatan ini ke dalam sistem pendidikan formal dan pembinaan rutin di lingkungan RT/RW. Banyaknya kegiatan serupa yang belum terstruktur dengan baik dan terbatasnya akses terhadap program pembinaan rutin menjadi tantangan tersendiri dalam pelestarian permainan tradisional.

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa permainan tradisional memegang peran penting dalam membentuk karakter, memperkuat identitas budaya, dan meningkatkan kualitas interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan nonformal, permainan seperti katapel dapat menjadi alat

¹ Anton Komaini et al., "Integrating Traditional Games in Learning for Students' Interests and Motor Skills," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 57, no. 3 (2024): 573–84, <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.58128>.

² Masganti Sit and Fibri Rakhmawati, *Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan STEAM Untuk Anak Usia Dini* (Merdeka Kreasi Group, 2022).

³ Tia Sumiati, "Transformasi Budaya Permainan Tradisional Menuju Modern Bagi Anak-Anak: Penelitian Di Kampung Ciharashas Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur." (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022).

pembelajaran yang efektif sekaligus membangkitkan kesadaran kolektif akan pentingnya pelestarian budaya lokal dalam menghadapi arus globalisasi⁴. Novelty dari pengabdian ini terletak pada pendekatan kolaboratif antara mahasiswa KKN dari Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda dan masyarakat Kelurahan Rawa Makmur. Kegiatan ini tidak hanya fokus pada pelatihan dan latihan permainan katapel, tetapi juga melibatkan pembuatan dokumentasi serta penyebaran informasi yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional. Selain itu, pengabdian ini bertujuan untuk mendorong terciptanya kerja sama yang lebih intens antara masyarakat dan pemerintah setempat guna menjadikan kegiatan ini sebagai program pembinaan yang berkelanjutan di tingkat RT/RW dan institusi pendidikan.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mendukung keberlangsungan permainan tradisional katapel agar tetap dikenal dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Melalui pendekatan yang melibatkan mahasiswa, masyarakat, dan pemerintah setempat, diharapkan permainan katapel tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter, memperkuat identitas budaya, dan meningkatkan kualitas interaksi sosial. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat memicu kesadaran kolektif akan pentingnya pelestarian budaya lokal dalam menghadapi globalisasi.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif berbasis komunitas, yang melibatkan secara aktif masyarakat Kelurahan Rawa Makmur, Kecamatan Palaran, Kota Samarinda, sebagai mitra utama. Subjek dari pengabdian adalah warga setempat, khususnya anak-anak, remaja, dan tokoh masyarakat yang berperan dalam pelestarian permainan tradisional katapel. Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda berperan sebagai fasilitator, pendamping, dan pendokumentasi kegiatan.

Lokasi pengabdian berlangsung di wilayah RT 41 Kelurahan Rawa Makmur yang memiliki potensi sosial dan budaya yang masih terpelihara dengan baik. Warga di lingkungan ini telah memiliki inisiatif awal berupa latihan permainan katapel secara berkala. Kegiatan pengabdian memanfaatkan inisiatif lokal ini sebagai dasar dalam merancang program pelestarian yang lebih sistematis.

Dalam proses perencanaan, mahasiswa KKN melakukan observasi awal, diskusi kelompok terfokus (FGD) dengan tokoh masyarakat serta KORMI, dan pemetaan potensi serta kebutuhan mitra. Melalui pendekatan ini, mitra terlibat langsung dalam menyusun agenda kegiatan, menetapkan jadwal latihan, dan menentukan peran masing-masing dalam pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini juga diformulasikan berdasarkan hasil wawancara dengan tokoh lokal serta pengurus RT sebagai bagian dari pengorganisasian komunitas.

Strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan kegiatan adalah model pemberdayaan masyarakat berbasis partisipasi aktif dengan pendekatan edukatif dan rekreatif. Strategi ini mencakup tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pelaksanaan, metode yang diterapkan meliputi:

1. Observasi Lapangan dan Pemetaan Sosial Dilakukan pada awal kegiatan
2. Diskusi Kelompok Terfokus (FGD) dan Perencanaan Kolaboratif yang terdiri dari tokoh masyarakat, pengurus RT, dan perwakilan KORMI.
3. Pendampingan Latihan Katapel Tradisional

⁴ Pramesti Cahya Saputri and Sri Katoningsih, "Analisis Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Penguatan Kebhinekaan Global," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>.

