



**MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU SEKOLAH DASAR MELALUI
PERMAINAN RAKYAT SUKU MALIND UNTUK PEMBELAJARAN BERMAKNA
(MEANINGFUL LEARNING)**

Bernadetha Rizki Kaize^{1*}, Ni Nyoman Rediani², Herrio Tekdi Nainggolan³, Yusri⁴

^{1,2,3*}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus Merauke,
Indonesia

⁴Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Musamus Merauke, Indonesia

e-mail: kaizedetha@unmus.ac.id

Diterima: 30/1/2026; Direvisi: 6/2/2026; Diterbitkan: 17/2/2026

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah-sekolah wilayah perbatasan Papua Selatan masih belum optimal karena belum terintegrasi dengan budaya lokal yang dimiliki masyarakat setempat. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan rakyat Suku Malind sebagai upaya mewujudkan *Meaningful Learning* di SD perbatasan Papua Selatan–Papua Nugini. Program ini melibatkan 20 guru yang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pendataan dan pendokumentasian permainan rakyat yang relevan, pelatihan penyusunan desain pembelajaran berbasis permainan tradisional, serta pendampingan implementasi pembelajaran di kelas. Evaluasi program dilakukan melalui pretest dan posttest berupa 30 soal pilihan ganda untuk mengukur peningkatan pemahaman guru. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan gain score guna mengetahui perbedaan kemampuan peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru sebesar 0,45 dengan kategori sedang. Selain meningkatkan kompetensi guru, pembelajaran berbasis permainan rakyat Suku Malind juga berkontribusi dalam penguatan nilai karakter, seperti kerja sama, sportivitas, dan kecintaan terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, model pembelajaran ini berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menjaga kelestarian nilai-nilai budaya, serta dapat direplikasi pada sekolah-sekolah perbatasan lain dengan karakteristik yang serupa di masa mendatang.

Kata Kunci: *Permainan Rakyat, Suku Malind, Meaningful Learning*

ABSTRACT

Learning in schools along the South Papua border is still less meaningful because it has not been integrated with the local cultural context. This Community Service program aims to develop learning based on traditional games of the Malind tribe to realize *Meaningful Learning* in elementary schools located in the South Papua–Papua New Guinea border area. The program involved 20 teachers and was implemented through three stages: identification and documentation of relevant traditional games, training on designing learning activities based on traditional games, and mentoring the implementation of learning in the classroom. Evaluation was conducted using pretests and posttests in the form of 30 multiple-choice questions to measure improvements in teachers' understanding. The data were analyzed using gain scores to determine differences between participants' initial and final abilities. The results showed an increase in teachers' competence with a gain score of 0.45, categorized as moderate. Learning based on Malind traditional games was also proven to support character development, such as cooperation, sportsmanship, and appreciation of local culture. Therefore, this model has the

potential to create *Meaningful Learning* experiences while preserving local cultural values and is expected to be replicated in other border schools with similar characteristics in the future.

Keywords: Traditional Game, Malind Tribe, Meaningful Learning

PENDAHULUAN

Dinamika penyelenggaraan pendidikan di era kontemporer ini secara tegas menuntut adanya pergeseran paradigma dari pengajaran konvensional menuju penerapan *Meaningful Learning* atau pembelajaran bermakna. Konsep ini menekankan bahwa proses edukasi tidak boleh lagi sekadar menjadi ajang transfer informasi satu arah dari pendidik ke peserta didik, melainkan harus mampu menciptakan pengalaman yang kontekstual dan relevan dengan realitas kehidupan siswa. Esensi utama dari pendekatan ini terletak pada kemampuan sistem pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam membangun jembatan kognitif yang kuat antara pengetahuan baru dengan pengalaman empiris yang telah mereka miliki sebelumnya. Namun, idealisme ini menghadapi tantangan berat ketika dibenturkan dengan realitas di lapangan, khususnya di wilayah perbatasan Papua Selatan yang termasuk dalam kategori daerah 3T. Praktik pembelajaran di sekolah-sekolah kawasan ini masih sangat didominasi oleh pendekatan tradisional yang kaku, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan bergantung sepenuhnya pada buku teks paket sebagai satu-satunya sumber kebenaran di kelas. Akibatnya, proses internalisasi ilmu menjadi dangkal dan siswa kesulitan menemukan relevansi antara materi sekolah dengan lingkungan sosial mereka (Fadli et al., 2025; Kaize et al., 2025; Kusmini et al., 2025; Purba, 2024).

