

**Pendidikan dan Pelatihan Permainan Tradisional melalui
Pembentukan Komunitas Anak Muda Cakap Budaya
(KOINUNCA) di Perguruan Tinggi Swasta**

Tri indah Rusli^{1,*}, Juhardin², Ririn Syahriani³

- 1. Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Kendari, Kota Kendari, Indonesia.
- 2. Program Studi Perikanan, Universitas Muhammadiyah Kendari, Kota Kendari, Indonesia.
- 3. Program Studi Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Kendari, Kendari, Indonesia

Corresponding Author: tri.indahrusli@umkendari.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 19 Februari 2025
Revised: 19 Februari 2025
Accepted: 20 Februari 2025

Keywords

Pelatihan, Pendidikan,
Komunitas, Permainan
Tradisional, KOINUNCA

ABSTRACT

Permainan tradisional merupakan bagian tak terpisahkan dari budaya Indonesia. Namun, banyak permainan tradisional yang terancam punah secara spesifik yang ditemukan berdasarkan hasil penelitian untuk Provinsi Sulawesi Tenggara 90% permainan tradisional tidak lagi dimainkan dan salah satu penyebabnya adalah karena minimnya minat generasi muda dan persaingan dengan hiburan digital. Oleh karena itu, pengabdian ini memiliki urgensi untuk melestarikan dan mempromosikan permainan tradisional agar tetap relevan dan dikenal oleh generasi muda. Pengabdian ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional sebagai warisan budaya Indonesia. Dengan melibatkan mahasiswa, kita dapat menjaga agar permainan tradisional tidak terlupakan. Namun tidak hanya itu Komunitas juga akan dibentuk. Kontribusi melalui pembentukan komunitas, mahasiswa akan mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kepemimpinan serta kesadaran mahasiswa tentang pentingnya melestarikan budaya lokal. Sehingga secara spesifik tujuan dari kegiatan ini adalah 1) Edukasi dan Pelatihan, 2) Pembentukan Komunitas dan 3) Publisitas dan Promosi. Metode yang diterapkan adalah Penyelenggaraan Workshop, Pembuatan Video dan Pagelaran Permainan Tradisional. Hasilnya menunjukkan bahwa Kegiatan Pengabdian ini dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya Budaya lokal, adanya komunitas yang mewadahi permainan tradisional yang dapat membuktikan bahwa pendekatan berbasis komunitas dan digitalisasi dapat menjadi strategi efektif dalam melestarikan permainan Tradisional di Tingkat perguruan Tinggi.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional di Indonesia, termasuk di Sulawesi Tenggara, menghadapi tantangan besar dalam pelestarian dan promosi di era modern.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rusli et al. (2023), sekitar 90% permainan tradisional di Sulawesi Tenggara terancam punah karena tidak lagi dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Terdapat beberapa penyebab utama yang berkontribusi terhadap kondisi ini, termasuk kurangnya minat generasi muda serta persaingan dengan hiburan digital (Annajih & Sa'idah, 2020; Zuliyanti & Sukma Adi Galuh, 2021; Hendrawan, n.d.).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan gerakan yang dapat mencegah kepunahan permainan tradisional, yang merupakan salah satu budaya lokal khas. Sejalan dengan hal ini, universitas dianggap sebagai wadah atau fasilitator yang tepat untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi saat ini. Universitas Muhammadiyah Kendari, sebagai institusi pendidikan, memiliki potensi untuk menjadi pusat pelestarian budaya melalui keterlibatan mahasiswanya.



Gambar 1 Kondisi mahasiswa di Perguruan Tinggi

Namun, berdasarkan hasil observasi dan telaah, ditemukan bahwa mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kendari juga menghadapi tantangan yang sama, yaitu:

1. Kurangnya kesadaran terhadap budaya lokal – Mahasiswa mungkin tidak menyadari pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai warisan budaya (Haryanto, 2021).
2. Terbatasnya pengetahuan mahasiswa – Generasi saat ini, yang didominasi oleh Generasi Alpha dan sangat terpapar teknologi serta digitalisasi, kemungkinan memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai berbagai permainan tradisional dan manfaatnya bagi pengembangan sosial serta kognitif (Sulianta, 2020; Prasetyo, 2021). Hal ini terjadi karena di era mereka, permainan tradisional memang sudah jarang dimainkan.
3. Minimnya platform publikasi – Tidak banyak platform yang memungkinkan mahasiswa untuk mengenal, mempublikasikan, dan mempromosikan permainan tradisional (Dacholfany et al., 2023; Setiawan, 2022).

