

## Revitalisasi Permainan Rakyat Suku Malind sebagai Strategi Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD Perbatasan Papua Selatan–Papua Nugini

**Novi Indriyani<sup>1</sup>, Bernadetha Rizki Kaize<sup>2</sup>, Syahfitriani Br Ginting<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

\*Email: [noviindriyani@unmus.ac.id](mailto:noviindriyani@unmus.ac.id)

### Abstract

*The character crisis among learners, manifested in the weakening of the collaborative spirit (gotong royong), independence, and concern for local culture, poses a distinct challenge for schools in the border areas of South Papua. This Community Service Program aimed to enhance teachers' competence in integrating the traditional games of the Malind tribe into classroom instruction as a medium for internalizing the character values of the Pancasila Student Profile at SD YPPK St. Fransiskus Xaverius Yanggandur, Sota District, Merauke Regency. The program involved 20 teachers who were mentored in integrating the traditional games Nenek Napet and Tutulena into classroom learning. A descriptive qualitative approach was employed, utilizing a character observation sheet developed based on the six dimensions of the Pancasila Student Profile: faith and piety with noble character, global diversity, mutual cooperation, independence, critical reasoning, and creativity. Data were collected through direct observation, documentation, and teacher reflection throughout the mentoring process of implementing game-based learning. The results indicate that engagement in Malind traditional games clearly elicited the values of mutual cooperation and critical reasoning through the Nenek Napet game, as well as independence and creativity through the Tutulena game. The values of global diversity and noble character were evident in students' respect for customary rules and pride in their cultural heritage. Teachers also reported growing awareness that traditional games are not merely a form of entertainment, but an effective medium for strengthening character in alignment with the spirit of the Merdeka Curriculum. This activity recommends that the revitalization of traditional games be established as a permanent theme within the Project for Strengthening the Pancasila Student Profile (P5) in border-region schools, serving as a strategy for character strengthening grounded in local wisdom.*

**Keywords:** Pancasila Student Profile, Character Strengthening, Traditional Games, Malind Tribe, Local Wisdom

### Abstrak

*Krisis karakter pada peserta didik, seperti melemahnya sikap gotong royong, kemandirian, dan kepedulian terhadap budaya lokal, menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah-sekolah di wilayah perbatasan Papua Selatan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan permainan rakyat Suku Malind ke dalam pembelajaran sebagai media internalisasi nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila di SD YPPK St. Fransiskus Xaverius Yanggandur, Distrik Sota, Kabupaten Merauke. Program melibatkan 20 guru yang didampingi untuk mengintegrasikan permainan rakyat Nenek Napet dan Tutulena ke dalam pembelajaran di kelas. Pendekatan yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif dengan instrumen lembar observasi karakter yang dikembangkan berdasarkan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila,*

yaitu beriman-bertakwa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dokumentasi, dan refleksi guru selama pendampingan implementasi pembelajaran berbasis permainan rakyat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa aktivitas bermain permainan rakyat Suku Malind memunculkan secara nyata nilai gotong royong dan bernalar kritis melalui permainan Nenek Napet, serta nilai kemandirian dan kreativitas melalui permainan Tutulena. Nilai berkebinekaan global dan akhlak mulia tampak dari sikap menghormati aturan adat dan kebanggaan terhadap warisan budaya. Guru juga melaporkan tumbuhnya kesadaran baru bahwa permainan rakyat bukan sekadar hiburan, melainkan media efektif untuk penguatan karakter yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka. Kegiatan ini merekomendasikan agar revitalisasi permainan rakyat dijadikan tema tetap dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di sekolah-sekolah wilayah perbatasan sebagai strategi penguatan karakter berbasis kearifan lokal.

**Kata Kunci:** *Profil Pelajar Pancasila, Penguatan Karakter, Permainan Rakyat, Suku Malind, Kearifan Lokal*

## Pendahuluan

Kurikulum Merdeka menempatkan penguatan karakter sebagai salah satu prioritas utama pendidikan nasional melalui kehadiran Profil Pelajar Pancasila (P5), yang terdiri atas enam dimensi, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif (Kemendikbudristek, 2022). Setiap satuan pendidikan diwajibkan merancang Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang kontekstual dengan lingkungan dan budaya peserta didik, bukan sekadar kegiatan seremonial tanpa akar budaya yang jelas (Kurniawaty et al., 2022). Kebijakan ini menegaskan bahwa penguatan karakter tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial-budaya tempat peserta didik tumbuh dan berkembang.

