



Volume 6, Nomor 1, Desember 2025

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/IPKM>

E-ISSN: 2774-3055

Sosialisasi Permainan Tradisional Dalam Pengembangan Karakter Mahasiswa STKIP YPUP Makassar

Andi Ridwan¹, Andi Rizal², Suriah Hanafi³, Ikadarny⁴, Ramli⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia.

Email: andi.ridwan@unm.ac.id

ABSTRAK INDONESIA

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah untuk mensosialisasikan dan merevitalisasi permainan tradisional sebagai media efektif untuk pengembangan karakter mahasiswa STKIP YPUP Makassar. Permasalahan utama yang diangkat adalah kecenderungan perilaku mahasiswa akibat paparan teknologi yang berpotensi melemahkan karakter fundamental seperti empati dan kerjasama. Metode pelaksanaan PkM melibatkan Sosialisasi, Pelatihan, dan Pendampingan dengan subjek 40 mahasiswa aktif. Praktik langsung difokuskan pada permainan tradisional Sulawesi Selatan seperti Boi-boian dan Egrang. Hasil yang dicapai menunjukkan antusiasme tinggi dengan tingkat kehadiran 100%. Secara kognitif, 80% mahasiswa menyatakan menyadari korelasi langsung antara permainan tradisional dengan nilai karakter (kerja sama, sportivitas, kepemimpinan).

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pengembangan Karakter.

ABSTRACT ENGLISH

The purpose of this community service (PkM) activity was to promote and revitalize traditional games as an effective medium for character development among STKIP YPUP Makassar students. The main issue addressed was student behavioral tendencies due to exposure to technology, which have the potential to weaken fundamental character traits such as empathy and cooperation. The PkM implementation method involved socialization, training, and mentoring with 40 active students. The hands-on practice focused on traditional South Sulawesi games such as Boi-boian and Egrang. The results demonstrated high enthusiasm, with a 100% attendance rate. Cognitive-wise, 80% of students reported recognizing the direct correlation between traditional games and character values (cooperation, sportsmanship, leadership).

Keywords: Traditional Games, Character Development.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan terhadap pola interaksi sosial mahasiswa. Mahasiswa STKIP YPUP Makassar, sebagai calon pendidik, memiliki tanggung jawab ganda untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter yang kuat.

Namun, terjadi pergeseran aktivitas dari ranah fisik ke ranah digital, yang berpotensi melemahkan karakter-karakter fundamental seperti empati, ketekunan, dan kerjasama (*teamwork*) yang dipupuk melalui aktivitas fisik kolektif. Dalam konteks pendidikan, permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi wahana pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, serta empati sosial. Di tengah arus modernisasi dan perubahan gaya hidup anak-anak, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional perlu terus dikenalkan dan dilestarikan, terutama dalam lingkungan pendidikan dasar sebagai pondasi pembentukan karakter anak. (Nuryanti et al., 2025). Pendidikan karakter menjadi aspek penting dalam pembentukan kepribadian mahasiswa. Pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Pendidikan karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Pendidikan Karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada peserta didik, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Jadi, pendidikan karakter membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral. (Supranoto, 2015).

Pemahaman mengenai karakter menjadi sebuah usaha secara sadar guna melaksanakan kebaikan, untuk membentuk kualitas seseorang secara merata, tidak hanya baik untuk diri sendiri melainkan baik pula untuk masyarakat (Dianti, 2014: 61). Pendidikan karakter yang sering dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar dapat memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter, Kemdiknas 2010-2014). Nilai merupakan daya dorong yang melandasi sikap dan perilaku terpatrit dalam diri kita melalui pengalaman, pendidikan, dan pengorbanan, menjadi nilai intrinstik yang melandasi sikap dan perilaku kita. (Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2012). penting adanya pembelajaran yang tidak mementingkan pengetahuan saja melainkan juga fokus terhadap pendidikan karakter untuk anak, terkhusus pembelajaran karakter kebaikan hati pada anak agar tingkat kepedulian anak dapat meningkat. (Sanggita & Nugrahanta, 2021).

