

## Pelatihan Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Kontekstual bagi Mahasiswa PGSD Universitas Negeri Makassar

Rahmat Darmawan<sup>1</sup>, Muhammad Nur Abdullah<sup>2</sup>, Hardiyanti Hatibu<sup>3</sup>, A. Muhajir Nasir<sup>4</sup>,  
Andika Marsuki<sup>5</sup>

<sup>1)</sup>-<sup>5)</sup> Universitas Negeri Makassar  
Email: rahmat.darmawan@unm.ac.id

### ABSTRAK

---

#### Info Artikel

##### *Riwayat artikel*

Dikirim: 15 Maret 2025

Direvisi: 14 April 2025

Diterima: 30 April 2025

Corresponding Author:

Author Name:

Rahmat Darmawan

Email:

rahmat.darmawan@unm.ac.id

HP: 085242922016

---

##### *Kata Kunci:*

Permainan Tradisional;

Pembelajaran Kontekstual;

PGSD; Pelatihan Mahasiswa;

Budaya Lokal,

---

#### ABSTRAK

Salah satu permasalahan yang dihadapi mitra dalam kegiatan ini adalah rendahnya pemahaman dan keterampilan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam mengoptimalkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan berbasis pengalaman langsung kepada mahasiswa agar mereka mampu mengenali, memainkan, serta memodifikasi permainan tradisional menjadi media ajar yang mendukung pengembangan nilai-nilai karakter dan pembelajaran tematik. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif melalui tiga tahapan utama, yaitu penyampaian materi, praktik langsung, dan refleksi edukatif.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya antusiasme yang tinggi dan partisipasi aktif dari mahasiswa selama pelatihan berlangsung. Mahasiswa tidak hanya memahami nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan tradisional, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan mata pelajaran yang relevan di sekolah dasar. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi pedagogis dan kesadaran kultural mahasiswa PGSD

---

#### ABSTRACT

One of the problems faced by the partner in this activity is the limited understanding and skills of students in the Primary School Teacher Education (PGSD) Study Program in optimizing traditional games as contextual learning media in elementary schools. Based on this condition, this community service activity aims to provide experiential-based training to students so that they are able to identify, play, and modify traditional games into teaching media that support the development of character values and thematic learning. The activity was carried out participatively through three main stages: material delivery, hands-on practice, and educational reflection.

The results of the activity showed high enthusiasm and active participation from students throughout the training. They not only understood the educational values contained in traditional games but were also able to relate them to relevant subjects in elementary schools. Thus, this training made a significant contribution to enhancing the pedagogical competence and cultural awareness of PGSD students.

---

## PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang tidak hanya memiliki nilai historis, tetapi juga sarat dengan potensi edukatif dan karakter bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar, permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran kontekstual yang menyenangkan dan bermakna, terutama dalam penanaman nilai-nilai karakter peserta didik. Menurut Agustini (2020: 115), permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial, emosi, serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab melalui aktivitas yang interaktif dan bermakna.

Secara umum, pendidikan dasar saat ini menghadapi tantangan besar dalam mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik. Globalisasi dan kemajuan teknologi menyebabkan pergeseran preferensi anak terhadap permainan *digital*, yang berdampak pada menurunnya aktivitas fisik, interaksi sosial, serta keterlibatan dengan budaya lokal (Hidayah et al., 2019). Permainan tradisional yang dahulu menjadi sarana edukasi alami di tengah masyarakat kini mulai terpinggirkan.

Permasalahan ini juga dirasakan oleh mitra kegiatan, yaitu mahasiswa PGSD Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar mahasiswa belum memahami secara mendalam nilai edukatif dari permainan tradisional serta belum terlatih dalam mengintegrasikannya ke dalam rancangan pembelajaran. Mereka cenderung mengandalkan pendekatan *textbook* dan kurang mengeksplorasi metode pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya.

Sebagai solusi, kegiatan pengabdian ini memberikan pelatihan dengan pendekatan *experiential learning* yang dirancang untuk membantu mahasiswa mengenali, memainkan, dan memodifikasi permainan tradisional agar sesuai dengan tujuan pembelajaran sekolah dasar. Kegiatan ini juga mendorong pengembangan kompetensi pedagogis, kreativitas, dan kepedulian budaya lokal. Dukungan teori relevan diperoleh dari penelitian Handayani et al. (2022), yang menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembentukan *profil pelajar Pancasila*. Selain itu, temuan Taufiq Hidayat et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan. Dengan latar belakang ini, pengabdian dilakukan untuk mengisi gap antara potensi permainan tradisional sebagai media ajar dan rendahnya kompetensi awal mahasiswa dalam menerapkannya secara kontekstual.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2025, bertempat di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Kegiatan ini menyasar 40 orang mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Mahasiswa sebagai peserta kegiatan memiliki latar belakang akademik awal terkait pedagogi dasar namun belum memiliki pengalaman praktis dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Jenis pengabdian yang dilakukan adalah pelatihan dalam bentuk praktik edukatif dengan pendekatan partisipatif. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah penyampaian materi dan sosialisasi mengenai urgensi pelestarian budaya lokal, konsep pembelajaran kontekstual, serta peran permainan tradisional dalam pendidikan karakter. Tahap kedua adalah praktik langsung di lapangan dengan memainkan berbagai

jenis permainan tradisional seperti gobak sodor, engrang, dan bentengan. Tahap ketiga adalah refleksi kelompok untuk mendiskusikan nilai-nilai edukatif yang muncul dan mendesain strategi pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional.