Permasalahan prioritas yang dihadapi diklasifikasikan menjadi 2 aspek yang secara detil dijelaskan sebagai berikut:

1. *Personal Understanding* (Pemahaman Personal)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kendari ternyata tidak semua dari yang diobservasi mengenal permainan tradisional yang ditanyakan, dan beberapa yang tahu ternyata belum pernah lagi memainkannya dan beberapa diantaranya sudah lupa tahapan permainannya. Dari hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan bahwa kesadaran dari mahasiswa terkait pentingnya memahami dan melestarikan budaya lokal belum terbangun dan hal ini juga didukung oleh terbatasnya pengetahuan yang erat kaitannya dengan bidang studi yang mereka ambil. Sebagai contoh mahasiswa yang berasal dari program studi Pendidikan teknologi informasi tidak memiliki peluang untuk terpapar dengan permainan tradisional dalam kurikulumnya dan tidak ada tuntutan dalam mata kuliah yang diambilnya terkait hal tersebut sehingga pengetahuan untuk meracall kembali budaya lokal tidak terfasilitasi.

2. *Facilities/ Medium* (Fasilitas/ Media)

Fasilitas yang tersedia guna memperkenalkan kembali atau mempublikasikan terkait budaya lokal dalam hal ini permainan tradisional tidak lagi ditemukan di beberapa daerah yang ada di Kota Kendari terkhusus di Lembaga Pendidikan baik Sekolah maupun Universitas. Tidak adanya juga Platform publikasi yang memungkinkan mahasiswa untuk berbagi informasi terkait hal tersebut. Hal ini berkaitan dengan mahasalah sebelumnya yaitu karena kurangnya kesadaran akan pentingnya Budaya lokal atau permainan tradisional ini untuk di publikasikan atau di promosikan. Berkaitan dnegan ini fasilitas melalui promosi dianggap mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal yang begitu beragam bagi generasi muda kita dan dapat menjadi bagian dari perluasan ilmu pengetahuan bagi lembaga pendidikan.

METODE

1. Tahapan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Pelaksanaan PKM dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 *Tahapan PKM*

Gambar diatas menunjukkan tahapan secara berkesinambungan dan berurut dengan penjelasan sebagai berikut:

- Tahap Workshop bahwa dalam implementasinya memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa tentang permainan tradisional dan cara memainkannya.

- b. Tahap Pembuatan konten Digital guna mendorong mahasiswa untuk membuat konten digital yang menarik tentang permainan tradisional
- c. Tahap *Community Event* yang dilakukan oleh Komunitas yang mengorganisir acara budaya yang menampilkan permainan tradisional sebagai daya tarik utama.

2. Partisipasi Mitra

Mitra PKM pada pelaksanaan program ini terlibat sejak awal kegiatan PKM sampai selesai untuk mencapai indikator keberhasilan pelaksanaan program. Adapun keterlibatan mitra pada setiap kegiatan secara detail pada Tabel 1 berikut:

No.	Solusi Permasalahan	Bentuk Keterlibatan Mitra
1.	Melakukan Workshop (Pendidikan dan Pelatihan) Permainan Tradisional Guru	• Memfasilitasi tempat pelaksanaan Kegiatan • Memberikan dukungan terhadap peserta guna melakukan pelatihan dengan sungguh-sungguh
2.	Pembuatan Konten Digital	• Membantu pendampingan pembuatan Konten Digital
3.	Menggelar Event Budaya di Kampus	• Memfasilitasi tempat pelaksanaan Kegiatan • Memberikan ruang dan dukungan bagi Komunitas

Tabel 1 Partisipasi Mitra

3. Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan program PKM

a. Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan Program

Setiap program yang akan dilaksanakan dalam kegiatan PKM ini memiliki tujuan dan indikator capaian yang jelas sebagai tolak ukur keberhasilan setiap kegiatan. Oleh karena itu, proses monitoring dan evaluasi didesain untuk memastikan pencapaian tujuan dan indikator capaian tersebut. Proses monitoring dan evaluasi dilaksanakan secara berkala, kontinyu, dan situasional sehingga jika ada kendala yang berkaitan dengan kegiatan PKM, dapat segera tersolusikan dengan bijak dan baik. Hasil monitoring menjadi bahan untuk evaluasi kegiatan yang terdiri atas 3 tahapan, yaitu:

- 1) Evaluasi terhadap tahapan pelaksanaan program yang bertujuan untuk melihat kesesuaian perencanaan dan realisasi kegiatan serta keterlibatan Mitra. Evaluasi ini akan dilakukan melalui pengisian logbook kegiatan
- 2) Evaluasi terhadap Indikator capaian kegiatan dan luaran PKM yang bertujuan untuk mengukur apakah kegiatan(Pelatihan danpendampingan) memberikan dampak positif kepada peserta dalam rangka penguatan kompetensinya dengan menggunakan 2 instrument yaitu observasi dan wawancara kepada peserta.
- 3) Evaluasi terhadap mitra terkait dampak yang dirasakan dengan adanya kegiatan ini dan dampaknya pada kualitas pengajaran pada Mitra. Instrument yang

digunakan adalah Videorecall pada Kepala sekolah selaku mitra PKM.

b. Keberlanjutan Program

Hasil Evaluasi yang dilakukan pada MONEV dan implementasi IPTEKS menjadi tolak ukur pelaksanaan keberlanjutan program PKM. Tim PKM bersedia memberikan pendampingan lanjutan. Tim PKM juga bersedia membuka peluang kerjasama dengan Mitra sejenis dengan lokasi yang berbeda agar hasil dari pelatihan dapat dimanfaatkan secara meluas. Keberlanjutan program ini juga diharapkan dapat membantu menciptakan Generasi Cakap Budaya dilingkungan Lembaga Pendidikan baik sekolah maupun Universitas.

HASIL DAN DISKUSI

HASIL

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil meningkatkan kesadaran dan partisipasi mahasiswa dalam melestarikan permainan tradisional melalui berbagai kegiatan edukatif dan kolaboratif. Berikut adalah hasil utama yang dicapai:

1. Peningkatan Kesadaran Mahasiswa

Berdasarkan observasi, terdapat peningkatan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya permainan tradisional sebagai warisan budaya. Sebelum program ini berlangsung, hampir tidak ada mahasiswa yang mengetahui dan memahami permainan tradisional secara menyeluruh, sedangkan setelah pelaksanaan program, jumlah ini meningkat. Hal ini sejalan pendapat bahwa sosialisasi adalah salah satu cara. Menyebarkan informasi dan juga meningkatkan kesadaran. (Dacholfany, 2023).



Gambar 3 Kegiatan Workshop

2. Pembentukan Komunitas Anak Muda Cakap Budaya (KOINUNCA)

Program ini berhasil membentuk komunitas mahasiswa yang aktif dalam mempromosikan permainan tradisional. Komunitas ini memiliki anggota dari berbagai program studi di fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMKendari yang berperan dalam mendokumentasikan dan mempublikasikan permainan tradisional melalui berbagai media digital sebagaimana salah satu tujuan komunitas yang dipaparkan oleh Prasetyo (2021). Komunitas ini di bernama KOINUNCA yang secara resmi mendapatkan SK Dekan FKIP UMKendari No.96/KEP/II.3.AU/FKIP/2024

3. Pembuatan Konten Digital

Sebagai bagian dari upaya promosi, mahasiswa didorong untuk membuat konten digital terkait permainan tradisional. Kegiatan ini mencakup pembuatan video tutorial, artikel edukatif, serta dokumentasi acara komunitas.

Pelaksanaan Pagelaran Permainan Tradisional

Program ini berhasil mengadakan Pagelaran permainan tradisional pada Program Studi PG-PAUD FKIP yang melibatkan lebih dari 30 mahasiswa serta pimpinan dari Fakultas. Kegiatan ini mendapat respons positif, terbukti dengan tingginya tingkat partisipasi dan umpan balik yang menunjukkan ketertarikan mahasiswa dalam mengembangkan kegiatan serupa di masa depan (Setiawan, 2022).



Gambar 4 Pagelaran Permainan Tradisional

DISKUSI

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam pelestarian permainan tradisional. Beberapa aspek penting yang menjadi pembelajaran dari pelaksanaan program ini meliputi:

1. Pentingnya Edukasi dan Sosialisasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan awal mahasiswa terhadap permainan tradisional dapat diatasi melalui pendekatan

edukatif yang interaktif. Workshop dan pelatihan terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa (Haryanto, 2021).