4. Dokumentasi dan Publikasi Kegiatan:



HASIL

1. Uraian Kegiatan Secara Teknis

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Kelurahan Rawa Makmur, Kecamatan Palaran, dengan terjadwal. Program ini berfokus pada pelestarian permainan tradisional *katapel* melalui pendekatan partisipatif bersama masyarakat. Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) dari Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda terlibat aktif dalam berbagai aktivitas, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Secara teknis, kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Observasi Lapangan dan Pemetaan Sosial: Identifikasi lokasi latihan, pihak-pihak yang terlibat, serta jadwal kegiatan warga.
- Pendampingan Latihan Katapel Tradisional: Mahasiswa membantu mengorganisasi latihan rutin warga yang melibatkan anak-anak dan remaja.
- Penyuluhan dan Diskusi Nilai Budaya: Dilaksanakan dalam bentuk percakapan informal bersama anak-anak dan orang tua terkait makna budaya dari permainan tradisional.
- Pembuatan dan Publikasi Dokumentasi: Mahasiswa membuat video, artikel, dan laporan untuk mendokumentasikan kegiatan ini secara visual dan tertulis.
- Rencana Pembentukan Komunitas Katapel Lokal: Inisiasi diskusi bersama tokoh masyarakat untuk merancang wadah pelestarian budaya jangka panjang.

Berikut uraian hasil kegiatan Pendampingan dalam Pelestarian Permainan Tradisional Ketapel:

- Observasi Lapangan dan Pemetaan Sosial Dilakukan pada awal kegiatan dengan melibatkan 11 mahasiswa KKN untuk mencatat kondisi sosial-budaya dan potensi lokal.
- Diskusi Kelompok Terfokus (FGD) dan Perencanaan Kolaboratif Tercatat 35 peserta FGD yang terdiri dari tokoh masyarakat, pengurus RT, dan perwakilan KORMI.
- Pendampingan Latihan Katapel Tradisional: Sebelum kegiatan, jumlah anak dan remaja yang rutin berlatih hanya sekitar 12 orang. Setelah program berjalan selama 1 bulan dengan frekuensi latihan 1 kali seminggu, jumlah peserta meningkat menjadi 27 orang dengan tingkat kehadiran rata-rata 82% di setiap sesi latihan.

4. Dokumentasi dan Publikasi Kegiatan: Setiap kegiatan didokumentasikan secara foto dan video, yang kemudian dipublikasikan melalui media sosial RT dan akun resmi KKN.

No	Aspek Kegiatan	Data Kuantitatif
1	Jumlah mahasiswa KKN terlibat	11 orang
2	Peserta FGD (tokoh masyarakat, pengurus RT, KORMI)	35 orang
3	Jumlah anak/remaja sebelum ikut kegiatan	12 orang
4	Jumlah anak/remaja setelah kegiatan	27 orang
5	Frekuensi latihan katapel	2 kali per minggu
6	Tingkat kehadiran peserta latihan	Rata-rata 82%
7	Dokumentasi kegiatan	file (foto, video)

2. Proses Pendampingan dan Dinamika Sosial

Proses pendampingan berlangsung dalam suasana partisipatif dan kolaboratif. Mahasiswa tidak bertindak sebagai pengarah tunggal, tetapi sebagai mitra masyarakat. Dalam kegiatan latihan, mahasiswa tidak hanya mengamati, tetapi turut serta mengatur alat, membuat garis batas, dan membantu anak-anak memahami teknik dasar bermain katapel. Interaksi antara mahasiswa dan masyarakat berkembang secara natural. Tokoh masyarakat, seperti Ketua RT dan tokoh pemuda, mulai menunjukkan dukungan aktif dengan memfasilitasi logistik kegiatan dan menyediakan ruang terbuka sebagai arena latihan. Dinamika sosial yang terjadi menunjukkan bahwa masyarakat menerima kehadiran mahasiswa bukan sebagai tamu, tetapi sebagai bagian dari komunitas. Hal ini memperkuat relasi sosial, membuka ruang dialog antar generasi, dan memicu semangat kolektif untuk menjaga budaya lokal.

