

SOSIALISASI KEARIFAN LOKAL UNTUK MENERAPKAN *JOYFUL LEARNING* PADA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL

Paradika Angganing^{*1}, Fathurahman Tiariansyah², Nonie Saphera³

^{1,2,3}Universitas Islam Internasional Indonesia

*e-mail: paradikajohannes@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal berbasis permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Analisis kebutuhan mitra menunjukkan bahwa guru-guru kelas tinggi di SDN 02 Lemahbang menghadapi kendala dalam merancang materi ajar yang kontekstual dan berbasis budaya setempat. Untuk mengatasinya, kegiatan ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan sistematis, meliputi sosialisasi konsep, workshop penyusunan modul ajar, pendampingan simulasi permainan tradisional, serta evaluasi berbasis *pre-test* dan *post-test*. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap pengetahuan dan pemahaman guru mengenai struktur Kurikulum Merdeka serta strategi pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal ke dalam mata pelajaran tertentu. Mitra kini mampu mengemas permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Implikasi dari kegiatan ini tidak hanya memperkuat kompetensi pedagogik guru, tetapi juga mendukung pelestarian budaya daerah serta pembentukan karakter peserta didik di tingkat sekolah dasar secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *Kearifan Lokal; Kurikulum Merdeka; Pelatihan Guru; Permainan Tradisional*

Abstract

This community service initiative aims to enhance teachers' understanding and skills in integrating local wisdom based on traditional games into the learning process within the Kurikulum Merdeka framework. Partner needs analysis indicated that upper-grade teachers at SDN 02 Lemahbang faced challenges in designing contextual, culture-based teaching materials. To address this, the program was conducted through a series of systematic stages, including conceptual socialization, teaching module development workshops, traditional game simulation mentoring, and evaluation using pre-test and post-test instruments. The results demonstrated a significant increase in teachers' knowledge regarding the structure of Kurikulum Merdeka and strategies for integrating local cultural values into specific subjects. Partners are now capable of utilizing traditional games as interactive, contextual, and meaningful learning media. The implication of this activity not only strengthens teachers' pedagogical competence but also supports the preservation of local culture and the sustainable character development of elementary school students.

Keywords: *Local Wisdom; Kurikulum Merdeka; Teacher Training; Traditional Games*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah saat ini menggunakan kurikulum merdeka sebagai pedoman pembelajaran. Kurikulum Merdeka merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang unggul (Sutanto, 2024). Kurikulum Merdeka diterapkan di semua sekolah sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa disekolahnya masing-masing. Kurikulum merdeka merupakan salah satu bentuk reformasi pendidikan yang berfokus pada transformasi pendidikan.

Transformasi Pendidikan di Indonesia tidak bisa dihindari karena pendidikan bersifat dinamis. Pendidikan selalu bergerak maju, namun pendidikan menjadi filter perubahan pada masyarakat (Syahrani et al., 2025). Pendidikan berfungsi tetap menjaga budaya, namun pendidikan menjadi pedoman kemajuan suatu bangsa. Kemajuan bangsa diharapkan tidak meninggalkan budaya masyarakat yang sudah diwariskan dari generasi ke generasi. Pendidikan diharapkan dapat selalu menjadi bagian dari perubahan manusia melalui budaya.

Pembudayaan pada pendidikan diwujudkan dengan nilai-nilai budaya yang dapat diintegrasikan ke dalam pendidikan. Integrasi budaya diwujudkan melalui *local wisdom* atau yang biasa disebut kearifan lokal mudah dijumpai oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari (Januariawan, 2021). Pada kegiatan pembelajaran guru berusaha membawa kearifan lokal dengan pengenalan nilai kearifan lokal pada mata pelajaran yang sudah ada. *Local wisdom* pada kurikulum merdeka dapat diwujudkan melalui mata pelajaran muatan lokal dan nilai-nilai budi pekerti. Fungsi *local wisdom* atau kearifan lokal adalah untuk menyatukan heterogenitas masyarakat menjadi watak masyarakat di wilayah tersebut (Soniatin, 2021). Diharapkan dengan adanya muatan lokal siswa menjadi lebih sadar akan kebutuhan belajar dan apa yang dipelajarinya.