2. Peran Digitalisasi dalam Pelestarian Budaya

Pembuatan konten digital memberikan dampak signifikan dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada khalayak yang lebih luas. Digitalisasi menjadi alat yang efektif untuk menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi (Putra & Kurniawan, 2020).

3. Tantangan dan Kendala

Meskipun program ini berhasil mencapai sebagian besar tujuannya, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan fasilitas dan kurangnya dukungan dari pihak eksternal. Oleh karena itu, kolaborasi yang lebih luas dengan pihak akademik dan industri perlu dikembangkan untuk memastikan keberlanjutan program ini (Nugroho, 2022).

4. Keberlanjutan Program

Untuk memastikan dampak jangka panjang, komunitas KOINUNCA dirancang untuk terus aktif dengan dukungan dari universitas dan mitra eksternal. Rencana keberlanjutan mencakup pengembangan kurikulum berbasis budaya dan kolaborasi dengan lembaga pendidikan lainnya untuk memperluas jangkauan program ini (Wahyudi, 2021). Dengan demikian, program ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis komunitas dan digitalisasi dapat menjadi strategi efektif dalam melestarikan budaya lokal, khususnya permainan tradisional, di kalangan mahasiswa perguruan tinggi.

KESIMPULAN

Pengabdian pada Masyarakat ini menawarkan pendekatan inovatif dalam pelestarian permainan tradisional melalui pembentukan komunitas berbasis kampus, yaitu *Komunitas Anak Muda Cakap Budaya* (KOINUNCA). Keberhasilan program ini tercermin dalam meningkatnya kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya permainan tradisional sebagai warisan budaya serta terbentuknya komunitas yang secara aktif mendokumentasikan dan mempromosikan permainan tradisional melalui media digital.

Manfaat utama dari program ini bagi masyarakat adalah terciptanya wadah bagi mahasiswa untuk berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal, serta meningkatnya keterlibatan generasi muda dalam menjaga dan mengembangkan permainan tradisional. Secara teoretis, manuskrip ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis komunitas dan digitalisasi dapat menjadi strategi efektif dalam melestarikan budaya lokal di era modern. Implikasi dari penelitian ini bagi komunitas adalah terbukanya peluang kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam membangun kesadaran budaya serta menciptakan ekosistem edukatif yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian pada Masyarakat yang telah memberikan bantuan dana dengan Skema penelitian Internal Perguruan Tinggi sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- [1] A. Haryanto, *Edukasi dan Pelestarian Budaya di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gramedia, 2021.
- [2] B. Nugroho, *Kolaborasi Akademik untuk Budaya Lokal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022.
- [3] D. Prasetyo, *Pengaruh Digitalisasi terhadap Kesadaran Budaya Mahasiswa*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- [4] R. Putra and T. Kurniawan, *Teknologi dan Budaya: Integrasi dalam Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2020.
- [5] S. Rahman and P. Widodo, *Sosial Media dan Pelestarian Budaya Tradisional*. Surabaya: Airlangga University Press, 2019.
- [6] T. I. Rusli, Y. Sain, and Rohmiatin, *Buku Permainan Tradisional Bumi Anoa (Sulawesi Tenggara)*. Available: <https://deepublishstore.com/shop/buku-permainan-tradisional-tri/>, 2023.
- [7] Y. Setiawan, *Partisipasi Mahasiswa dalam Program Budaya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2022.
- [8] H. Suyanto, *Pelestarian Budaya melalui Pendidikan Formal*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [9] M. Wahyudi, *Keberlanjutan Program Budaya di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika, 2021.
- [10] Zuliyanti and A. S. A. Galuh, *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*. Semarang: LPPM UNNES, 2021.

Artikel Jurnal

- [11] Z. H. Annajih and I. Sa'idah, "Pengembangan panduan permainan tradisional benteng untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan," *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 129-140, 2020.

Tesis/Disertasi

- [12] O. Hendrawan, *Perancangan Informasi Cerita Rakyat Ular N'daung dari Bengkulu melalui Komik Digital*, Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia, n.d.

Prosiding atau Laporan Penelitian

- [13] M. I. Dacholfany, A. A. Azis, S. Zulhayana, R. Ahmad, W. Bay, and S. Mokodenseho, "Peningkatan kualitas pendidikan masyarakat melalui program pelatihan dan bimbingan studi," *Easta Journal of Innovative Community Service*, 2023.
- [14] F. Sulianta, "Literasi digital, riset dan perkembangannya dalam perspektif social studies," presented at *Prosiding Seminar Nasional*, May