3. Perubahan Sosial yang Diharapkan dan Mulai Terlihat

Dari hasil kegiatan pengabdian ini, sejumlah perubahan sosial yang diharapkan mulai tampak, antara lain:

- a. Meningkatnya Kesadaran Budaya Lokal di Kalangan Anak Muda
Anak-anak dan remaja yang sebelumnya lebih banyak bermain dengan gawai kini menunjukkan ketertarikan pada permainan katapel. Mereka mulai berkumpul secara rutin dan memperlihatkan antusiasme terhadap aktivitas fisik dan budaya.
- b. Terbentuknya Calon Pemimpin Lokal Muda
Dalam kelompok latihan, terlihat beberapa remaja yang mulai mengambil peran sebagai koordinator dan pembimbing rekan sebaya. Potensi ini menjadi indikasi awal lahirnya *local leader* dari proses pelibatan budaya.
- c. Rencana Pembentukan Komunitas Katapel Tradisional
Diskusi informal dengan tokoh masyarakat menghasilkan rencana awal untuk membentuk komunitas pelestari permainan tradisional katapel. Komunitas ini nantinya diharapkan menjadi wadah resmi bagi pelatihan rutin, lomba-lomba lokal, dan kolaborasi lintas RT.

d. Terbukanya Ruang Interaksi Lintas Usia

Kegiatan latihan menciptakan ruang interaksi baru antara anak-anak, remaja, dan orang tua yang sebelumnya kurang terlibat secara langsung. Hal ini menghidupkan kembali nilai-nilai gotong royong dan interaksi sosial di lingkungan warga.



Gambar 1. Permainan tradisional katapel dalam rangkaian program KKN UINSI Samarinda sebagai upaya pelestarian budaya lokal.



Gambar 2. Pembagian hadiah kepada peserta kegiatan pelestarian permainan tradisional katapel di Kelurahan Rawa Makmur, sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi aktif anak-anak dan remaja

PEMBAHASAN

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter, penguatan identitas budaya, dan sarana pembelajaran sosial. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Kelurahan Rawa Makmur, permainan katapel diangkat kembali sebagai instrumen penguatan nilai-nilai lokal dan transformasi sosial berbasis budaya⁵.

⁵ Wiji Astuti and M. Anas Thohir, "Mengintegrasikan Permainan Tradisional Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis Untuk Pendidikan Karakter," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p218-225>.

1. Permainan Tradisional dalam Perspektif Sosial Budaya

Koentjaraningrat menyatakan bahwa unsur-unsur budaya seperti kesenian dan permainan rakyat memiliki peran vital dalam membentuk struktur sosial masyarakat. Katapel, sebagai salah satu permainan tradisional, mengandung nilai-nilai seperti ketangkasan, kedisiplinan, sportivitas, dan kerja sama. Namun, dalam perkembangan zaman, permainan tradisional mengalami marginalisasi akibat penetrasi teknologi digital dalam kehidupan anak-anak dan remaja⁶.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan bertujuan untuk menghadirkan kembali permainan katapel sebagai sarana edukatif dan budaya.⁷ Dengan melibatkan masyarakat secara langsung, pendekatan ini menghidupkan kembali ruang sosial yang selama ini tergantung oleh individualisme digital⁸.

2. Teori Partisipasi dan Pemberdayaan Komunitas

Model pemberdayaan yang digunakan mengacu pada teori partisipasi aktif masyarakat di mana masyarakat tidak hanya menjadi objek kegiatan, tetapi juga subjek yang menentukan arah kegiatan. Proses pendampingan mahasiswa KKN dilakukan dengan menjadikan masyarakat sebagai mitra sejajar. Mulai dari perencanaan kegiatan latihan, pengorganisasian ruang, hingga pelaksanaan, semua tahapan dirancang melalui dialog dan musyawarah warga.⁹