Pembelajaran dengan kurikulum merdeka merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran *deep learning*. Pendekatan *deep learning* menjadi ciri khas dari kurikulum merdeka. Salah satu elemen *deep learning* adalah *joyful learning* (Andyanie et al., 2025). *Joyful learning* ini bercirikan melibatkan siswa pada seluruh aktivitas pembelajaran sehingga cocok diterapkan melalui permainan tradisional (Azzahra & Humaira, 2026). *Joyful learning* berfungsi meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep karena permainan tradisional membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih aktif (Damayanti et al., 2025).

Permainan tradisional bermuatan *local wisdom* atau kearifan lokal diintegrasikan ke dalam mata pelajaran sebagai bagian dari metode pembelajaran interaktif (Wahyuni, 2022). Pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan pembelajaran dasar untuk mengenalkan nilai-nilai budaya melalui kegiatan yang mudah dijumpai di sekolah. Kearifan lokal dikenalkan oleh guru melalui materi pelajaran. Kearifan lokal merupakan tata aturan tak tertulis yang menjadi acuan masyarakat yang meliputi seluruh aspek kehidupan (Rahmatih et al., 2020).

Sekolah Dasar Negeri 02 Lemahbang adalah salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 02 Lemahbang, pada jam istirahat banyak siswa yang masih bermain permainan tradisional seperti permainan bola *bekel* maupun permainan kelereng. Terlihat sepintas bahwa siswa sudah melaksanakan permainan tradisional, namun belum tentu siswa paham makna di balik permainan tersebut. Dengan demikian diperlukan pendampingan permainan yang sehingga makna permainan tersebut dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

Target kurikulum merdeka salah satunya adalah meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa serta mendorong kreativitas siswa (Barus et al., 2025). Guru merasa kesulitan dengan target tersebut. Berdasarkan pengamatan Kebutuhan mitra pengabdian adalah perancangan pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan permainan tradisional bermuatan kearifan lokal. Kearifan lokal adalah hal yang sangat penting untuk dilestarikan dalam suatu masyarakat terutama di masa sekarang. Kearifan lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak terus digali, dikembangkan, serta dilestarikan sebagai pelindung perubahan sosial budaya dan modernisasi.

Kegiatan pengabdian ini menawarkan pelatihan merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan kearifan lokal melalui permainan tradisional. Diharapkan melalui permainan tradisional nilai-nilai budaya dapat ditanamkan kepada siswa. Guru sebagai mitra diharapkan dapat meningkatkan pengetahuannya dan keterampilannya untuk merancang pembelajaran berkolaborasi dengan kearifan lokal melalui permainan tradisional.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dirancang menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif (*participatory engagement*) yang dipadukan dengan tahapan pelatihan berbasis pengalaman (*experiential learning cycle*). Sasaran kegiatan adalah guru-guru kelas tinggi di SDN 02 Lemahbang. Kerangka kerja pengabdian ini secara sistematis dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu: (1) Tahap sosialisasi dan orientasi konsep, (2) Tahap *workshop* dan praktik integrasi (*action*), serta (3) Tahap evaluasi dan refleksi pembelajaran.