Di sisi lain, arus modernisasi dan digitalisasi turut menggeser pola interaksi sosial anak-anak, termasuk berkurangnya minat terhadap permainan tradisional yang sarat nilai kebersamaan dan penghormatan terhadap aturan (Cahyani et al., 2023). Meluasnya keterlibatan anak dalam permainan daring bahkan dilaporkan melemahkan budaya kerja sama yang sebelumnya tumbuh melalui permainan kelompok berbasis tatap muka (Rosita et al., 2020). Padahal, permainan tradisional terbukti secara empiris mengandung nilai-nilai yang selaras dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Penelitian Rizkiana dan Rifiyati (2024) misalnya menunjukkan bahwa permainan tradisional Jamuran mencerminkan keenam dimensi P5 sekaligus, mulai dari kerja sama, kemandirian, hingga berpikir kritis. Temuan serupa juga dilaporkan pada permainan tradisional berbasis kearifan lokal lain, seperti layang-layang dan congklak, yang terbukti efektif sebagai media Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar (Ilis Sa'diyah et al., 2024), maupun pada permainan Cak Bur yang secara eksplisit memuat nilai kejujuran dan tanggung jawab (Alvi et al., 2021). Permainan tradisional juga dilaporkan berperan sebagai wahana pendidikan multikultural yang menumbuhkan sikap saling menghargai antarpeserta didik (Ariesta & Maftuh, 2020).

Secara teoretis, pemanfaatan permainan rakyat sebagai media pendidikan karakter dapat dijelaskan melalui pendekatan etnopedagogi, yaitu praktik pendidikan yang menempatkan kearifan lokal sebagai sumber nilai, pengetahuan, dan strategi pembelajaran (Muzakkir, 2021). Kearifan lokal, menurut Daniah (2016), berfungsi sebagai basis pendidikan karakter karena memuat nilai-nilai yang telah diuji dan diwariskan lintas generasi. Etnopedagogi memandang permainan rakyat bukan sekadar warisan yang perlu dilestarikan, tetapi juga instrumen pembentukan karakter (character building) yang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik (Faradhillah, 2022).

Wilayah Papua Selatan, khususnya masyarakat adat Suku Malind, memiliki kekayaan permainan rakyat seperti Nenek Napet dan Tutulena yang selama ini lebih banyak dipandang sebagai aktivitas rekreasi, sementara potensinya sebagai media penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila belum banyak digali secara sistematis. Padahal, kedua permainan ini melibatkan unsur kerja sama, kejujuran, penghormatan terhadap aturan adat, serta strategi berpikir yang sangat relevan dengan dimensi-dimensi P5. Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya sebuah upaya terstruktur untuk mendokumentasikan dan menganalisis bagaimana nilai-nilai karakter tersebut benar-benar termanifestasi ketika permainan rakyat diimplementasikan di ruang kelas.

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk mendampingi guru dalam merevitalisasi permainan rakyat Suku Malind sebagai media penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila, sekaligus mendokumentasikan secara kualitatif nilai-nilai karakter yang muncul selama proses implementasinya di kelas. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila termanifestasi melalui aktivitas bermain permainan rakyat Nenek Napet dan Tutulena, serta menganalisis kontribusinya terhadap penguatan karakter siswa dan penguatan peran sekolah sebagai agen pendidikan karakter berbasis budaya di wilayah perbatasan.