Melalui pendekatan ini, terlihat transformasi dari yang awalnya hanya latihan biasa menjadi bentuk gerakan sosial yang lebih terorganisasi. Pemberdayaan berbasis partisipasi mendorong munculnya kesadaran kritis dan kepemimpinan lokal. Hal ini terbukti dari kemunculan figur-figur pemuda yang mulai mengambil inisiatif mengelola latihan dan mengajak anak-anak di lingkungan mereka untuk ikut serta.¹⁰

3. Transformasi Sosial Melalui Pelayanan Budaya

Dari perspektif sosiologi transformasi, perubahan sosial yang terjadi akibat pengabdian ini mencerminkan teori perubahan sosial berbasis nilai (*value-based change*). Awalnya, masyarakat melihat permainan katapel hanya sebagai hiburan masa kecil, namun seiring kegiatan berlangsung, makna permainan berkembang menjadi simbol identitas lokal dan alat perekat sosial.

Transformasi sosial yang tampak meliputi:

- a. Perubahan Perilaku: Anak-anak mulai mengurangi penggunaan gawai dan memilih ikut latihan katapel.
- b. Kesadaran Kolektif Baru: Warga mulai memandang permainan tradisional sebagai warisan budaya yang harus dijaga bersama.
- c. Tumbuhnya Inisiatif Warga: Adanya gagasan pembentukan komunitas katapel menjadi bukti lahirnya kesadaran organisasi berbasis budaya.

⁶ Philipa Dian, Wahyuningsih I □, and Gregorius Ari Nugrahanta, "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Permainan Tradisional: Membentuk Karakter Kebaikan Hati Pada Anak 7-9 Tahun," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6423>.

⁷ Muhammad Khairul Rijal, Muhammad Nasir, and Fathur Rahman, "Potret Moderasi Beragama Di Kalangan Mahasiswa," n.d.

⁸ Yanika Sriyahan, Mohammad Syaffruddin Kuryanto, and Wawan Shokib Rondli, "Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Desa Sitimulyo," *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022), <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>.

⁹ Mukhyar, "Permainan Tradisional Melayu Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Kajian Agama Hukum Dan Pendidikan Islam (KAHPI)* 4 (2022), <https://www.jstor.org/stable/10.5325/jgeneeduc.6>.

¹⁰ Intan Rizki Febriani et al., "Memperkuat Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani," *Jurnal Ilmiah Spirit* 24, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3586>.

Perubahan sosial yang berkelanjutan dimulai dari perubahan persepsi dan pola pikir masyarakat terhadap nilai-nilai lama yang direlevansikan kembali dalam konteks baru.¹¹

4. Relevansi Pendidikan Budaya dalam Konteks Permainan Tradisional

Permainan tradisional seperti katapel juga sangat relevan dalam konteks pendidikan karakter. Permainan tradisional membentuk sikap jujur, tanggung jawab, disiplin, dan kerjasama.¹² Dalam pengabdian ini, nilai-nilai tersebut terbukti muncul dalam aktivitas latihan yang berlangsung secara berkala, menunjukkan bahwa katapel dapat dijadikan bagian dari metode pembelajaran berbasis budaya lokal.

Mahasiswa sebagai bagian dari komunitas edukatif berperan dalam membangun jembatan antara nilai budaya lokal dengan pendekatan pendidikan modern.¹³ Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan transformatif di mana pendidikan bukan hanya transfer ilmu, tetapi juga pembebasan dan pembentukan kesadaran budaya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil menghidupkan kembali permainan tradisional katapel sebagai sarana edukatif, rekreatif, dan pelestarian budaya lokal. Melalui pendekatan partisipatif berbasis komunitas, keterlibatan aktif warga—khususnya anak-anak dan remaja telah menunjukkan dampak positif dalam membangun kesadaran akan pentingnya menjaga warisan budaya di tengah arus digitalisasi.

Proses pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN UINSI Samarinda menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya menjadi wahana hiburan, tetapi juga mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter, memperkuat interaksi sosial lintas usia, dan membentuk kepemimpinan lokal. Selain itu, inisiatif warga untuk membentuk komunitas katapel menjadi indikator awal munculnya transformasi sosial berbasis budaya di tingkat lokal.