Gambar 1. Alur Pengabdian Masyarakat

a. Tahap Sosialisasi dan Orientasi Konsep

Tahap awal diawali dengan kegiatan sosialisasi komprehensif mengenai kerangka kerja Kurikulum Merdeka dan pentingnya efikasi pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pada sesi ini, tim pengabdian memberikan pemahaman teoretis mengenai keterkaitan antara capaian pembelajaran (CP) dengan ragam nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Tim juga memfasilitasi diskusi interaktif untuk menginventarisasi permainan tradisional lokal—seperti *Gobak Sodor*—yang relevan untuk dijadikan media pembelajaran interdisipliner pada mata pelajaran tertentu (seperti Pendidikan Pancasila).

b. Tahap *Workshop* dan Praktik Integrasi (*Action*)

Tahap kedua berfokus pada pelatihan teknis (*hand-on experience*) penyusunan Perangkat Ajar/Modul Ajar berbasis kearifan lokal. Guru-guru dibimbing secara langsung untuk memetakan nilai-nilai karakter (seperti gotong royong, kejujuran, dan strategi) ke dalam alur tujuan pembelajaran tanpa mengesampingkan materi esensial. Untuk memastikan pemahaman yang aplikatif, dilakukan metode *peer-modeling*, di mana perwakilan guru memperagakan dan mempresentasikan draf modul ajar serta simulasi penerapannya di hadapan rekan sejawat dan tim pengabdian untuk mendapatkan masukan konstruktif.

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

Tahap akhir dilaksanakan pada penutupan rangkaian kegiatan untuk mengukur keberhasilan program dan tingkat pencapaian target pengetahuan guru. Indikator keberhasilan diukur melalui dua instrumen utama:

- **Analisis Produk Perangkat Ajar:** Evaluasi kualitatif terhadap draf modul ajar/RPP yang telah diselesaikan oleh guru, menggunakan rubrik kesesuaian antara materi esensial, permainan tradisional, dan indikator Profil Pelajar Pancasila.
- **Lembar Umpan Balik dan Refleksi (*Feedback Loop*):** Pemberian angket umpan balik serta tes evaluasi pengetahuan untuk menilai peningkatan pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan. Data umpan balik ini digunakan sebagai bahan refleksi bersama guna menyempurnakan rancangan pembelajaran yang telah dibuat agar siap diimplementasikan secara mandiri di kelas masing-masing.

3. HASIL PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan tahap observasi awal untuk memetakan kondisi dan karakteristik proses pembelajaran di SDN 02 Lemahbang. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru secara umum telah menerapkan variasi metode pembelajaran, seperti ceramah interaktif, permainan sederhana, dan tanya jawab, yang bertujuan untuk menstimulasi rasa ingin tahu serta melatih keterampilan berpikir kritis dan kemandirian siswa. Meskipun demikian, melalui analisis kebutuhan terungkap bahwa guru masih mengalami kendala teknis dalam mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal berbasis permainan tradisional ke dalam materi pelajaran yang diajarkan secara terstruktur.

Guna mengatasi kendala tersebut, tim pengabdi melaksanakan intervensi berupa penyampaian materi komprehensif yang mencakup konsep dasar kearifan lokal, ragam permainan tradisional, serta pemetaannya ke dalam kurikulum sekolah. Tim pengabdi memberikan pemahaman teoretis dan praktis mengenai keterkaitan antara kearifan lokal dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Selain paparan materi, tim pengabdi menyajikan contoh konkret perangkat pembelajaran yang telah terintegrasi nilai kearifan lokal. Proses dilanjutkan dengan metode *peer-modeling*, di mana salah satu guru ditunjuk untuk mempresentasikan rancangan perangkat ajarnya di hadapan sejawat. Sesi ini berfungsi sebagai simulasi dan acuan praktis bagi guru lain dalam mendesain alur serta menempatkan permainan tradisional secara presisi pada mata pelajaran tertentu.



Gambar 2. Guru mendengarkan penjelasan tentang Kurikulum Merdeka

Sebagai contoh konkret, permainan tradisional *Gobak Sodor* dipilih untuk diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn). Penggabungan ini difokuskan pada internalisasi nilai-nilai kearifan lokal, khususnya dimensi gotong royong, kerja sama tim, dan tanggung jawab terhadap peran masing-masing dalam kelompok.