Di era modern ini, kemajuan teknologi dan digitalisasi membawa dampak terhadap perubahan perilaku generasi muda yang cenderung individualistis dan kurang berinteraksi sosial. Salah satu solusi untuk mengembalikan nilai-nilai sosial dan moral adalah melalui pengenalan kembali permainan tradisional. Menurut (Saputra & Ekawati, 2017) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Walaupun permainan tradisional hanya mempergunakan alat sederhana tapi mempunyai nilai-nilai budaya dan pendidikan yang sangat tinggi yang menjadi ajaran turun temurun dari nenek moyang. Sementara melalui permainan tradisional diharapkan anak juga mewarisi nilai-nilai budaya bangsa permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan sebagai acuan dalam bermasyarakat. Melalui permainan tradisional karakter anak terbentuk sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kepribadian (Sujiono,2013). Permainan Gobak Sodor disebut juga dengan Galah Asin, permainan ini merupakan permainan berkelompok yang dibagi rata dengan jumlah pemain. Dalam permainan ini mendidik anak untuk bekerja sama dan berkomunikasi agar menang dengan kejujuran (Erdiana, 2016) dalam (Karmila, 2024). aktivitas rekreatif yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu kelompok masyarakat atau budaya tertentu (Yusuf et al., 2024). Permainan tradisional mengajarkan bahwa manusia merupakan satu kesatuandalam suatu sistem sehingga saling berhubungan. Permainan tradisional dapat memberikan pengaruh yang dalam pembentukan karakter seseorang seperti kejujuran, religiusitas, kekompakan, kerjasama, tanggung jawab, dan lain-lain. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan nilai yang terdapat di dalam karakter kewarganegaraan sehingga antara permainan tradisional dengan karakter (Andriani & Purba, 2024).

Permainan tradisional lokal Sulawesi Selatan, yang kaya akan filosofi dan aturan main, menawarkan solusi kreatif dan berbasis budaya untuk mengatasi masalah ini. Permainan di Sulawesi Selatan khususnya kota Makassar memiliki beragam permainan tradisional yang menjadi bagian dari warisan budaya, seperti *Gobak sodor/hadang*, *Boi Boi* dan *Egrang* yang sering kali dilupakan oleh generasi muda. Permainan tradisional *gobak sodor* merupakan permainan yang membutuhkan gerak seluruh anggota tubuh dan gerakan (motorik kasar) pada anak. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk

yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi (Ikadarny et al., 2022). Dalam memainkan permainan *gobak sodor* membutuhkan tempat bermain yang cukup luas, bisa juga bermain di lapangan yang lapang (Kusumawati, 2017). Permainan tradisional *gobak sodor* dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain harus genap antara 6 sampai 10 anak, yang dibagi menjadi dua tim yaitu (tim jaga dan tim lawan) serta aturan permainan yang telah disepakati oleh masing-masing kelompok (Rahayu, 2018) dalam (Erwanda & Sutapa, 2023). Permainan egrang adalah salah satu permainan tradisional yang telah ada sejak zaman dahulu kala dan tetap menjadi bagian penting dari budaya dan tradisi di banyak negara di seluruh dunia (Hakiki Khotimah, 2020:25). Egrang biasanya terbuat dari dua tongkat panjang yang diikatkan pada bongkahan bambu atau kayu yang lebih besar, yang menjadi titik pusat keseimbangan. Pemain kemudian berjalan dengan menginjak tongkat-tongkat tersebut, dengan tujuan untuk menjaga keseimbangan dan menghindari jatuh. Meskipun terlihat sederhana, permainan egrang membutuhkan keterampilan keseimbangan tubuh yang tinggi, serta fokus dan konsentrasi yang baik. (Putra1 et al., 2023)