## Metode

Kegiatan ini dilaksanakan di SD YPPK St. Fransiskus Xaverius Yanggandur, Distrik Sota, Kabupaten Merauke, dengan melibatkan 20 orang guru sebagai mitra utama dalam pendampingan integrasi permainan rakyat Suku Malind ke dalam pembelajaran kelas. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan fokus pada dokumentasi dan analisis nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila yang muncul selama proses implementasi pembelajaran berbasis permainan rakyat, khususnya Nenek Napet dan Tutulena.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama. Tahap pertama adalah persiapan dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memetakan kebutuhan guru serta menyepakati jadwal pendampingan. Tahap kedua adalah sosialisasi dan pelatihan awal kepada 20 guru mitra mengenai konsep Profil Pelajar Pancasila serta cara mengintegrasikan permainan rakyat Nenek Napet dan Tutulena ke dalam pembelajaran tematik. Tahap ketiga adalah pendampingan implementasi di kelas, yang dilaksanakan dalam empat sesi bertahap mulai dari pengenalan aturan main hingga integrasi permainan ke dalam pembelajaran IPA, Matematika, dan IPS. Tahap keempat adalah evaluasi dan refleksi bersama guru melalui diskusi kelompok untuk menghimpun catatan implementasi serta menyusun modul pembelajaran berbasis permainan rakyat sebagai luaran kegiatan.

Instrumen utama yang digunakan adalah Lembar Observasi Karakter Profil Pelajar Pancasila, yang dikembangkan oleh tim pelaksana dengan mengacu pada enam dimensi beserta elemen resminya (Kemendikbudristek, 2022) dan diturunkan menjadi indikator operasional yang kontekstual dengan aktivitas permainan rakyat. Setiap dimensi dijabarkan ke dalam dua elemen agar observasi lebih terarah dan tidak tumpang tindih antar indikator. Rincian dimensi, elemen, dan indikator yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Dimensi, Elemen, dan Indikator Lembar Observasi Karakter Profil Pelajar Pancasila

| Dimensi Profil Pelajar Pancasila | Elemen (mengacu Kemendikbudristek, 2022) | Indikator Operasional dalam Aktivitas Permainan Rakyat | Permainan yang Relevan |
|----------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------|
|----------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------|

|                                                         |                                         |                                                                                                            |                        |
|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Bergotong Royong                                        | Kolaborasi                              | Membagi peran secara aktif dan menyelesaikan tantangan permainan bersama kelompok                          | Nenek Napet            |
|                                                         | Kepedulian                              | Membantu pemain lain yang kesulitan mengikuti alur atau aturan permainan                                   | Nenek Napet            |
| Mandiri                                                 | Regulasi diri                           | Menyelesaikan tugas permainan tanpa selalu bergantung pada instruksi guru                                  | Tutulena               |
|                                                         | Kesadaran akan diri dan situasi         | Berinisiatif mengambil giliran sesuai kesiapan diri, bukan karena ditunjuk                                 | Tutulena               |
| Bernalar Kritis                                         | Menganalisis dan mengevaluasi penalaran | Menyusun strategi dan memperkirakan gerak/jarak lawan-kawan selama permainan berlangsung                   | Nenek Napet            |
|                                                         | Merefleksi pemikiran                    | Mengevaluasi keputusan atau strategi yang kurang tepat pada giliran sebelumnya                             | Nenek Napet            |
| Kreatif                                                 | Menghasilkan gagasan orisinal           | Mengusulkan modifikasi aturan atau gerakan permainan agar sesuai konteks pembelajaran                      | Tutulena               |
|                                                         | Menghasilkan karya/tindakan orisinal    | Menciptakan variasi gerakan baru yang tetap mengacu pada aturan dasar permainan                            | Tutulena               |
| Berkebinekaan Global                                    | Mengenal dan menghargai budaya          | Menghargai permainan sebagai warisan budaya Suku Malind dan menceritakannya kepada teman                   | Nenek Napet & Tutulena |
|                                                         | Komunikasi antarbudaya                  | Mengaitkan permainan rakyat Malind dengan permainan tradisional dari suku/daerah lain yang diketahui siswa | Nenek Napet & Tutulena |
| Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia | Akhlak pribadi                          | Bersikap jujur ketika dinyatakan kalah dan menaati aturan main tanpa diawasi                               | Nenek Napet & Tutulena |
|                                                         | Akhlak kepada manusia                   | Menghormati keputusan bersama dan aturan adat yang melekat pada permainan                                  | Nenek Napet & Tutulena |

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi langsung oleh guru dan tim pendamping selama pelaksanaan pembelajaran, dokumentasi berupa foto dan video kegiatan, serta refleksi guru yang dihimpun melalui diskusi kelompok pada akhir tahap pendampingan. Observasi difokuskan pada perilaku siswa saat memainkan Nenek Napet dan Tutulena dalam konteks pembelajaran tematik IPA, Matematika, dan IPS. Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman,