Ke depan, diperlukan dukungan berkelanjutan dari pemerintah daerah dan institusi pendidikan untuk mengintegrasikan permainan tradisional ini ke dalam kurikulum muatan lokal, mendorong penyelenggaraan lomba katapel di tingkat sekolah maupun antarwilayah, serta memberikan fasilitasi berupa sarana, pelatihan, dan dukungan regulasi. Dengan demikian, katapel tidak hanya lestari sebagai warisan budaya, tetapi juga berkembang menjadi media pembelajaran, wahana rekreasi, serta identitas kultural yang memperkuat karakter generasi muda.

REFERENSI

- Astuti, Wiji, and M. Anas Thohir. "Mengintegrasikan Permainan Tradisional Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis Untuk Pendidikan Karakter." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 1 (2024): 218–25. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p218-225>.
- Azizah, Nora. "Melestarikan Kembali Permainan Tradisional, Cegah Anak Ketergantungan Gadget." *Republika*, 2023.

¹¹ Rini Eka Lestari et al., "Human Resource Management Development Reviewed from the Competence of International Special Class (KKI) Students of UINSI Samarinda," in *Proceeding of International E-Conference On Management & Small Medium Enterprise*, 2023, 338–49.

¹² Muhammad Khairul Rijal, "Computational Thinking Training and Its Implementation in Learning for MTS Teacher Noor Iman Samarinda," *TAFANI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2022): 17–24.

¹³ Lu'luul Wafiroh et al., "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam Masuk Usia Baligh Melalui Metode Belajar Card Short," *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 3 (2024): 223–31.

- Cahya Saputri, Pramesti, and Sri Katoningsih. "Analisis Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Penguatan Kebhinekaan Global." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 392–405. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>.
- Dian, Philipa, Wahyuningsih 1□, and Gregorius Ari Nugrahanta. "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Permainan Tradisional: Membentuk Karakter Kebaikan Hati Pada Anak 7-9 Tahun." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2024): 1285–98.
- Intan Rizki Febriani, Ade Pia Nurfajariyah, Pesty Nur Anissa, and Burhan Hambali. "Memperkuat Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani." *Jurnal Ilmiah Spirit* 24, no. 2 (2024): 48–55. <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3586>.
- Komaini, Anton, Gian Utomo Inarta, Phil Yanuar Kiram, and Sri Gusti Handayani. "Integrating Traditional Games in Learning for Students' Interests and Motor Skills." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 57, no. 3 (2024): 573–84. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.58128>.
- Lestari, Rini Eka, Annisa Laily Ramadhani, Winda Islamitha Nurhamidah, Muhammad Syawal Akhyar, and Muhammad Khairul Rijal. "Human Resource Management Development Reviewed from the Competence of International Special Class (KKI) Students of UINSI Samarinda." In *Proceeding of International E-Conference On Management & Small Medium Enterprise*, 338–49, 2023.
- Mukhyar. "Permainan Tradisional Melayu Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Kajian Agama Hukum Dan Pendidikan Islam (KAHPI)* 4 (2022): 58–73.
- Rijal, Muhammad Khairul. "Computational Thinking Training and Its Implementation in Learning for MTS Teacher Noor Iman Samarinda." *TAFANI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2022): 17–24.
- Rijal, Muhammad Khairul, Muhammad Nasir, and Fathur Rahman. "Potret Moderasi Beragama Di Kalangan Mahasiswa," n.d.
- Sit, Masganti, and Fibri Rakhmawati. *Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan STEAM Untuk Anak Usia Dini*. Merdeka Kreasi Group, 2022.
- Sriyahani, Yanika, Mohammad Syaffruddin Kuryanto, and Wawan Shokib Rondli. "Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Desa Sitimulyo." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022): 4416–23. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>.
- Sumiati, Tia. "Transformasi Budaya Permainan Tradisional Menuju Modern Bagi Anak-Anak: Penelitian Di Kampung Ciharashas Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022.
- Wafiroh, Lu'luul, Muhammad Khairul Rijal, Siti Julaiha, and Izza Auwaliha. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam Masuk Usia Baligh Melalui Metode Belajar Card Short." *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 3 (2024): 223–31.