



Praktik Permainan Nusantara Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* Sebagai Penguatan Karakter Positif Siswa

Nisa Ariantini^{1*}, Nurul Fadilah², A. Ahmad Ridha³

^{1,2,3} Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

E-mail: ariantiny.nisa@gmail.com

ABSTRACT

The degradation of adolescent character in Indonesia, particularly in Tarakan City, demonstrates high urgency with fluctuating violence cases from 192 cases (2020), 116 cases (2021), 224 cases (2022), 192 cases (2023), to 141 cases (2024). This phenomenon requires innovative intervention integrating local wisdom with contemporary learning approaches. This community service program aims to implement archipelago traditional games as deep learning-based instructional media for strengthening positive character of students at SMP Negeri 7 Tarakan. Implementation methods employ multi-strategy approaches including community education through socialization, IPTEKS diffusion with module and lesson plan development, intensive training with direct demonstration, stakeholder collaboration mediation, and advocacy through continuous mentoring. The program was implemented through PERMATA Workshop for establishing 15 Proactive Friends (peer counselors) and IMPIAN Workshop for three-day teacher training. Results indicate 42% increase in students' positive character understanding with 93% active participation, and teacher competency improvement from 35% to 88%. Integrated lesson plans with archipelago games achieved excellent category (91.5%). Traditional games such as bentengan, engklek, and gobak sodor proved effective in developing cooperation, sportsmanship, and honesty. This program demonstrates effective university-school synergy model in integrating local wisdom with learning innovation for sustainable character formation of younger generation.

Keywords: *Archipelago Games, Deep Learning, Positive Character, Peer Counselor, Culture-Based Learning*

ABSTRAK

Degradasi karakter remaja di Indonesia, khususnya di Kota Tarakan, menunjukkan urgensi tinggi dengan dominasi kasus kekerasan yang fluktuatif dari 192 kasus (2020), 116 kasus (2021), 224 kasus (2022), 192 kasus (2023), hingga 141 kasus (2024). Fenomena ini memerlukan intervensi inovatif yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan pendekatan pembelajaran kontemporer. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan praktik permainan nusantara sebagai media pembelajaran berbasis deep learning dalam penguatan karakter positif siswa di SMP Negeri 7 Tarakan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan multi-strategi meliputi pendidikan masyarakat melalui sosialisasi, difusi IPTEKS dengan pengembangan modul dan RPL/RPP, pelatihan intensif dengan demonstrasi langsung, mediasi kolaborasi stakeholder, dan advokasi melalui pendampingan berkelanjutan. Program dilaksanakan melalui Workshop PERMATA untuk pembentukan 15 Kawan Proaktif (peer counselor) dan Workshop IMPIAN untuk pelatihan guru selama tiga hari. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman karakter positif siswa sebesar 42% dengan partisipasi aktif 93%, serta peningkatan kompetensi guru dari 35% menjadi 88%. Produk RPL dan RPP terintegrasi permainan nusantara mencapai kategori baik sekali (91,5%). Permainan tradisional seperti bentengan, engklek, dan gobak sodor terbukti efektif mengembangkan kerja sama, sportivitas,

dan kejujuran. Program ini mendemonstrasikan model sinergi perguruan tinggi-sekolah yang efektif dalam mengintegrasikan kearifan lokal dengan inovasi pembelajaran untuk pembentukan karakter generasi muda secara berkelanjutan.

Keywords: Permainan Nusantara, *Deep Learning*, Karakter Positif, *Peer Counselor*, Pembelajaran Berbasis Budaya

Received:
21.12.2025

Revised:
20.02.2026

Accepted:
25.03.2026

Available online:
21.04.2026

Suggested citation:

Ariantini, N., Fadilah, N., & Ridha, A. A. (2026). *Praktik permainan nusantara sebagai media pembelajaran berbasis deep learning sebagai penguatan karakter positif siswa..* Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 14-. DOI: 10.70095/dimasejati.51.000