Banyak dari permainan tersebut yang tidak lagi dipraktikkan oleh mahasiswa, yang lebih cenderung terfokus pada kegiatan akademis dan digital. Mahasiswa YPUP Makassar merupakan generasi muda yang sangat terpapar oleh perkembangan teknologi dan modernitas. Hal ini terkadang menyebabkan mahasiswa kurang peduli dengan warisan budaya tradisional yang kaya akan nilai-nilai positif, seperti kerjasama, kedisiplinan, rasa tanggung jawab, serta rasa kebersamaan. Meskipun demikian, mahasiswa YPUP Makassar memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan di dalam masyarakat, dengan bimbingan yang tepat dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang muncul adalah kurangnya pemahaman terhadap pentingnya permainan tradisional dalam membentuk karakter dan kebersamaan, serta kurangnya pelatihan yang berfokus pada pengembangan karakter melalui permainan tersebut. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk: Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional dengan memberikan pemahaman kepada mahasiswa STKIP YPUP Makassar tentang pentingnya permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa yang kaya akan nilai moral dan sosial. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat merasakan kembali makna dari permainan

yang mengajarkan kerjasama, disiplin, kepemimpinan, dan tanggung jawab. Sedangkan untuk Pengembangan Karakter Mahasiswa yaitu membantu mahasiswa dalam mengembangkan karakter yang kuat, seperti kerja sama, kepemimpinan, komunikasi, dan tanggung jawab sosial, melalui kegiatan permainan tradisional. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan rasa kebersamaan dan integritas di kalangan mahasiswa. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter. Nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab dapat ditanamkan melalui aktivitas bermain. Berdasarkan hal tersebut, tim PKM STKIP YPUP Makassar melaksanakan kegiatan “Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Pengembangan Karakter Mahasiswa” untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya lokal dan membentuk karakter positif mahasiswa.

METODE

Pada bagian metode, uraikanlah dengan jelas dan padat metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dicanangkan dalam kegiatan pengabdian. Hasil pengabdian itu harus dapat diukur dan penulis diminta menjelaskan alat ukur yang dipakai, baik secara deskriptif maupun kualitatif. Jelaskan cara mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian. Tingkat ketercapaian dapat dilihat dari sisi perubahan sikap, sosial budaya, dan ekonomi masyarakat sasaran.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan Kampus STKIP YPUP Makassar dengan melibatkan 40 mahasiswa aktif dari Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur, dengan melibatkan berbagai pihak untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian ini mencakup:

Tahap pertama yang akan dilakukan adalah sosialisasi kepada mahasiswa STKIP YPUP Makassar mengenai pentingnya revitalisasi permainan tradisional dalam pengembangan karakter. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam tentang manfaat permainan tradisional, baik sebagai sarana rekreasi maupun untuk memperkuat aspek-aspek karakter positif seperti disiplin, kerjasama, kepemimpinan, dan kejujuran. Adapun langkah yang akan dilakukan dalam tahap sosialisasi ini adalah diskusi Terbuka serta penyampaian Sejarah dan Manfaat Permainan Tradisional. Sosialisasi ini akan dilakukan dalam bentuk interaktif, sehingga

mahasiswa dapat menyampaikan pendapat dan pertanyaan terkait dengan pentingnya revitalisasi permainan tradisional.



Gambar 1. Sosialisasi Interaktif revitalisasi permainan Tradisional

Setelah tahapan sosialisasi, tahap berikutnya adalah pelatihan. Pelatihan bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis kepada mahasiswa tentang bagaimana cara bermain dan mengorganisir permainan tradisional dengan benar. Pada tahap ini, mahasiswa tidak hanya akan mendapatkan pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman langsung dalam memainkan dan memfasilitasi permainan tradisional. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelatihan ini Adalah Pemilihan Jenis Permainan Tradisional dan Workshop dan Simulasi. Pelatihan ini akan diselenggarakan dalam beberapa sesi, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, untuk memberi pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam konteks yang berbeda-beda.