Indikator keberhasilan dari kegiatan sosialisasi dan pendampingan ini diukur dari peningkatan pengetahuan dan keterampilan pedagogik guru. Hasil evaluasi akhir menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru, yang ditandai dengan keberhasilan seluruh guru sasaran dalam menyusun draf rancangan modul ajar/RPP berbasis permainan tradisional. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan mampu mengintegrasikan permainan tradisional secara harmonis tanpa mengesampingkan pencapaian materi esensial yang ditargetkan dalam kurikulum.

4. DISKUSI

Temuan dalam kegiatan pengabdian ini secara langsung menjawab *research gap* terkait kendala pedagogis guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya lokal. Sebagian besar literatur terdahulu mengenai kearifan lokal berfokus pada eksplorasi teoritis etnomatematika maupun nilai-nilai budaya secara lepas tanpa menyajikannya dalam bentuk rancangan pembelajaran interdisipliner yang konkret (Febriyanti et al., 2021; Suharini et al., 2020). Celah (*gap*) yang sering dihadapi di lapangan adalah ketidakmampuan guru dalam mentransformasikan konsep abstrak kearifan lokal menjadi instrumen pembelajaran yang aplikatif di kelas. Kegiatan ini menegaskan bahwa kendala utama guru di sekolah dasar bukanlah pada penguasaan metode mengajar umum, melainkan pada artikulasi teknis untuk mentransformasikan nilai kearifan lokal menjadi media atau strategi pembelajaran yang terstruktur. Kondisi awal guru yang masih dominan menggunakan metode konvensional berbasis ceramah menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang kontekstual dengan implementasi praktis di sekolah dasar (Hidayat & Agustina, 2022).

Guna menjembatani kesenjangan tersebut, kebaruan (*novelty*) dari kegiatan pengabdian ini terletak pada skema intervensi berbasis *Peer-Modeling and Pedagogical Integration* (PMPI). Pendekatan pelatihan ini tidak hanya memaparkan konsep secara satu arah, melainkan memadukan pemaparan materi dengan simulasi sejawat (*peer presentation*) yang secara langsung menuntun guru mempraktikkan penyusunan modul ajar berbasis permainan tradisional. Simulasi sejawat ini memberikan pengalaman belajar transformatif yang terbukti meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*) dan rasa percaya diri guru dalam merancang pembelajaran inovatif yang belum banyak diterapkan pada program pendampingan guru sejenis.

Pemilihan permainan *Gobak Sodor* sebagai model integrasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dasar pedagogis dan sosiologis yang kuat. Secara eksplisit, *Gobak Sodor* bukan sekadar sarana olah fisik atau hiburan (*ice breaking*), melainkan media pembelajaran afektif yang kaya akan instrumen nilai. Mekanisme permainan ini menuntut adanya komunikasi antaranggota, perumusan strategi bersama, kejujuran, disiplin, dan saling menolong untuk mencapai tujuan kelompok (Pratiwi et al., 2021). Nilai-nilai internal yang terkandung dalam permainan ini sejalan dengan muatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi Gotong Royong, Bernalar Kritis, dan Mandiri, sebagaimana ditegaskan oleh Rahmawati dan Kurniawan (2023) mengenai efektivitas permainan tradisional dalam menguatkan karakter anak.

Secara akademis dan praktis, pengintegrasian permainan tradisional ke dalam kurikulum formal terbukti memberikan manfaat ganda (*double-loop benefit*). Dari sudut pandang pedagogis, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak (*child-centered learning*). Dari sudut pandang kualitatif dan budaya, pendekatan ini menjadi sarana revitalisasi