Padahal, jika diteliski lebih dalam, wilayah Papua Selatan, khususnya pada komunitas masyarakat adat Suku Malind, menyimpan potensi kekayaan budaya lokal yang luar biasa besar untuk diintegrasikan ke dalam pendidikan. Suku Malind memiliki tradisi lisan dan berbagai jenis permainan rakyat yang unik, seperti *nene napet*, *tutulena*, dan beragam aktivitas fisik tradisional lainnya yang telah diwariskan secara turun-temurun. Keberadaan permainan ini sejatinya bukan sekadar sarana hiburan pengisi waktu luang, melainkan sebuah institusi pendidikan informal yang menanamkan nilai-nilai luhur kehidupan. Di dalam setiap aturan dan gerak permainan tersebut terkandung filosofi mendalam mengenai tanggung jawab, kedisiplinan, solidaritas, serta penghormatan terhadap norma adat yang berlaku. Permainan rakyat ini berfungsi sebagai media strategis untuk memperkuat identitas budaya sekaligus mempererat kohesi sosial antaranggota komunitas sejak usia dini. Integrasi kearifan lokal semacam ini dalam ruang kelas berpotensi besar untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik serta menumbuhkan rasa bangga terhadap jati diri mereka, menjadikan materi pelajaran terasa lebih hidup dan dekat (Ataupah & Parhan, 2025; Kelana et al., 2025; Maharani et al., 2024; Marzuki et al., 2025).

Akan tetapi, temuan lapangan melalui observasi awal dan wawancara mendalam di berbagai sekolah dasar wilayah perbatasan menyingkap adanya kesenjangan yang tajam antara potensi budaya tersebut dengan praktik pendidikan senyatanya. Permainan rakyat Suku Malind yang begitu kaya nilai justru terpinggirkan dan jarang sekali dimanfaatkan sebagai instrumen pembelajaran formal di dalam kelas. Mayoritas guru menghadapi kendala kompetensi, di mana mereka belum memiliki pemahaman yang memadai tentang bagaimana cara mengidentifikasi, membedah, dan kemudian mengadaptasi permainan tradisional tersebut menjadi sebuah strategi pembelajaran yang terstruktur. Ketiadaan pelatihan intensif terkait inovasi pedagogi berbasis budaya, serta absennya panduan kurikulum yang bersifat kontekstual, membuat para pendidik gamang untuk melangkah keluar dari zona nyaman metode konvensional. Kondisi ini

menciptakan jarak yang semakin lebar antara kekayaan ekosistem budaya lokal tempat siswa tumbuh dengan ekosistem sekolah yang cenderung asing dan kering dari nilai-nilai lokalitas, sehingga potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menjadi terabaikan begitu saja (Ataupah & Parhan, 2025; Hamilaturroyya & Adibah, 2025).

Secara teoretis, pendekatan *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan telah diakui validitasnya dalam meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik peserta didik (Alisti et al., 2025; Arifudin et al., 2022; Noviyanti & Sari, 2025; Winatha & Setiawan, 2020). Lingkungan belajar yang dikondisikan melalui permainan mampu menyediakan ruang psikologis yang aman bagi siswa untuk bereksperimen, berani mengambil risiko kegagalan tanpa takut dihakimi, belajar berkompetisi secara sehat, serta membangun kolaborasi tim. Hal ini sangat selaras dengan prinsip konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa proses kognitif manusia tidak terjadi di ruang hampa, melainkan tumbuh subur melalui interaksi sosial yang intens dalam konteks budaya tertentu. Dengan demikian, permainan rakyat Suku Malind dapat diposisikan sebagai laboratorium sosial alami yang memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan mereka secara bersama-sama. Melalui pendekatan *experiential learning*, pengalaman langsung yang dirasakan siswa saat bermain—mulai dari mengatur strategi, bergerak, hingga berinteraksi—menjadi fondasi utama bagi pemahaman konsep yang mendalam, jauh lebih efektif dibandingkan sekadar menghafal teori yang abstrak tanpa pijakan realitas.