PENDAHULUAN

Transformasi karakter generasi muda menjadi salah satu aspek fundamental dalam mewujudkan cita-cita mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam konstitusi negara. Upaya pembentukan karakter yang berkualitas tidak hanya menjadi tanggung jawab keluarga, melainkan juga institusi pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian peserta didik agar memiliki integritas moral dan akhlak mulia sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Namun demikian, kondisi kontemporer menunjukkan fenomena yang mengkhawatirkan, di mana Indonesia menghadapi degradasi karakter pada kalangan remaja yang tercermin dari melambatnya progres pembangunan nasional serta meningkatnya angka juvenile delinquency sebagai manifestasi kegagalan remaja dalam mengoptimalkan potensi yang dimilikinya (Shidiq & Raharjo, 2018). Kondisi ini semakin diperparah dengan maraknya berbagai bentuk perilaku menyimpang di kalangan pelajar, termasuk cyberbullying, konflik horizontal antar pelajar, normalisasi penggunaan bahasa vulgar dalam komunikasi sehari-hari, hingga berbagai bentuk kekerasan seksual yang mengindikasikan terjadinya erosi nilai-nilai karakter positif pada generasi muda (Sukatin, Ma'ruf, Mardani Putri, Giawi Karomah, & Hania, 2021).

Berbagai data empiris menunjukkan bukti konkret mengenai pergeseran paradigma dan pelunturan nilai-nilai karakter yang seharusnya tertanam kuat pada diri remaja. Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 menempatkan Indonesia pada posisi kelima dari 78 negara yang memiliki prevalensi tertinggi dalam kasus perundungan, dengan 41,1% siswa mengaku pernah mengalami intimidasi di lingkungan pendidikan (Casika, Lidia, & Asbari, 2023). Spektrum kenakalan remaja yang terjadi mencakup tindak kriminal seperti pencurian, pembunuhan, promiskuitas, hingga penyalahgunaan narkoba. Proyeksi statistik menunjukkan eskalasi kasus

kenakalan remaja yang signifikan, dari 11.685,90 kasus pada tahun 2019 meningkat menjadi 12.944,47 kasus pada tahun 2020, dengan rata-rata pertumbuhan mencapai 10,7% per tahun. Data demografis dari Badan Pusat Statistik mengungkapkan bahwa dari 233 juta penduduk Indonesia, sekitar 28,6% atau setara 63 juta jiwa merupakan remaja berusia 10-24 tahun, yang mengindikasikan besarnya populasi yang rentan terhadap berbagai bentuk kenakalan dan degradasi karakter.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat per 30 Agustus 2020 terdapat 526 laporan pengaduan anak yang berkaitan dengan konten pornografi dan kejahatan siber, dengan rincian 348 kasus kepemilikan konten pornografi, 44 kasus viktimisasi pornografi, 33 kasus perundungan di media sosial, 8 kasus sebagai pelaku perundungan di media sosial, dan 4 kasus pelaku kejahatan seksual daring (KPAI, 2024). Kondisi di tingkat regional, khususnya di Kalimantan Utara, menunjukkan pola yang tidak jauh berbeda. Data Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (Simponi PPA) periode 2020-2022 mengungkapkan bahwa Kota Tarakan mendominasi kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak dengan fluktuasi yang signifikan: 192 kasus pada tahun 2020, menurun menjadi 116 kasus pada tahun 2021, kemudian melonjak kembali menjadi 224 kasus pada tahun 2022 (Koran Kaltara, 2023), 192 kasus pada tahun 2023 (Radar Tarakan, 2024), dan masih terdapat 141 kasus kekerasan pada tahun 2024 (KPAI, 2024). Data longitudinal tersebut menunjukkan urgensi intervensi sistematis dan berkelanjutan dalam upaya penguatan karakter positif remaja di wilayah tersebut.

Merespons kondisi kritis tersebut, pemerintah melalui arahan Presiden telah menggarisbawahi pentingnya strategi komprehensif dalam peningkatan kualitas karakter melalui penanaman nilai keteladanan, kasih sayang, moralitas, perilaku positif, dan kebhinekaan yang harus diinternalisasi sejak usia dini dengan penguatan di lingkungan sekolah (Undang - Undang Republik Indonesia, 2017). Institusi pendidikan, khususnya sekolah, memiliki kewajiban konstitusional untuk menyediakan fasilitas dan menciptakan ekosistem yang kondusif bagi pembentukan karakter siswa melalui proses pembelajaran berbasis kurikulum terintegrasi dan kegiatan ekstrakurikuler yang mencakup dimensi kognitif, fisik, emosional, dan pembentukan karakter positif. Namun demikian, implementasi di lapangan seringkali menghadapi berbagai kendala, termasuk keterbatasan media dan metode pembelajaran yang inovatif dalam pelayanan bimbingan dan konseling.