1994), dengan mengelompokkan temuan observasi ke dalam enam dimensi Profil Pelajar Pancasila sebagaimana tercantum pada Tabel 1.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Pendampingan implementasi permainan rakyat Suku Malind di kelas dilaksanakan dalam empat sesi bertahap, mulai dari pengenalan aturan main hingga refleksi bersama guru. Setiap sesi diobservasi menggunakan Lembar Observasi Karakter Profil Pelajar Pancasila (Tabel 1) dan didokumentasikan melalui catatan lapangan serta foto/video kegiatan didokumentasikan melalui catatan lapangan serta foto/video kegiatan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Hasil reduksi dan penyajian data dari keempat sesi tersebut dirangkum pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Ringkasan Observasi Kualitatif Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila per Sesi Pendampingan

| Sesi | Fokus Aktivitas Pendampingan                                                                                      | Dimensi P5 yang Dominan            | Catatan Kualitatif Observasi                                                                                                                                 |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | Pengenalan aturan main dan pembentukan kelompok bermain Nenek Napet                                               | Bergotong Royong, Bernalar Kritis  | Siswa mulai membagi peran dan berdiskusi menentukan strategi kelompok sejak sesi awal, meskipun sebagian masih menunggu arahan guru                          |
| 2    | Integrasi Nenek Napet ke dalam pembelajaran tematik IPS                                                           | Bernalar Kritis, Bergotong Royong  | Siswa menghubungkan strategi permainan dengan konsep pelajaran secara lebih mandiri; kerja sama kelompok tampak lebih cair dibanding sesi pertama            |
| 3    | Pengenalan dan uji coba permainan Tutulena dalam pembelajaran tematik IPA dan Matematika (konsep jarak dan gerak) | Mandiri, Kreatif                   | Beberapa siswa berinisiatif menyelesaikan tantangan secara individu dan mengusulkan modifikasi gerakan agar sesuai tema pelajaran                            |
| 4    | Refleksi bersama guru dan diskusi kelompok penutup pendampingan                                                   | Berkebinekaan Global, Akhlak Mulia | Guru dan siswa mendiskusikan makna aturan adat di balik permainan; sikap jujur dan sportif saat kalah dilaporkan guru sebagai perubahan yang paling terlihat |

Secara umum, temuan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila termanifestasi secara nyata sepanjang keempat sesi, meskipun dengan intensitas dan bentuk perwujudan yang berbeda pada masing-masing permainan. Permainan Nenek Napet (Sesi 1 dan 2) lebih menonjolkan dimensi gotong royong dan bernalar kritis, sedangkan permainan Tutulena (Sesi 3) lebih menonjolkan dimensi kemandirian dan kreativitas. Dimensi berkebinekaan global serta beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia tumbuh secara konsisten sepanjang sesi dan mengkristal pada sesi refleksi bersama guru (Sesi 4).

Refleksi guru turut memperkuat temuan di atas dan mencerminkan keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Pada dimensi gotong royong yang muncul saat siswa memerankan warga kampung dalam Nenek Napet (Sesi 1), seorang guru bercerita, “Itu yang seru, pas nyari siapa pencurinya, mereka kompak banget saling tanya, saling lihat gerak-gerik, kayak beneran jadi warga kampung yang lagi cemas kecurian” (Guru A). Terkait bernalar kritis dalam menebak peran pencuri (Sesi 2), guru lain menceritakan, “Saya kaget juga, anak yang biasanya susah fokus, di situ dia malah yang

paling teliti, dia bilang, 'itu pasti dia, soalnya jawabnya beda sendiri dari tadi', logikanya jalan" (Guru B). Pada dimensi kemandirian saat berlatih memanah di Tutulena (Sesi 3), refleksi guru menyoroti perubahan bertahap, "Awal-awal masih nanya terus posisi tangannya sudah benar apa belum, lama-lama dia coba-coba sendiri sampai anak panahnya kena sasaran" (Guru C). Untuk dimensi kreativitas, seorang guru menceritakan caranya menyesuaikan latihan memanah dengan kondisi siswa, "Ada yang badannya kecil, tangannya belum kuat narik busur standar, eh dia sendiri yang usul, gimana kalau jaraknya didekatkan dulu, nanti kalau sudah bisa baru dijauhin" (Guru D). Dimensi berkebinekaan global tergambar dari pengakuan seorang guru yang semula tidak menyangka, "Awalnya saya kira ini cuma permainan kampung sini saja, ternyata pas diskusi anak-anak sendiri yang cerita katanya di daerah neneknya juga ada permainan tebak-tebakan yang mirip, cuma namanya beda" (Guru E). Sementara pada dimensi beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, seorang guru mengaku momen itu paling berkesan baginya, "Yang bikin saya terharu, pas ketahuan dia yang jadi pencuri, dia langsung ngaku sendiri, padahal kalau diam saja juga belum tentu ketahuan" (Guru F).