Permasalahan mendasar lainnya yang menghambat inovasi ini adalah persepsi parsial dari sebagian besar tenaga pendidik yang masih memandang permainan tradisional hanya sebagai aktivitas rekreatif semata, bukan sebagai entitas edukatif yang serius. Belum adanya panduan teknis yang sistematis mengenai tahapan integrasi permainan rakyat ke dalam pembelajaran tematik menyebabkan guru kesulitan merancang skenario pembelajaran yang utuh. Dampaknya, peserta didik kehilangan hak mereka untuk menikmati proses belajar yang selaras dengan akar budaya mereka sendiri. Pembelajaran di kelas menjadi terasa monoton, kurang menarik, dan gagal memberikan impresi mendalam pada memori jangka panjang siswa. Lebih jauh lagi, situasi ini mengindikasikan bahwa institusi sekolah belum mampu menjalankan peran strategisnya secara optimal sebagai benteng pelestarian budaya. Padahal, di tengah arus modernisasi, sekolah seharusnya menjadi garda terdepan dalam mewariskan nilai, sejarah, dan filosofi lokal kepada generasi penerus agar tidak tergerus oleh zaman.

Guna menjembatani berbagai kesenjangan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini hadir dengan menawarkan solusi komprehensif melalui strategi pendampingan intensif dan pelatihan berkelanjutan bagi para guru. Inovasi program ini dimulai dengan penguatan paradigma guru mengenai urgensi *Meaningful Learning* berbasis budaya, dilanjutkan dengan kegiatan partisipatif untuk memetakan dan mendokumentasikan kembali permainan rakyat Suku Malind yang relevan dengan kurikulum. Para guru kemudian didampingi secara teknis dalam menyusun perangkat ajar lengkap, mulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), hingga media pendukung. Implementasi di kelas dilakukan dengan pendekatan *lesson study*, yang memungkinkan adanya kolaborasi, observasi, dan refleksi antar-sejawat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara terus-menerus. Melalui model "Aksi Tiga Pilar" yang mengintegrasikan pemahaman konsep, pengembangan perangkat, dan praktik reflektif ini, diharapkan sekolah dapat bertransformasi menjadi pusat kebudayaan yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga kokoh dalam karakter dan identitas lokal.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program dilakukan melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif dengan menempatkan guru serta orang tua peserta didik di SD YPPK St. Fransiskus Xaverius Yanggandur, Distrik Sota, Kabupaten Merauke, sebagai mitra utama kegiatan. Sebanyak 20 guru dilibatkan sebagai subjek utama dalam keseluruhan proses. Metode pelaksanaan dirancang agar seluruh peserta berperan aktif dalam rangkaian kegiatan yang mengintegrasikan aspek teori, praktik, refleksi, dan kerja sama. Secara garis besar, kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Survey dan penyuluhan permainan rakyat suku Malind yang relevan



Sosialisasi dan Pelatihan penyusunan desain pembelajaran berbasis permainan rakyat



Pendampingan pelaksanaan pembelajaran di kelas

Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diawali dengan tahap survei dan sosialisasi terkait permainan rakyat Suku Malind yang berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran bermakna. Proses identifikasi dilakukan sebagai langkah awal untuk memastikan bahwa permainan yang dipilih selaras dengan budaya lokal dan memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di SD YPPK St. Fransiskus Xaverius Yanggandur. Pada tahap ini dilaksanakan observasi pendahuluan, wawancara singkat, serta diskusi bersama kepala sekolah, guru, dan orang tua peserta didik. Kegiatan tersebut bertujuan menggali informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, tantangan yang dihadapi di kelas, serta jenis permainan rakyat yang masih dikenal dan diperlukan oleh masyarakat setempat. Selain itu, data pendukung juga dikumpulkan melalui kuesioner sederhana untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap pembelajaran berbasis permainan rakyat.

Data yang diperoleh dari hasil survei selanjutnya dimanfaatkan sebagai landasan dalam menyusun materi pelatihan yang sesuai, kontekstual, dan berorientasi pada *Meaningful Learning*. Materi pelatihan dikembangkan secara tematik dengan penekanan pada pemanfaatan permainan rakyat sebagai media pembelajaran yang menarik, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperdalam pemahaman konsep. Pada tahap ini ditetapkan beberapa fokus kegiatan utama, meliputi pengenalan pembelajaran menyenangkan berbasis permainan rakyat, pendalaman prinsip *Meaningful Learning* dalam konteks sekolah dasar, pengembangan modul pembelajaran berbasis permainan rakyat, serta perencanaan penerapan modul tersebut dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahapan selanjutnya berupa kegiatan sosialisasi dan pelatihan penyusunan desain pembelajaran berbasis permainan rakyat yang dilaksanakan selama dua hari penuh di lingkungan sekolah. Pelatihan diselenggarakan secara tatap muka agar guru dapat berpartisipasi aktif dalam proses diskusi, praktik penyusunan modul, serta simulasi pembelajaran. Kegiatan pelatihan diawali dengan sesi pengantar berupa pretest yang bertujuan mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal guru terkait konsep pembelajaran berbasis permainan rakyat dan *Meaningful*