kearifan lokal yang kian tergerus oleh era digitalisasi (Wibowo & Setiawan, 2022). Keberhasilan guru dalam menyusun draf modul ajar tanpa mengurangi bobot substansi materi membuktikan bahwa kearifan lokal tidak bersifat membebani kurikulum, melainkan memperkuat pemahaman konsep siswa melalui pengalaman belajar langsung (*experiential learning*). Implementasi berkelanjutan dari hasil kegiatan ini diharapkan mampu membentuk iklim sekolah yang berwawasan budaya, inklusif, dan berkarakter.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa sosialisasi materi kurikulum merdeka dan kearifan lokal. Kegiatan pengabdian berjalan lancar karena guru dan pengabdi terlibat aktif mengikuti kegiatan. Penggunaan kearifan lokal dalam pembelajaran sangat efektif karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kegiatan pengabdian diharapkan untuk sering diadakan terutama sosialisai terkait implementasi kurikulum merdeka dan memaksimalkan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran berbasis *local wisdom* secara efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdi menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Kepala Sekolah, dewan guru kelas tinggi, serta seluruh staf SDN 02 Lemahbang atas partisipasi aktif, keterbukaan, dan kerja sama yang sangat baik selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Universitas Islam Internasional Indonesia atas dukungan fasilitas dan sarana yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayanie, L. M., Adhantoro, M. S., Purnomo, E., & Kurniaji, G. T. (2025). Implementation of deep learning in education: Towards mindful, meaningful, and joyful learning experiences. *Journal of Deep Learning*, 1(1), 47-56.
- Azzahra, N. S., & Humaira, N. A. (2026). Peran Joyful Learning dalam Mendukung Efektivitas dan Adaptabilitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JINEA: Journal of Innovation in Education and Learning*, 2(2), 123-136.
- Barus, A. H. B., Khairum, D., Sianipar, D. M., Mailani, E., & Rarastika, N. (2025). Analisis Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Deep Learning. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 15(1), 141-150.
- Damayanti, S. P., Harsono, A. M. B., & Suryansyah, A. (2025). Implementasi Prinsip Joyful Learning dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(4), 1494-1504.
- Febriyanti, C., Prasetya, A., & Irawan, A. (2021). Etnomatematika pada permainan tradisional sebagai media pembelajaran kontekstual. *Jurnal Elemen*, 7(1), 85-98.

- Hidayat, R., & Agustina, S. (2022). Kesiapan dan tantangan guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 14(2), 112-123.
- Januariawan, I. G. (2021). Fungsi kearifan lokal dalam menjaga kelestarian lingkungan hidup di Desa Penglipuran. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 5(3), 130-143.
- Pratiwi, E. D., Utami, S., & Rahayu, T. (2021). Internalisasi nilai-nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional Gobak Sodor pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Karakter*, 9(1), 45-56.
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi nilai kearifan lokal (local wisdom) dalam pembelajaran sains sekolah dasar: Literature review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151-156.
- Rahmawati, A., & Kurniawan, M. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila berbasis kearifan lokal pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(3), 201-215.
- Soniatin, Y. (2021). Makna Dan Fungsi Budaya Tradisi Nyadran Dalam Kearifan Lokal Masyarakat Dusun Sawen, Desa Sendangrejo, Kecamatan Ngimbang, Kabupaten Lamongan. *Humanis: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 13(2), 193-199.
- Suharini, E., Kurniawan, E., & Rito, R. (2020). Pelestarian kearifan lokal melalui pendidikan berbasis lingkungan budaya di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(2), 77-88.
- Sutanto. (2024). Transformasi Pendidikan di Sekolah Dasar: Peran Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di Indonesia: *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 69-76.
- Syahrani, A. E., Hasanudin, C., & Saputri, E. D. (2025, November). Peran Ppkn sebagai Filter Budaya Asing di Era Digital. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 3(2), 396-401.
- Wahyuni, N. (2022). Meningkatkan Solidaritas Siswa Dengan Media Permainan Tradisional Metode Bermain Di Kelas Rendah. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 1(01), 47-50.
- Wibowo, A., & Setiawan, B. (2022). Revitalisasi permainan tradisional sebagai strategi penguatan karakter anak di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 8(2), 134-145.