### ***Perbandingan Intensitas Karakter antara Nenek Napet dan Tutulena***

Untuk memperdalam pembacaan terhadap pola pada Tabel 2, tim pelaksana melakukan kategorisasi kualitatif terhadap intensitas kemunculan tiap dimensi pada kedua permainan berdasarkan triangulasi observasi, dokumentasi, dan refleksi guru. Kategori Tinggi diberikan apabila indikator pada dimensi tersebut teramati secara konsisten pada sebagian besar sesi dan dikuatkan oleh minimal dua sumber data (observasi, dokumentasi, atau refleksi guru), sedangkan kategori Sedang diberikan apabila indikator teramati namun tidak konsisten di seluruh sesi atau hanya dikuatkan oleh satu sumber data. Kategori Tinggi/Sedang menggambarkan kekerapan dan kejelasan indikator yang teramati secara kualitatif, bukan skor terstandar, sebagaimana dirangkum pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Perbandingan Intensitas Kemunculan Dimensi Karakter pada Nenek Napet dan Tutulena

| Dimensi Profil Pelajar Pancasila | Intensitas pada Nenek Napet                                     | Intensitas pada Tutulena                                                    |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Bergotong Royong                 | Tinggi<br>Struktur permainan menuntut kerja kelompok sejak awal | Sedang<br>Kerja sama muncul namun tugas lebih bersifat individual           |
| Mandiri                          | Sedang<br>Inisiatif individu terbatas oleh kesepakatan kelompok | Tinggi<br>Struktur permainan mendorong penyelesaian tugas secara individual |
| Bernalar Kritis                  | Tinggi<br>Perhitungan gerak dan jarak menjadi inti permainan    | Sedang<br>Penalaran lebih bersifat penyesuaian tantangan personal           |
| Kreatif                          | Sedang<br>Variasi strategi terbatas pada pola dasar permainan   | Tinggi<br>Ruang modifikasi gerakan dan aturan lebih terbuka                 |
| Berkebinekaan Global             | Tinggi                                                          | Tinggi                                                                      |

|                                    |                                                                           |                                                                     |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
|                                    | Sarat muatan simbol dan narasi budaya Malind                              | Turut membuka diskusi keberagaman budaya permainan                  |
| Beriman, Bertakwa, Berakhlak Mulia | Tinggi<br>Kejujuran dan sportivitas diuji secara langsung dalam permainan | Tinggi<br>Aturan main tetap dijaga meski dilakukan lebih individual |

Tabel 3 memperlihatkan bahwa Nenek Napet dan Tutulena bersifat saling melengkapi, bukan saling menggantikan, dalam mewujudkan keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Nenek Napet lebih unggul dalam menumbuhkan gotong royong dan bernalar kritis karena struktur permainannya berbasis kelompok dan perhitungan spasial, sementara Tutulena lebih unggul dalam menumbuhkan kemandirian dan kreativitas karena struktur permainannya berbasis tantangan individual. Sementara itu, dimensi berkebinekaan global serta akhlak mulia konsisten tinggi pada kedua permainan karena keduanya sama-sama berakar pada aturan adat Suku Malind. Pola saling melengkapi ini menjadi dasar rekomendasi agar kedua permainan digunakan secara berpasangan, bukan tunggal, dalam rancangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