Materi pelatihan disusun berdasarkan prinsip *experiential learning*, yang memungkinkan mahasiswa memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan. Metode pelatihan dirancang untuk membangun pemahaman konseptual dan keterampilan aplikatif mahasiswa secara terpadu. Tingkat ketercapaian kegiatan diukur melalui observasi aktivitas peserta, wawancara singkat pasca kegiatan, serta angket reflektif. Indikator keberhasilan mencakup: (1) tingkat partisipasi aktif, (2) kemampuan mahasiswa dalam memodifikasi permainan menjadi media ajar, dan (3) pemahaman terhadap nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengategorikan temuan berdasarkan indikator tersebut. Hasil analisis menjadi dasar evaluasi untuk mengetahui efektivitas kegiatan dalam membangun kompetensi pedagogis mahasiswa berbasis budaya lokal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan sesuai tahapan yang telah direncanakan. Pada tahap awal, peserta mengikuti sesi sosialisasi dengan penuh perhatian dan aktif bertanya.



**Gambar 1.** Suasana kegiatan pelatihan saat penyampaian materi di dalam ruangan

Materi yang diberikan meliputi pentingnya pelestarian budaya lokal, urgensi pembelajaran kontekstual di sekolah dasar, serta potensi permainan tradisional sebagai media ajar. Partisipasi aktif ini mencerminkan adanya ketertarikan awal dari mahasiswa terhadap materi pelatihan. Tahap praktik menunjukkan hasil yang sangat positif. Mahasiswa dibagi dalam kelompok kecil untuk memainkan permainan tradisional seperti gobak sodor, bentengan, dan engrang.



**Gambar 2.** Mahasiswa PGSD melakukan praktik permainan tradisional di lapangan

Selama sesi ini, mahasiswa menunjukkan semangat tinggi dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Berikut dokumentasi keaktifan mahasiswa:

**Tabel 1.** Tingkat Partisipasi Mahasiswa dalam Sesi Praktik

No.	Indikator Partisipasi	Persentase (%)
1	Mahasiswa aktif bermain langsung	95
2	Mahasiswa memberi ide modifikasi	80
3	Mahasiswa mendemonstrasikan nilai	87

Sumber: Data observasi lapangan, 2025

Tahap akhir berupa refleksi kelompok. Mahasiswa menyampaikan hasil analisis terhadap nilai-nilai karakter dalam permainan, seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab. Beberapa mahasiswa bahkan mampu mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan kompetensi pembelajaran pada mata pelajaran PJOK, PPKn, dan IPS.

Solusi yang ditawarkan berupa pelatihan berbasis praktik nyata terbukti mampu mengatasi keterbatasan mahasiswa dalam memahami dan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media ajar. Kegiatan ini menunjukkan peningkatan kompetensi mahasiswa dalam tiga aspek utama, yaitu: (1) pemahaman konsep pembelajaran berbasis budaya, (2) keterampilan teknis dalam memodifikasi permainan, dan (3) peningkatan sensitivitas terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan.

Faktor pendorong keberhasilan kegiatan ini adalah antusiasme mahasiswa yang tinggi, pendekatan pelatihan yang partisipatif, serta relevansi tema dengan konteks pembelajaran yang sedang berkembang. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemui adalah keterbatasan waktu pelatihan yang membuat eksplorasi permainan hanya mencakup beberapa jenis, serta fasilitas lapangan yang terbatas untuk beberapa bentuk permainan fisik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap kompetensi dan kesadaran kultural mahasiswa PGSD, serta menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan solusi kontekstual yang efektif dalam pembelajaran dasar.

## **SIMPULAN**

Pelatihan permainan tradisional yang dilaksanakan menunjukkan keberhasilan dalam membangun kapasitas pedagogis dan kesadaran budaya mahasiswa PGSD Universitas Negeri Makassar. Kegiatan ini memperkuat keterampilan mahasiswa dalam merancang pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal melalui keterlibatan aktif, refleksi nilai karakter, dan modifikasi permainan menjadi media ajar yang relevan. Pengalaman yang diperoleh tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga memperluas wawasan praktik lapangan mahasiswa dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap budaya dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

## **SARAN**

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil kegiatan, disarankan agar program pelatihan semacam ini dilakukan secara berkala dan diperluas cakupannya ke berbagai jenis permainan tradisional dari berbagai daerah. Kelebihan pelatihan ini terletak pada pendekatan partisipatif yang memungkinkan mahasiswa mengalami langsung proses belajar. Namun, keterbatasan waktu dan sarana perlu diantisipasi pada kegiatan mendatang dengan perencanaan logistik yang lebih matang. Sebagai bentuk keberlanjutan, perguruan tinggi disarankan menjalin kemitraan dengan sekolah dasar sebagai lokasi implementasi hasil pelatihan, sehingga mahasiswa dapat menguji efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam konteks nyata.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114-120.
- Handayani, S. D., Irawan, A., Febriyanti, C., & Kencanawaty, G. (2022). Mewujudkan Pelajar Pancasila dengan Mengintegrasikan Kearifan Budaya Lokal dalam Kurikulum Merdeka. *ILMA: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keagamaan*, 1(1), 76-78.
- Hidayah, Y., Feriandi, Y. A., & Saputro, E. A. V. (2019). Transformasi Kearifan Lokal Jawa dalam Pendidikan Karakter Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 50-61.
- Hidayat, T., Pratama, S. A., Susila, L., & Daracau, A. (2023). Pengembangan Permainan Tradisional Mpa'a Lape untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 885-888.
- Masduki, L. R., & Kurniasih, E. (2020). Pengembangan Model Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Meningkatkan Multiple Intelegensi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 164-169.