Learning. Pretest ini digunakan untuk memetakan sejauh mana pemahaman awal guru terhadap penerapan pembelajaran berbasis permainan rakyat yang bermakna.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan tahap penyampaian materi. Materi disajikan oleh dua narasumber yang kompeten dengan fokus pada konsep pembelajaran berbasis permainan rakyat, karakteristik pembelajaran bermakna, serta strategi penerapannya di kelas. Para guru diperkenalkan pada berbagai contoh permainan rakyat yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran mata pelajaran IPA. Selain itu, guru juga diberikan gambaran mengenai bagaimana pemanfaatan permainan rakyat mampu menumbuhkan nilai-nilai kolaborasi, sportivitas, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pada sesi selanjutnya, guru difasilitasi untuk merancang modul pembelajaran berbasis permainan rakyat yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas masing-masing. Penyusunan modul dilakukan dengan memperhatikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan, media pendukung, serta bentuk penilaian yang relevan. Proses ini dilaksanakan secara bertahap melalui pendampingan langsung dari narasumber, sehingga guru memperoleh pemahaman yang utuh mengenai cara mengintegrasikan permainan rakyat ke dalam pembelajaran yang bermakna. Setelah modul disusun, dilakukan kegiatan penelaahan bersama, di mana para guru saling memberikan umpan balik terhadap modul yang dihasilkan. Diskusi ini berperan dalam meningkatkan kualitas modul sekaligus mempersiapkan penerapannya di kelas.

Tahap akhir kegiatan berupa pendampingan implementasi pembelajaran di kelas. Pendampingan dilakukan secara langsung dengan mengamati penerapan modul pembelajaran berbasis permainan rakyat yang telah dirancang selama pelatihan. Pada tahap ini, guru diberikan kesempatan untuk mencoba, merefleksikan, serta menyempurnakan strategi pembelajaran yang digunakan. Selain itu, dilaksanakan sesi berbagi pengalaman antarguru mengenai keberhasilan maupun kendala yang dihadapi selama proses penerapan. Kegiatan pendampingan ini bertujuan memastikan bahwa modul pembelajaran tidak hanya tersusun secara konseptual, tetapi juga terlaksana secara nyata di kelas sesuai dengan prinsip *Meaningful Learning*. Sebagai penutup rangkaian kegiatan, dilaksanakan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman dan kompetensi akhir guru setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Hasil posttest diharapkan menunjukkan adanya peningkatan wawasan guru dalam memanfaatkan permainan rakyat sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk berupa modul pembelajaran, tetapi juga memperkuat kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang kontekstual serta relevan dengan budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SD YPPK St. Fransiskus Xaverius Yanggandur, Distrik Sota, Kabupaten Merauke, dengan melibatkan 20 guru sebagai peserta utama. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu survei dan sosialisasi permainan rakyat Suku Malind yang relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar, pelatihan dan penguatan dalam penyusunan desain pembelajaran berbasis permainan rakyat, serta pendampingan implementasi pembelajaran di dalam kelas. Setiap tahapan menghasilkan capaian yang konkret, baik berupa peningkatan pemahaman guru maupun produk pembelajaran yang berhasil dikembangkan.



Gambar 1. Survey awal terkait permainan rakyat sebagai media pembelajaran

Tahap awal kegiatan menghasilkan data mengenai ragam permainan rakyat Suku Malind yang masih dikenal dan dipraktikkan oleh masyarakat di wilayah Yanggandur. Berdasarkan hasil observasi lapangan serta wawancara dengan tokoh masyarakat, guru, dan orang tua peserta didik, teridentifikasi beberapa permainan tradisional yang masih lestari, di antaranya *Neneh Napet* dan *Tutulena*. Setiap permainan tersebut mengandung nilai-nilai budaya yang kuat, seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, serta penghormatan terhadap aturan adat. Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar permainan rakyat tersebut berpotensi untuk diadaptasi sebagai media pembelajaran kontekstual pada berbagai mata pelajaran, seperti IPA, Matematika, IPS, dan Pendidikan Jasmani. Sebagai contoh, permainan *Neneh Napet* dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan konsep gaya, gerak, dan jarak, sementara *Tutulena* dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Matematika maupun IPS. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, disusun panduan ringkas mengenai integrasi permainan rakyat dalam pembelajaran yang selanjutnya digunakan sebagai dasar pengembangan modul ajar pada tahap berikutnya.