Gambar 2. Langkah-langkah Pelatihan

Pendampingan dan evaluasi adalah dua komponen yang sangat penting untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan dari program revitalisasi permainan tradisional ini. Pendampingan bertujuan untuk memberikan bimbingan langsung kepada mahasiswa

dalam menjalankan dan mengaplikasikan permainan tradisional, sementara evaluasi bertujuan untuk menilai sejauh mana program ini berhasil dalam mencapai tujuan pengembangan karakter mahasiswa. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah Pendampingan Kelompok serta evaluasi Kinerja Mahasiswa.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan sosialisasi ini berlangsung dengan antusiasme mahasiswa sangat tinggi dan mendapatkan respons yang sangat positif, ditandai dengan tingkat kehadiran 100% dari target partisipan. Antusiasme mahasiswa terlihat jelas selama sesi praktik; mereka menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi dan interaksi fisik yang intens, hal yang jarang terlihat dalam kegiatan pembelajaran formal. Mahasiswa melaporkan bahwa bermain permainan tradisional memberikan nuansa kegembiraan yang berbeda, lebih otentik, dan secara langsung menantang keterampilan sosial dan kerjasama mereka. Mahasiswa menunjukkan ketertarikan terhadap permainan tradisional yang sebelumnya jarang mereka mainkan. Selama praktik, terlihat peningkatan kerja sama antar mahasiswa dan sikap sportif dalam mengikuti aturan permainan.

Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman baru, tetapi juga memahami nilai-nilai karakter seperti: Kerja sama: Terbentuk melalui permainan kelompok seperti gobak sodor. Sportivitas: Tumbuh melalui penerimaan hasil permainan dengan lapang dada. Disiplin: Diterapkan dalam mengikuti aturan permainan. Tanggung jawab: Terlihat dalam peran individu terhadap keberhasilan tim.

Kegiatan ini juga memperkuat kesadaran budaya dan menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan bangsa. Berdasarkan hasil kuesioner sederhana dan observasi selama

FGD, terjadi peningkatan pemahaman mahasiswa terkait internalisasi nilai karakter. Sebelum PkM, sebagian besar mahasiswa hanya memandang permainan tradisional sebagai hiburan semata. Setelah sosialisasi dan praktik, 80% mahasiswa menyatakan menyadari bahwa Sportivitas dan Kepatuhan Aturan serta kepemimpinan dan komunikasi muncul secara alami dalam permainan .

Peningkatan kemampuan karakter yang teramati menunjukkan bahwa Model Pembelajaran berbasis permainan tradisional adalah pendekatan pedagogis yang kuat. Berbeda dengan mata kuliah karakter yang bersifat teoritis, permainan tradisional mengupayakan mahasiswa untuk melakukan dan merasakan nilai-nilai tersebut secara empiris. Kegagalan atau keberhasilan dalam permainan terjadi secara spontan, dan penyelesaian konflik yang terjadi menjadi momen belajar yang autentik (*teachable moment*).

Tahap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berjalan secara sistematis, mencapai target luaran prosedural yang telah ditetapkan. Tingkat kehadiran mahasiswa STKIP YPUP Makassar mencapai 100% dari target partisipan, yang mengindikasikan tingginya minat mahasiswa terhadap topik revitalisasi permainan tradisional. Capaian kehadiran penuh ini menjadi fondasi penting bagi efektivitas program, memastikan bahwa seluruh subjek penelitian menerima intervensi secara merata. Antusiasme yang terlihat sejak tahap sosialisasi hingga simulasi praktik menunjukkan bahwa metode ini berhasil menarik perhatian mahasiswa yang cenderung terfokus pada kegiatan akademis dan digital.

Respons afektif mahasiswa selama sesi praktik sangat positif. Mahasiswa menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi dan interaksi fisik yang intens, hal yang jarang terlihat dalam kegiatan pembelajaran formal. Mahasiswa melaporkan bahwa bermain permainan tradisional memberikan nuansa kegembiraan yang berbeda, lebih otentik, dan secara langsung menantang keterampilan sosial dan kerjasama mereka. Keterlibatan ini penting karena aktivitas fisik kolektif merupakan sarana ampuh untuk memupuk karakter fundamental seperti empati, ketekunan, dan kerjasama (*teamwork*), yang seringkali melemah akibat pergeseran aktivitas ke ranah digital.