SMP Negeri 7 Tarakan, yang secara historis merupakan transformasi dari Sekolah Teknik Negeri Tarakan yang didirikan pada 25 Agustus 1956 dan berubah nama pada tahun ajaran 1992, saat ini menampung 782 siswa dengan lokasi strategis di tengah perkotaan yang menghadirkan tantangan unik dalam pengelolaan keberagaman karakter siswa. Sekolah ini belum termasuk dalam kategori sekolah ramah anak atau sekolah sehat, dengan berbagai hambatan

dalam implementasi penguatan karakter akibat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling. Komite sekolah juga belum pernah terlibat dalam kegiatan workshop penguatan karakter positif atau pelatihan berbasis kurikulum deep learning, serta belum mengintegrasikan permainan tradisional nusantara sebagai media dalam pelaksanaan layanan konseling di sekolah.

Permainan tradisional nusantara memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter positif siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial dan konten digital interaktif dapat menjadi sarana efektif dalam penyajian konten edukatif (Fitriani, 2021), sementara platform seperti TikTok telah terbukti efektif sebagai media edukasi dan aktivisme di kalangan Generasi Z (Firamadhina & Krisnani, 2021). Integrasi permainan nusantara dengan pendekatan deep learning memiliki relevansi tinggi dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pengalaman langsung, kolaborasi, dan internalisasi nilai-nilai positif melalui aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan kompleksitas permasalahan tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan praktik permainan nusantara sebagai media pembelajaran berbasis deep learning dalam penguatan karakter positif siswa di SMP Negeri 7 Tarakan. Program ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menerapkan nilai-nilai positif melalui permainan nusantara, memperkuat kapasitas guru Bimbingan dan Konseling serta guru mata pelajaran dalam menerapkan pembelajaran berbasis deep learning dengan memanfaatkan media permainan tradisional, dan membangun kolaborasi dengan orangtua dalam mendukung terciptanya sekolah ramah anak yang bebas dari kekerasan.

BAHAN DAN METODE

Implementasi program praktik permainan nusantara sebagai media pembelajaran berbasis deep learning dalam penguatan karakter positif siswa di SMP Negeri 7 Tarakan menggunakan pendekatan multi-metode yang terintegrasi dan sistematis. Metode pelaksanaan dirancang melalui lima strategi utama yang saling berkaitan untuk memastikan tercapainya tujuan pengabdian secara komprehensif dan berkelanjutan. Pertama, metode pendidikan masyarakat diterapkan melalui kegiatan sosialisasi dan penyuluhan kepada seluruh stakeholder pendidikan, mencakup siswa, guru, komite sekolah, dan orangtua. Kegiatan sosialisasi dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang urgensi penguatan karakter positif melalui revitalisasi

permainan tradisional nusantara sebagai media pembelajaran. Proses sosialisasi dilakukan secara dialogis dengan melibatkan diskusi mendalam mengenai permasalahan degradasi karakter remaja, solusi inovatif yang ditawarkan, serta ekspektasi kolaboratif dari semua pihak. Pendekatan partisipatif ini memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan yang efektif dan membangun komitmen bersama dalam mendukung implementasi program (Sudaryono, 2016).

Kedua, metode difusi IPTEKS diimplementasikan melalui pengembangan dan diseminasi berbagai produk inovatif yang dirancang khusus untuk kelompok sasaran. Produk-produk yang dihasilkan mencakup modul Kawan Proaktif (Peer Counselor Berkarakter Positif) sebagai panduan bagi siswa dalam menjalankan peran sebagai educator sebaya, Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan Konseling yang terintegrasi dengan permainan nusantara, serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran berbasis deep learning yang memanfaatkan teknik permainan tradisional. Seluruh produk dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik lokal dan kebutuhan spesifik mitra, serta didukung oleh penerapan teknologi digital seperti Google Form untuk assessment, Wordwall untuk dinamika kelompok interaktif, Google Sites untuk sistem logbook konseling, Canva untuk desain materi edukatif, dan Kahoot serta Quizizz untuk evaluasi pembelajaran yang gamifikasi. Integrasi teknologi digital dengan kearifan lokal permainan nusantara menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan karakteristik Generasi Z yang memiliki literasi digital tinggi (Waruwu, 2022).

Ketiga, metode pelatihan dilaksanakan melalui workshop intensif yang disertai dengan demonstrasi dan praktik langsung untuk menghasilkan keterampilan spesifik. Program pelatihan dirancang dalam beberapa sesi terstruktur, meliputi pelatihan penanaman nilai permainan nusantara untuk penguatan karakter positif siswa, pembentukan dan pembinaan Kawan Proaktif yang dilengkapi dengan keterampilan konseling dasar, asistensi mengajar tentang penanaman nilai norma dan moral berbasis nusantara serta komunikasi efektif berkarakter positif, pelatihan media pembelajaran berbasis permainan nusantara untuk guru Bimbingan Konseling dan guru mata pelajaran, serta internalisasi permainan nusantara dalam Rencana Pelaksanaan Layanan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Setiap sesi pelatihan menggunakan pendekatan andragogi dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi, role playing, dan praktik langsung untuk memastikan transfer keterampilan yang optimal. Evaluasi kompetensi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta (Zaenal Arifin, 2017).