### ***Bergotong Royong dan Bernalar Kritis melalui Nenek Napet***

Hasil observasi pada Sesi 1 dan 2 menunjukkan bahwa permainan Nenek Napet, yang melibatkan unsur gerak, jarak, dan strategi kelompok, secara konsisten memunculkan perilaku saling membantu, membagi peran, dan menyusun strategi bersama antarpemain. Guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif di kelas menjadi lebih aktif berdiskusi menentukan strategi permainan bersama teman sekelompoknya, sebuah pola yang juga dilaporkan pada permainan kelompok tradisional lain seperti gobak sodor dan bal budih, di mana kerja sama tim terbentuk secara alami melalui tuntutan mencapai tujuan bersama (Faridah et al., 2024; Rahman et al., 2025). Selain itu, tuntutan permainan untuk memperkirakan gerak dan jarak mendorong siswa berpikir kritis dalam mengambil keputusan secara cepat namun terukur. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rizkiana dan Rifiyati (2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis gerak dan strategi secara alami melatih kemampuan bernalar kritis peserta didik, konsisten dengan laporan Zakaria dkk. (2022) bahwa permainan tradisional berbasis aturan dan giliran menumbuhkan sikap saling menghormati antarpemain, serta sejalan dengan temuan Kaize, Rediani, dan Ginting (2024) bahwa pembelajaran berbasis tugas dan tantangan konkret secara signifikan mengoptimalkan kemampuan bernalar kritis siswa sekolah dasar.



**Gambar 2a.** Siswa berdiskusi untuk pembagian peran dalam permainan Nenek Napet



**Gambar 2b.** Siswa memerankan tokoh dalam permainan Nenek Napet

### ***Kemandirian dan Kreativitas melalui Tutulena***

Pada Sesi 3, permainan Tutulena, yang lebih menekankan pada penyelesaian tugas dan tantangan individual dalam konteks kelompok, mendorong siswa untuk mengambil inisiatif tanpa selalu bergantung pada instruksi guru. Pola penguatan kemandirian melalui permainan berbasis tantangan individual semacam ini sejalan dengan temuan Marlina (2017) bahwa permainan tradisional memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan inisiatif dan pengambilan keputusan sejak usia dini. Guru turut melaporkan bahwa dalam sesi ini, sejumlah siswa mengusulkan modifikasi aturan atau gerakan permainan agar lebih sesuai dengan tema pembelajaran Matematika dan IPA yang sedang diajarkan. Kreativitas semacam ini menunjukkan bahwa permainan rakyat tidak bersifat kaku, melainkan dapat diadaptasi secara aktif oleh siswa sendiri, sejalan dengan temuan Ilis Sa'diyah dkk. (2024) bahwa permainan tradisional berbasis kearifan lokal memberi ruang eksplorasi dan modifikasi yang memperkuat dimensi kreatif dan mandiri dalam Profil Pelajar Pancasila. Pola penguatan karakter dan kreativitas melalui aktivitas berbasis proyek konkret ini juga sejalan dengan temuan Rediani, Palittin, dan Kaize (2024), yang melaporkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas nyata (activity-based projects) berkontribusi signifikan terhadap perkembangan karakter sekaligus kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.



**Gambar 3a.** Siswa mengamati busur panah untuk permainan Tutulena



Gambar 3b. Siswa berlatih memanah dalam permainan Tutulena



Gambar 3c. Siswa berlatih memanah mandiri dalam permainan Tutulena

### ***Berkebinekaan Global serta Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia***

Kedua permainan menunjukkan kuatnya dimensi berkebinekaan global dan akhlak mulia sepanjang Sesi 1 hingga 4, dan mengkristal pada sesi refleksi bersama guru. Siswa menunjukkan sikap menaati aturan main yang berakar pada aturan adat Suku Malind, bersikap jujur ketika dinyatakan kalah, dan menghormati keputusan bersama dalam kelompok, selain itu pola sikap empatik dan saling menghargai yang juga dilaporkan tumbuh melalui permainan tradisional di konteks budaya lain (Wijaya & Pujihartati, 2018). Guru turut menjadikan momen ini sebagai sarana memperkenalkan nilai penghormatan terhadap tradisi leluhur, sekaligus membuka ruang diskusi tentang keberagaman permainan tradisional dari suku maupun daerah lain yang pernah didengar siswa, sejalan dengan fungsi permainan tradisional sebagai wahana pendidikan multikultural (Ariesta & Maftuh, 2020). Hal ini memperkuat temuan Muzakkir (2021) bahwa pendekatan etnopedagogi berbasis permainan rakyat berperan ganda; melestarikan kearifan lokal sekaligus menumbuhkan sikap terbuka terhadap keberagaman budaya.