Tahap kedua berupa kegiatan sosialisasi permainan rakyat Suku Malind yang melibatkan guru dan orang tua peserta didik. Kegiatan sosialisasi ini mendapat respons yang sangat positif dan antusias dari para peserta. Selanjutnya, dilaksanakan pelatihan selama dua hari yang diikuti oleh para guru dengan tingkat partisipasi yang tinggi. Sebelum pelatihan dimulai, diberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal guru terkait pembelajaran berbasis permainan rakyat Suku Malind yang berorientasi pada *Meaningful Learning*. Pelatihan disampaikan oleh dua narasumber. Materi pertama disampaikan oleh Bapak Herrio Tekdi Nainggolan, M.Si. yang membahas konsep pembelajaran menyenangkan berbasis permainan rakyat serta prinsip *Meaningful Learning* dalam konteks sekolah dasar. Materi kedua disampaikan oleh Ibu Ni Nyoman Rediani, S.Pd., M.Pd. yang berfokus pada penyusunan modul pembelajaran berbasis permainan rakyat serta perencanaan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Narasumber 1



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Narasumber 2

Setelah penyampaian materi oleh para narasumber, guru difasilitasi untuk menyusun modul pembelajaran berbasis permainan rakyat Suku Malind yang berorientasi pada *Meaningful Learning* sesuai dengan materi yang telah diberikan. Penyusunan modul dilakukan dengan mengikuti arahan dan panduan dari narasumber, dan para guru mampu mengembangkan modul pembelajaran tersebut dengan baik. Selanjutnya, narasumber mengajak para guru untuk mempraktikkan secara langsung beberapa permainan rakyat Suku Malind yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, di antaranya permainan *Tutulena* untuk mata pelajaran IPA dan *Nenek Napet* untuk pembelajaran Matematika.

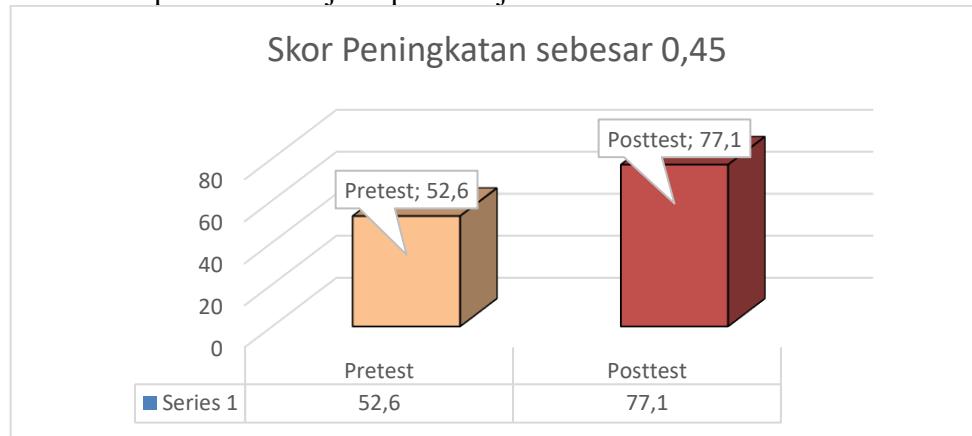


Gambar 4. Implementasi permainan rakyat suku malind di dalam pembelajaran

Sebelum pelatihan dilaksanakan, guru terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal terkait pembelajaran berbasis permainan rakyat Suku Malind yang berorientasi pada *Meaningful Learning*. Hasil pretest menunjukkan nilai

rata-rata sebesar 52,6, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar guru belum memiliki pemahaman yang mendalam mengenai konsep tersebut. Setelah pelatihan selesai, dilakukan posttest dengan hasil rata-rata capaian guru sebesar 77,1. Analisis peningkatan kemampuan menggunakan gain score menunjukkan nilai sebesar 0,45 yang termasuk dalam kategori sedang (Gambar 5). Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam memahami konsep serta strategi pembelajaran yang bersifat kontekstual.