Keempat, metode mediasi diterapkan melalui fasilitasi kolaborasi antara sekolah, guru, siswa, dan orangtua dalam menyelesaikan permasalahan

karakter siswa. Tim pengabdian berperan sebagai mediator yang memfasilitasi terbentuknya Program Collaboration Parenting Teaching (CPT) yang melibatkan orangtua secara aktif dalam optimalisasi penguatan karakter positif siswa di lingkungan keluarga. Kegiatan mediasi mencakup koordinasi antar guru melalui grup komunikasi digital, fasilitasi pendampingan keluarga positif menuju siswa berkarakter, serta penyelenggaraan aktivitas rutin parenting teaching yang memungkinkan terjadinya sinergi antara pendidikan di sekolah dan di rumah.

Kelima, metode advokasi diimplementasikan melalui pendampingan berkelanjutan terhadap kelompok sasaran untuk memastikan keberlanjutan program. Tim pengabdian melakukan kunjungan berkala untuk monitoring dan evaluasi perubahan pengetahuan serta keterampilan mitra, observasi langsung terhadap aktivitas Kawan Proaktif setiap enam bulan untuk pembaharuan keanggotaan, serta pendampingan dalam implementasi layanan konseling insidental untuk siswa yang berpotensi mengalami perilaku negatif. Evaluasi program dilakukan secara komprehensif dengan mengukur peningkatan karakter positif siswa menggunakan instrumen terstandar, tingkat kepuasan siswa terhadap layanan Kawan Proaktif dengan taraf signifikansi 5%, serta kualitas integrasi permainan nusantara dalam layanan dan pembelajaran yang dikategorisasi baik sekali (86%-100%). Seluruh tahapan advokasi dirancang untuk mewujudkan transformasi SMP Negeri 7 Tarakan menjadi sekolah ramah anak dan sekolah merdeka bebas kekerasan di Kota Tarakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop PERMATA: Pembentukan Kawan Proaktif sebagai Peer Counselor Berkarakter Positif

Kegiatan Workshop PERMATA "Praktik Penguatan Karakter Positif Siswa Melalui Permainan Nusantara" telah berhasil dilaksanakan pada tanggal 2-3 Oktober 2025 di SMP Negeri 7 Tarakan. Kegiatan ini melibatkan 15 siswa yang terdiri dari siswa kelas VII dan kelas VIII sebagai calon Kawan Proaktif (Peer Counselor Berkarakter Positif). Workshop dilaksanakan selama dua hari dengan pendekatan pembelajaran aktif yang mengintegrasikan permainan tradisional nusantara sebagai media penguatan karakter positif. Permainan tradisional yang dipraktikkan meliputi bentengan, karet, enggrang batok kelapa, dan lempar sandal, yang masing-masing mengandung nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung jawab, kejujuran, serta rasa cinta terhadap budaya bangsa.

Hasil evaluasi awal menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter positif. Data pre-test dan post-

test yang dikumpulkan melalui Google Form mengindikasikan adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang karakter positif sebesar 42% setelah mengikuti workshop. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi permainan, dengan tingkat partisipasi aktif mencapai 93%. Ketua pelaksana kegiatan, Nisa Ariantini, M.Pd., menyatakan bahwa "permainan Nusantara memiliki peran penting dalam menanamkan karakter positif pada generasi muda. Selain melestarikan budaya lokal, permainan ini juga efektif melatih tanggung jawab, kejujuran, serta kebersamaan yang sulit diperoleh jika hanya melalui pembelajaran di kelas." Pernyataan ini menegaskan relevansi permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang tidak hanya bersifat rekreatif tetapi juga edukatif dalam konteks pembentukan karakter.



Gambar 1. Kegiatan PKM Workshop PERMATA

Guru BK SMP Negeri 7 Tarakan memberikan apresiasi positif terhadap kegiatan ini, mencatat bahwa siswa terlihat lebih aktif, ceria, dan mampu menunjukkan sikap empati serta kepekaan sosial yang lebih baik saat mengikuti rangkaian permainan. Observasi langsung menunjukkan adanya peningkatan kualitas interaksi sosial antar siswa, dengan berkurangnya perilaku kompetitif negatif dan meningkatnya perilaku kolaboratif positif. Siswa yang awalnya cenderung individualistis mulai menunjukkan kesediaan untuk bekerja sama dan membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tantangan permainan.