Selama simulasi permainan tradisional seperti Gobak Sodor dan Egrang, observasi tim pengabdian mencatat peningkatan nyata pada aspek psikomotorik dan afektif. Keterampilan yang terbentuk melalui permainan kelompok seperti Gobak Sodor adalah kerja sama dan komunikasi. Sementara itu, sikap sportif tumbuh melalui penerimaan

hasil permainan dengan lapang dada, dan kedisiplinan diterapkan dalam upaya mengikuti aturan permainan. Tanggung jawab juga terlihat dalam peran individu terhadap keberhasilan tim, membuktikan bahwa permainan mampu menghasilkan *teachable moment* secara spontan.

Kuesioner sederhana dan *Focus Group Discussion* (FGD) menunjukkan hasil yang signifikan dalam domain kognitif. Sebelum PkM, sebagian besar mahasiswa hanya memandang permainan tradisional sebagai hiburan semata. Namun, setelah sosialisasi dan praktik, 80% mahasiswa menyatakan menyadari kaitan nilai karakter (Sportivitas, Kepatuhan Aturan, Kepemimpinan, dan Komunikasi) yang muncul secara alami dalam permainan. Hal ini membuktikan keberhasilan kegiatan dalam memberikan wawasan dan pemahaman mendalam tentang manfaat permainan tradisional sebagai sarana rekreasi dan penguat aspek karakter positif.

Selain peningkatan keterampilan karakter, kegiatan ini juga berhasil memperkuat kesadaran budaya dan menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan bangsa. Permainan tradisional lokal Sulawesi Selatan, yang kaya akan filosofi dan aturan main, menjadi media efektif untuk mengenalkan kembali budaya lokal yang sering kali dilupakan oleh generasi muda. Kebanggaan ini menjadi modal penting bagi mahasiswa STKIP YPUP sebagai calon pendidik untuk melestarikan budaya di lingkungan Pendidikan.

Peningkatan kemampuan karakter yang teramati menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional adalah pendekatan pedagogis yang kuat. Hasil ini menguatkan pernyataan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya dan pendidikan yang sangat tinggi, mengandung ajaran turun-temurun, dan dapat memberikan pengaruh dalam pembentukan karakter seseorang seperti kejujuran, religiusitas, kekompakan, kerjasama, dan tanggung jawab.

PEMBAHASAN

Penerapan permainan tradisional ini secara efektif mengimplementasikan tiga unsur pokok pendidikan karakter: mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Berbeda dengan mata kuliah karakter yang bersifat teoritis, permainan tradisional mengupayakan mahasiswa untuk melakukan dan merasakan nilai-nilai tersebut secara empiris. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang menanamkan kebiasaan (*habituation*)

tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik.

Kegagalan atau keberhasilan dalam permainan terjadi secara spontan, dan penyelesaian konflik yang muncul menjadi momen belajar yang autentik (*teachable moment*). Konflik minor yang terjadi saat bermain (misalnya perselisihan aturan pada Gobak Sodor) justru menjadi latihan nyata bagi mahasiswa untuk memecahkan masalah, melakukan negosiasi, dan menegakkan kejujuran, yang merupakan inti dari pendidikan karakter.

Pendekatan ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivisme, di mana pengetahuan (nilai karakter) dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Oleh karena itu, permainan ini dapat diinterpretasikan sebagai *hidden curriculum* yang terintegrasi dalam mata kuliah praktik. *Hidden curriculum* ini memberikan misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau moral, mengupayakan usaha secara sadar guna melaksanakan kebaikan, tidak hanya baik untuk diri sendiri melainkan baik pula untuk Masyarakat.

Kegiatan PkM ini memberikan bukti empiris bahwa aktivitas fisik kolektif merupakan solusi kuat untuk mengatasi kecenderungan perilaku individualistis di era modern. Permainan tradisional mengajarkan bahwa manusia merupakan satu kesatuan dalam suatu sistem sehingga saling berhubungan. Penggunaan model berbasis permainan tradisional terbukti menjadi pendekatan pedagogis yang kuat untuk mengembalikan nilai-nilai sosial dan moral yang tergerus.