Selain adanya peningkatan hasil tes, kegiatan pelatihan juga menghasilkan 20 rancangan modul ajar berbasis permainan rakyat yang disusun secara berkelompok oleh para guru. Modul-modul tersebut dirancang dengan mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pendekatan permainan tradisional lokal. Sebagian besar modul telah mencantumkan tahapan pembelajaran yang aktif dan reflektif, serta menekankan penguatan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kecintaan terhadap budaya lokal. Berdasarkan hasil penilaian narasumber, sebanyak 85% modul dinyatakan layak untuk diimplementasikan dengan perbaikan ringan, sementara modul lainnya masih memerlukan penyempurnaan terutama pada aspek penilaian dan perumusan tujuan pembelajaran.



Gambar 5. Peningkatan Kemampuan Awal dan Akhir dalam pelatihan pembelajaran berbasis permainan rakyat suku malind yang *Meaningful Learning*

Pembahasan

Analisis terhadap data hasil pelatihan menunjukkan adanya lonjakan kompetensi pedagogis guru yang cukup signifikan dalam merancang pembelajaran berbasis budaya lokal. Data kuantitatif memperlihatkan pergerakan positif dari nilai rata-rata pemahaman awal sebesar 52,6 menjadi 77,1 setelah intervensi pelatihan dan pendampingan dilakukan. Peningkatan kapasitas ini diperkuat dengan perolehan indeks *gain score* sebesar 0,45 yang menempatkan efektivitas pelatihan pada kategori sedang. Angka tersebut mengindikasikan bahwa metode pendampingan intensif berhasil mengubah paradigma guru yang sebelumnya asing dengan konsep *meaningful learning* menjadi lebih adaptif dan terampil. Transformasi ini tidak hanya terjadi pada tataran pemahaman kognitif semata, tetapi juga terwujud pada kemampuan teknis penyusunan perangkat ajar, di mana 85% modul pembelajaran yang dihasilkan oleh para peserta dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Fakta ini membuktikan bahwa guru di wilayah perbatasan memiliki potensi besar untuk berinovasi dan mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan jika diberikan stimulus pelatihan yang tepat sasaran, berkelanjutan, dan relevan dengan ekosistem budaya tempat mereka mengajar (Abdullah et al., 2023; Rikizaputra et al., 2021; Salabi, 2022).

Integrasi permainan rakyat Suku Malind seperti Nenek Napet dan Tutulena terbukti efektif berfungsi sebagai jembatan kognitif yang menghubungkan konsep akademik abstrak dengan realitas keseharian siswa. Dalam proses pembelajaran di kelas, permainan ini bertindak sebagai *advance organizer* yang membantu siswa memvisualisasikan materi pelajaran, seperti konsep gaya dalam sains atau operasi hitung dalam matematika, melalui aktivitas fisik yang familiar. Pendekatan ini secara fundamental mengubah suasana kelas yang kaku menjadi ruang belajar yang dinamis, cair, dan sangat kontekstual. Ketika siswa belajar melalui permainan fisik yang berakar dari tradisi mereka sendiri, mereka tidak hanya sekadar menghafal teori di atas kertas, melainkan mengalami langsung konsep tersebut melalui gerak tubuh dan interaksi sosial. Mekanisme ini menciptakan pengalaman belajar yang mendalam karena materi sekolah tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang asing atau terpisah dari kehidupan rumah, melainkan bagian integral dari identitas budaya mereka, sehingga retensi pengetahuan menjadi lebih kuat (Ardyati et al., 2026; Ataupah & Parhan, 2025; Fahyuni et al., 2020; Febriyanto et al., 2025).

Selain memberikan dampak pada aspek kognitif, implementasi program ini memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan dimensi afektif dan sosial siswa di lingkungan sekolah dasar. Observasi selama kegiatan memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa yang signifikan, di mana metode belajar sambil bermain mampu meruntuhkan dominasi komunikasi satu arah dari guru dan meningkatkan keberanian siswa untuk berekspresi. Nilai-nilai karakter luhur seperti kejujuran, kerja sama tim, sportivitas, dan kepatuhan pada aturan main terinternalisasi secara alami melalui praktik permainan tanpa perlu indoktrinasi verbal yang kaku. Melalui interaksi intens dalam permainan kelompok, siswa belajar bernegosiasi, berbagi peran, dan menyelesaikan konflik sederhana, yang merupakan keterampilan sosial vital. Situasi ini menegaskan bahwa permainan tradisional bukan sekadar sarana rekreasi semata, melainkan wahana pedagogis yang ampuh untuk membentuk karakter siswa yang tangguh, beretika, dan kolaboratif, selaras dengan semangat pendidikan karakter yang menekankan keseimbangan intelektual dan emosional (Anatasya et al., 2023; Azizah & Iklas, 2021; Dermawan et al., 2020; Widyastuti et al., 2020).