Gambar 4a. Sesi refleksi bersama guru dan siswa



Gambar 4b. Sesi refleksi bersama guru dan siswa

### **Pembahasan**

Temuan-temuan di atas memperkuat argumen bahwa permainan rakyat Suku Malind memiliki potensi besar sebagai media penguatan karakter yang selaras dengan mandat Kurikulum Merdeka melalui Profil Pelajar Pancasila. Berbeda dengan pendekatan pendidikan karakter yang bersifat instruksional dan verbal, penguatan karakter melalui permainan rakyat berlangsung secara alami dalam konteks aktivitas yang menyenangkan bagi siswa, sehingga nilai-nilai yang ditanamkan lebih mudah terinternalisasi (Daniah, 2016). Pola ini konsisten dengan temuan Sudrajat dkk. (2015) bahwa penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional pada anak usia dini berlangsung lebih efektif ketika nilai tersebut dialami langsung melalui aktivitas bermain, bukan disampaikan secara searah oleh guru.

Dari perspektif etnopedagogi, kegiatan ini menunjukkan bahwa kearifan lokal tidak perlu diadaptasi secara artifisial ke dalam pembelajaran, karena permainan rakyat pada dasarnya telah memuat struktur nilai yang koheren dengan tujuan pendidikan karakter modern (Faradhillah, 2022).

Nenek Napet dan Tutulena, misalnya, secara alami memuat mekanisme kerja sama, aturan yang harus ditaati, serta ruang untuk berimprovisasi, tiga unsur yang menjadi inti dari dimensi gotong royong, akhlak mulia, dan kreativitas dalam Profil Pelajar Pancasila.

Dari sisi guru, proses pendampingan ini juga menghasilkan perubahan cara pandang. Sebelum kegiatan, sebagian guru memandang permainan rakyat sekadar aktivitas selingan di luar jam pelajaran inti. Melalui proses observasi dan refleksi bersama selama pendampingan, guru mulai menyadari bahwa permainan rakyat dapat dirancang secara sengaja (by design) sebagai wahana pencapaian Profil Pelajar Pancasila, bukan sekadar pelengkap pembelajaran tematik. Kesadaran ini penting karena keberlanjutan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sangat bergantung pada kemampuan guru mengidentifikasi tema lokal yang otentik dan bermakna bagi peserta didik (Kurniawaty et al., 2022).

Secara sosiokultural, kegiatan ini turut memperkuat posisi sekolah sebagai ruang revitalisasi budaya di wilayah perbatasan. Permainan Nenek Napet dan Tutulena yang mulai jarang dimainkan anak-anak di luar sekolah kini mendapatkan ruang baru untuk terus hidup melalui integrasinya ke dalam pembelajaran formal, sejalan dengan pandangan bahwa pengenalan kembali permainan tradisional di lingkungan pendidikan formal merupakan strategi efektif pelestarian budaya bangsa di tengah gempuran budaya global (Damayanti et al., 2023). Dengan demikian, penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila dan pelestarian budaya lokal berjalan beriringan, bukan sebagai dua agenda yang terpisah.

Kegiatan ini juga memiliki keterbatasan yang perlu dikemukakan secara jujur. Data yang disajikan bersifat deskriptif kualitatif berdasarkan observasi dan refleksi guru, belum menggunakan instrumen penilaian karakter yang divalidasi secara psikometrik maupun pengukuran pra dan pascaimplementasi secara terstandar. Oleh karena itu, temuan ini lebih tepat dimaknai sebagai potret awal (baseline) manifestasi nilai karakter, yang perlu ditindaklanjuti dengan kajian yang lebih terukur pada kegiatan berikutnya.