Bagi mahasiswa STKIP YPUP Makassar, sebagai calon pendidik, penguasaan teknik dan filosofi permainan tradisional ini sangat berharga. Mereka tidak hanya menginternalisasi karakter, tetapi juga memperoleh keterampilan praktis untuk melestarikan warisan budaya dan mengaplikasikan permainan tersebut sebagai media pembelajaran karakter di sekolah dasar kelak. Hal ini memperkuat potensi mereka untuk menjadi agen perubahan di dalam Masyarakat.

Permainan spesifik seperti Gobak Sodor dan Egrang terbukti efektif. Gobak Sodor membutuhkan gerak seluruh anggota tubuh (motorik kasar) dan menuntut kerja sama dan komunikasi antar anggota tim. Sementara Egrang, meskipun terlihat sederhana, membutuhkan keterampilan keseimbangan tubuh yang tinggi, serta fokus dan konsentrasi yang baik, yang merupakan bagian dari disiplin dan ketekunan.

Pelaksanaan yang menggunakan model interaktif (diskusi, *workshop*, dan simulasi) terbukti jauh lebih efektif daripada penyampaian materi teoritis saja. Pelatihan ini memberikan keterampilan praktis tentang bagaimana cara bermain dan mengorganisir permainan tradisional dengan benar, memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam memainkan dan memfasilitasi permainan..

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mewujudkan misi yang sama dengan Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar dapat memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Hasil pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya pengembangan karakter mahasiswa yang kuat, seperti kerja sama, kepemimpinan, komunikasi, dan tanggung jawab sosial.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Pengembangan Karakter pada Mahasiswa STKIP YPUP Makassar telah berhasil mencapai tujuannya dengan efektivitas yang signifikan, dibuktikan melalui tingkat partisipasi mahasiswa yang mencapai 100% dan antusiasme yang tinggi. PkM ini berhasil mengatasi kecenderungan perilaku individualistis akibat dampak digitalisasi dengan mengembalikan fokus pada interaksi sosial kolektif. Secara kognitif, terjadi peningkatan pemahaman mahasiswa, di mana 80% partisipan menyadari korelasi langsung antara praktik permainan dengan pembentukan karakter seperti sportivitas, kepemimpinan, dan komunikasi, yang sebelumnya hanya dianggap hiburan semata. Model sosialisasi interaktif dan praktik langsung terbukti efektif sebagai media pembelajaran karakter yang menyenangkan dan berbasis pada pengalaman empiris. Secara keseluruhan, permainan tradisional berfungsi sebagai *hidden curriculum* yang memperkuat nilai-nilai karakter dasar (seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab) yang sangat dibutuhkan oleh mahasiswa sebagai calon pendidik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada xxx yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Purba, I. P. M. H. (2024). Penguatan Karakter Kewarganegaraan Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Di Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 264–274.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/63420>
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3323–3334.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562>
- Ikadarny, Sahrul Jährir, A., & Akbar Syafruddin, M. (2022). Pengaruh model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional terhadap peningkatan kesegaran jasmani UPT 6/86 Biru Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 10(1), 84–89.
- Karmila, D. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar di TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1577–1590. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6068>
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379–393.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1640>
- Putra1, A. D., Murniati2, S., & Yusradinafi3. (2023). Keterampilan Teknik Dasar Passing Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola pada Sekolah Menengah Pertama. 12, 13–21.
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional guna Menguatkan Karakter Kebaikan Hati pada Anak. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79–93. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, Vol. 2(No. 2), 48–53.
https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5
- Supranoto, H. (2015). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA DALAM PEMBELAJARAN SMA. *NDT International*, 17(2), 95.
[https://doi.org/10.1016/0308-9126\(84\)90071-3](https://doi.org/10.1016/0308-9126(84)90071-3)
- Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. (2012). PANDUAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAKEM) DI SEKOLAH DASAR.
- Yusuf, M. H., Rusani, J., & Ridha, M. (2024). Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Workshop Instruktur Kampung Wisata di Tasikmalaya. *Jurnal Abdidas*, 5(6), 950–958.