Dalam kegiatan ini, siswa juga dilatih dalam sesi keterampilan konseling dasar sebagai persiapan untuk menjadi bagian dari Kawan Proaktif. Pelatihan konseling meliputi teknik komunikasi efektif, active listening, empati, dan problem solving sederhana yang dapat diterapkan dalam konteks teman sebaya. Sistem logbook konseling yang dikembangkan menggunakan Google Sites memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan aktivitas konseling sebaya yang mereka lakukan, sehingga dapat dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkala. Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi, di mana siswa

membagikan kesan dan nilai yang mereka peroleh. Mayoritas siswa menyatakan merasa lebih bersemangat, termotivasi, dan berkomitmen untuk menerapkan permainan nusantara di lingkungan sekolah maupun rumah sebagai upaya penguatan karakter positif mereka dan teman sebaya.

Evaluasi terhadap dampak psikososial program menunjukkan transformasi signifikan dalam pola interaksi siswa, baik selama maupun setelah pelaksanaan workshop. Observasi sistematis menggunakan instrumen checklist perilaku mengidentifikasi perubahan kualitatif dalam dimensi empati, di mana siswa yang sebelumnya menunjukkan kecenderungan egosentris mulai mengembangkan kepekaan terhadap kondisi emosional teman sebaya. Dokumentasi video selama sesi permainan bentengan menunjukkan adanya peningkatan frekuensi perilaku prososial, seperti memberikan dukungan verbal kepada anggota tim yang mengalami kesulitan, menawarkan bantuan tanpa diminta, dan merayakan keberhasilan kolektif dengan antusiasme tinggi. Transformasi ini mengindikasikan bahwa permainan nusantara tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif tetapi juga sebagai laboratorium sosial yang memfasilitasi pembelajaran experiential tentang nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks yang autentik dan bermakna.

Mekanisme transfer pembelajaran dari konteks permainan ke situasi kehidupan sehari-hari difasilitasi melalui sesi refleksi terstruktur yang menggunakan teknik guided reflection dan journaling. Siswa diminta untuk mengidentifikasi momen-momen kritis selama permainan di mana mereka harus membuat keputusan moral, seperti memilih antara kepentingan individu dan kepentingan tim, menghadapi godaan untuk curang demi kemenangan, atau mengelola konflik dengan cara konstruktif. Analisis konten terhadap jurnal refleksi siswa mengungkapkan bahwa 87% siswa mampu mengartikulasikan hubungan eksplisit antara pengalaman dalam permainan dengan situasi kehidupan nyata di sekolah atau keluarga. Beberapa siswa melaporkan bahwa mereka mulai menerapkan prinsip sportivitas dalam kompetisi akademik, menggunakan strategi komunikasi yang dipelajari dari permainan untuk menyelesaikan konflik dengan saudara kandung, dan mengembangkan kesadaran diri tentang pentingnya konsistensi antara nilai yang diyakini dengan perilaku yang ditampilkan dalam berbagai konteks sosial.

Keberlanjutan program Kawan Proaktif diperkuat melalui pembentukan struktur organisasi yang jelas dengan pembagian peran dan tanggung jawab spesifik. Lima belas siswa yang telah dilatih dibagi ke dalam tiga kelompok berdasarkan fokus layanan: kelompok konseling individual yang menangani siswa dengan permasalahan personal, kelompok konseling kelompok yang memfasilitasi diskusi tematik tentang isu-isu karakter, dan kelompok edukasi yang bertanggung jawab mengembangkan konten edukatif untuk media sosial. Setiap kelompok memiliki koordinator yang bertugas melakukan koordinasi internal, melaporkan aktivitas kepada guru BK

pembimbing, dan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan kapasitas anggota. Sistem mentoring berjenjang diterapkan dengan mekanisme senior peer counselor membimbing junior peer counselor, menciptakan budaya pembelajaran kolaboratif dan transfer pengetahuan antar generasi yang memastikan sustainability program bahkan ketika terjadi pergantian keanggotaan akibat kelulusan siswa.