## **Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa revitalisasi permainan rakyat Suku Malind, khususnya Nenek Napet dan Tutulena, mampu menjadi media yang berkontribusi terhadap penginternalisasian keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila di SD YPPK St. Fransiskus Xaverius Yanggandur. Nilai gotong royong dan bernalar kritis lebih menonjol pada permainan Nenek Napet, sedangkan nilai kemandirian dan kreativitas lebih menonjol pada permainan Tutulena, sementara nilai berkebinekaan global serta akhlak mulia tumbuh secara konsisten pada kedua permainan melalui penghormatan terhadap aturan adat. Selain berdampak pada siswa, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran baru di kalangan guru bahwa permainan rakyat dapat dirancang secara sengaja sebagai wahana pencapaian Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar sekolah-sekolah di wilayah perbatasan Papua Selatan menjadikan revitalisasi permainan rakyat sebagai tema tetap dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), didukung dengan modul pembelajaran yang telah dirancang guru pada tahap pendampingan sebelumnya. Untuk penelitian dan pengabdian lanjutan, disarankan pengembangan instrumen penilaian karakter yang tervalidasi serta pengukuran pra dan pascaimplementasi secara terstandar, agar dampak penguatan karakter dapat diukur secara lebih objektif dan dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di wilayah 3T.

## **Daftar Rujukan**

- Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. (2021). Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.15294/jnece.v5i2.49187>
- Ariesta, F. W., & Maftuh, B. (2020). Traditional Games as a Multicultural Education Planning for Children in Primary Schools. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 51–58. <https://doi.org/10.22236/jipd.v5i2.114>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Daniah. (2016). Kearifan Lokal (Local Wisdom) Sebagai Basis Pendidikan Karakter. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.22373/pjp.v5i2.3356>
- Faradhillah, N. F. (2022). Pendekatan Etnopedagogik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik. Bandar Publishing.
- Faridah, A., Permana, D., Hamzah, A. A., & Said, T. I. (2024). The Influence of Gobak Sodor Traditional Games towards Students' Agility and Teamwork. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 8(1), 154–163. <https://doi.org/10.33369/jk.v8i1.33552>
- Ilis Sa'diyah, N., Zumrotun, E., Nichla, S., & Attalina, C. (2024). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Tema Kearifan Lokal Permainan Tradisional Layang Layang di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1367–1382. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1681>
- Kaize, B. R., Rediani, N. N., & Ginting, S. B. (2024). Optimizing Students' Critical Thinking and Numeracy Literacy Skills through Task-Based Learning: An Experimental Study. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(2), 183–193. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i2.4049>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati, P. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5170–5175. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3139>
- Marlina, S. (2017). Character Values Development in Early Childhood through Traditional Games. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 58, 404–408. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.71>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Muzakkir. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(2), 28–39. <https://doi.org/10.56806/jh.v2i2.16>
- Rahman, T., Kusuma, R., & Prasetyo, D. A. (2025). Penerapan Nilai Karakter Gotong Royong melalui Permainan Tradisional Bal Budih di Sekolah Dasar. *Bravo's: Journal of Physical Education and Sport Science*, 13(1), 245–252. <https://doi.org/10.32682/bravos.v13i1/122>
- Rediani, N. N., Palittin, I. D., & Kaize, B. R. (2024). Project Based Learning: Enhancing Character and Creative Thinking Skills through Activity-Based Projects in Numeracy Literacy Courses.

- Indonesian Values and Character Education Journal, 7(1), 88–100. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v7i1.80139>
- Rizkiana, Y., & Rifiyati, D. (2024). Permainan Tradisional Jamuran dalam Membentuk Karakter Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 7(1), 40–52. <https://doi.org/10.24256/pijies.v7i1.4362>
- Rosita, T., Nurhayati, S., Jumiati, D., Rosmiati, A., & Abdu, W. J. (2020). Using Traditional Role-Play Games by Adults to Nurture a Culture of Cooperation among Children amidst Wide-Spread Engagement in Online Games within Today's Technological Society. *Journal of Critical Reviews*, 7(7), 183–186. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.29>
- Sudrajat, S., Wulandari, T., & Wijayanti, A. T. (2015). Muatan Nilai-Nilai Karakter melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 2(1), 44–65. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4524>
- Wijaya, M., & Pujihartati, S. H. (2018). The Value of Empathy in Javanese Traditional Games as a Formation of Social Care in Urban Youth Generation. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 280, 111–115. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/basa-18/25906075>
- Zakaria, D. A., Juditya, S., Hambali, S., Sutiswo, S., & Rusmana, R. (2022). Traditional Games for Establishing Respect Attitude. *Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(2), 702–710. <https://doi.org/10.31851/hon.v5i2.7966>