Dari perspektif sosiokultural, kegiatan ini memiliki implikasi strategis dalam upaya revitalisasi warisan budaya takbenda di wilayah perbatasan yang mulai tergerus oleh arus modernisasi. Pelibatan aktif tokoh adat dan orang tua siswa dalam proses inventarisasi jenis permainan rakyat menciptakan sinergi positif antara tripusat pendidikan, yakni sekolah, keluarga, dan masyarakat. Institusi sekolah kini tidak lagi menjadi menara gading yang terisolasi dari lingkungannya, melainkan bertransformasi menjadi pusat pelestarian budaya yang hidup. Penggunaan istilah lokal dan aturan adat dalam permainan memperkuat rasa bangga siswa terhadap identitas etnis mereka sebagai bagian dari Suku Malind. Hal ini sangat krusial bagi pendidikan di daerah terdepan, terluar, dan tertinggal, di mana penguatan identitas lokal menjadi benteng pertahanan kultural. Dengan demikian, program ini berhasil membuktikan bahwa modernisasi metode pendidikan tidak harus mencabut siswa dari akar budayanya, melainkan justru dapat memperkokoh eksistensi budaya tersebut melalui integrasi kurikulum (Astari et al., 2024; Nur et al., 2023; Priyatno et al., 2025; Tompo et al., 2023).

Kendati program ini mencatatkan keberhasilan dalam aspek peningkatan kompetensi guru dan motivasi belajar siswa, terdapat sejumlah implikasi dan keterbatasan yang perlu menjadi catatan untuk keberlanjutan program di masa depan. Keberhasilan jangka panjang dari model pembelajaran ini sangat bergantung pada konsistensi dan kreativitas guru dalam menerapkannya di luar masa pendampingan intensif. Tantangan teknis seperti alokasi waktu kurikulum yang padat serta kebutuhan modifikasi alat permainan agar sesuai dengan standar

keamanan dan sarana sekolah perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Namun demikian, keselarasan model ini dengan prinsip Kurikulum Merdeka memberikan peluang besar bagi replikasi program di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik demografi serupa. Rekomendasi strategis untuk masa depan adalah perlunya pengembangan bank data permainan rakyat yang lebih komprehensif serta pembentukan komunitas belajar guru yang fokus pada etno-pedagogi, guna menjamin bahwa inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal ini dapat terus berkembang secara mandiri dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Rakyat Suku Malind untuk Mewujudkan *Meaningful Learning* di SD YPPK St. Fransiskus Xaverius Yanggandur, diperoleh hasil yang positif. Melalui beberapa tahapan yang dipandu oleh narasumber, para guru memperoleh pemahaman mendalam mengenai cara merencanakan, menyusun modul, serta mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan rakyat yang bermakna. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan kemampuan guru dari awal hingga akhir dengan nilai gain score sebesar 0,45, termasuk kategori sedang. Kegiatan ini mencakup perencanaan modul pembelajaran sekaligus penerapan pembelajaran berbasis permainan rakyat yang *Meaningful Learning*. Seluruh rangkaian kegiatan mendapat respons dan antusiasme yang tinggi dari para guru sebagai peserta. Luaran kegiatan ini tidak hanya berupa pemahaman teoritis, tetapi juga menghasilkan modul ajar serta implementasi pembelajaran berbasis permainan rakyat yang bermakna secara nyata di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A., Ahid, N., Fawzi, T., & Muhtadin, M. A. (2023). Peran guru dalam pengembangan kurikulum pembelajaran. *TSAQOFAH*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>
- Alisti, N. M., Wagistina, S., & Hartatiek, E. (2025). Petualangan nusantara: Model game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berliterasi pada materi sejarah di kelas 7 SMPN 24 Malang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1363. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6648>
- Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. S. (2023). Implementasi pendidikan berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter anak di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(3), 6063. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1372>
- Ardyati, D. P. I., Andaris, S. H., Gustina, S., & Awatif, I. N. (2026). Ekopedagogi dalam cerita rakyat wandiundi sebagai sumber pembelajaran IPA SMP. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 69. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.8340>
- Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi game design document pada perancangan game based learning. *CogITO Smart Journal*, 8(2), 385. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>
- Astari, D. J., Banjarnahor, Y. Y., Sihite, L. M., & Batubara, A. (2024). Pendekatan pendidikan integratif dalam menanggulangi westernisasi pada generasi muda. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/diksima.v1i2.8>

- Ataupah, W. V., & Parhan, M. (2025). Kurikulum yang membumi: Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran IPS untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 1133. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.8045>
- Azizah, A., & Iklas, R. H. (2021). Keefektifan model pembelajaran nobangan terhadap nilai kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1567>
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguanan “Kaulinan barudak sunda” sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>
- Fadli, M., Kurniawan, M. U., & Wijaya, S. A. (2025). Analisis implementasi kurikulum merdeka di madrasah aliyah darun najah: Studi kasus keselarasan pendidikan IPS (ekonomi) dengan nilai-nilai agama. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2). <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.6192>
- Fahyuni, E. F., Fauji, I., & Addaa'i, M. N. (2020). Application of child friendly schools through the hizbul wathan scouting movement to form elementary student leadership character. *Halaqa Islamic Education Journal*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v4i1.171>
- Febriyanto, A. Y. A., Subiyantoro, H., & L, A. H. (2025). Pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa materi perubahan sosial budaya. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 885. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6537>
- Hamilaturroyya, H., & Adibah, I. Z. (2025). Dinamika pengembangan kurikulum di era digital dalam menjawab kesenjangan konsep dan praktik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1245. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6631>
- Kaize, B. R., Sulistyowati, R. W., & Suteki, M. (2025). Eksplorasi kearifan lokal papua selatan sebagai basis pengembangan media pembelajaran IPA kontekstual pada jenjang PAUD dan sekolah dasar. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(4), 1645. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7545>
- Kelana, A. H., Irawan, S., Karubaba, M., Sahar, A., & Daullu, M. A. (2025). Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan e-modul kimia pada materi koloid berbasis kearifan lokal papua. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 312. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4578>
- Kusmini, K., Ahyani, N., & Fahmi, M. (2025). Pengaruh kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional terhadap mutu pembelajaran SD negeri di gugus 1 kecamatan tungkal jaya. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1353. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8033>
- Maharani, O., Sarwi, S., & Sudarmin, S. (2024). Implementasi discovery learning berbasis etnopedagogi dalam pembelajaran di sekolah dasar: Potensi kearifan lokal untuk pembentukan karakter siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1206. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3762>
- Marzuki, S., Nurhayati, N., & Zurriyati, Z. (2025). Implementasi metode nazam aceh dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 1 Aceh Utara. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 948. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.6098>

- Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban dengan metode GBL (game based learning). *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 925. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4479>
- Nur, R. J., Wildan, D., & Komariah, S. (2023). Kekuatan budaya lokal: Menjelajahi 3S (sipakatau, sipakalebbi, dan sipakainge') sebagai simbol kearifan lokal. *MIMESIS*, 4(2), 166. <https://doi.org/10.12928/mms.v4i2.8105>
- Priyatno, O. H., Galih, I., Mardiani, F., & Nadilla, D. F. (2025). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal suku osing dalam pembelajaran IPS: Studi analisis etnopedagogi di SMP. *Al-Irsyad Journal of Education Science*, 4(2), 894. <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.265>
- Purba, V. S. (2024). Penguasaan siswa melalui penerapan model quantum teaching pada kompetensi dasar keutuhan NKRI. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(1), 91. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v30i1.57086>
- Rikizaputra, R., Festiyed, F., Diliarosta, S., & Firda, A. (2021). Pengetahuan etnosains guru biologi di SMA Negeri kota pekanbaru. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.24114/jnsi.v4i2.14257>
- Salabi, A. S. (2022). Efektivitas dalam implementasi kurikulum sekolah. *Education Achievement Journal of Science and Research*. <https://doi.org/10.51178/jsr.v1i1.177>
- Tompo, D. S., Sahraini, S., & Thayyib, M. (2023). Enhancing junior high school literacy: Incorporating luwu cultural heritage into reading materials. *Voices of English Language Education Society*, 7(3), 497. <https://doi.org/10.29408/veles.v7i3.23935>
- Widyastuti, I., Savitri, A. M., Tyas, D. A. P., Nistiani, S., & Zuliyanti, Z. (2020). Optimalisasi sekolah permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter. *Jurnal Panjar Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.15294/panjar.v2i2.41309>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>