Workshop IMPIAN: Internalisasi Permainan Nusantara sebagai Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning

Workshop IMPIAN "Internalisasi Praktik Permainan Nusantara sebagai Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning dalam Mendukung Penguatan Karakter Positif Siswa" dilaksanakan pada tanggal 7-9 Oktober 2025 di SMP Negeri 7 Tarakan. Kegiatan ini melibatkan seluruh guru mata pelajaran dan guru Bimbingan Konseling sebagai peserta dengan tujuan meningkatkan kapasitas pendidik dalam mengintegrasikan permainan nusantara sebagai media pembelajaran yang inovatif dan berbasis deep learning. Workshop berlangsung selama tiga hari dengan format pelatihan intensif yang menggabungkan sesi teori, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi reflektif.

Hasil evaluasi kompetensi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru tentang pembelajaran berbasis deep learning. Data pre-test menunjukkan bahwa hanya 35% guru yang memiliki pemahaman komprehensif tentang konsep deep learning dan aplikasinya dalam pembelajaran, namun setelah mengikuti workshop, persentase ini meningkat menjadi 88% berdasarkan hasil post-test. Peningkatan ini mengindikasikan efektivitas metode pelatihan yang diterapkan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta. Guru-guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi pelatihan, khususnya dalam sesi praktik langsung yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai modifikasi permainan.



Gambar 2. Kegiatan PKM Workshop IMPIAN

Beberapa permainan nusantara yang diperkenalkan dan dimodifikasi dalam workshop meliputi engklek, congklak, dan permainan khas Kalimantan Utara. Permainan engklek dimodifikasi untuk pembelajaran matematika dengan mengintegrasikan konsep bilangan, operasi hitung, dan geometri pada petak-petak permainan. Congklak dimanfaatkan untuk pembelajaran IPA dalam menjelaskan konsep distribusi, keseimbangan, dan strategi berpikir sistematis. Permainan tradisional Kalimantan Utara seperti bakiak dan gobak sodor diintegrasikan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk mengembangkan keterampilan motorik, koordinasi, dan nilai-nilai sportivitas. Ketua pelaksana kegiatan menjelaskan bahwa "pengabdian ini merupakan wujud penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kami ingin menunjukkan bahwa permainan nusantara tidak hanya sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang kuat untuk mengembangkan karakter positif siswa, sejalan dengan prinsip deep learning yang menekankan pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan."

Produk nyata yang dihasilkan dari workshop ini adalah tersusunnya dua Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan Konseling dan dua Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran yang terintegrasi dengan permainan nusantara. RPL yang dikembangkan mencakup layanan bimbingan klasikal tentang pengembangan keterampilan sosial melalui permainan bentengan dan layanan bimbingan kelompok tentang manajemen emosi melalui permainan tradisional. Sementara itu, RPP yang disusun mencakup pembelajaran matematika tentang konsep pola bilangan melalui permainan congklak dan pembelajaran IPS tentang nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional daerah. Hasil penilaian ahli terhadap RPL dan RPP yang dikembangkan menunjukkan kategori baik sekali dengan skor rata-rata 91,5%, mengindikasikan kualitas tinggi dalam integrasi permainan nusantara dengan kurikulum pembelajaran berbasis deep learning.

Antusiasme peserta terlihat jelas dari keterlibatan aktif mereka dalam setiap sesi praktik dan diskusi reflektif. Guru-guru menunjukkan kreativitas dalam memodifikasi permainan tradisional sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Beberapa guru bahkan mengembangkan inovasi baru dengan mengintegrasikan teknologi digital seperti aplikasi Kahoot dan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran yang menggunakan permainan nusantara sebagai konteks soal. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu mengadopsi model yang diberikan tetapi juga mengadaptasi dan mengembangkannya sesuai dengan konteks pembelajaran yang dinamis.

Proses internalisasi permainan nusantara dalam pembelajaran melibatkan serangkaian tahapan scaffolding yang sistematis untuk memastikan guru tidak hanya memahami konsep secara teoretis tetapi juga mampu mengimplementasikannya dengan confidence dan competence. Tahap pertama

adalah dekonstruksi permainan tradisional untuk mengidentifikasi elemen-elemen konstitutif seperti aturan, mekanisme interaksi, struktur kompetisi atau kolaborasi, dan nilai-nilai implisit yang tertanam dalam permainan. Tahap kedua melibatkan analisis kurikulum untuk mengidentifikasi kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang memiliki alignment tinggi dengan karakteristik permainan tertentu. Tahap ketiga adalah proses rekonstruksi kreatif di mana guru merancang modifikasi permainan dengan mempertahankan esensi budayanya sambil mengadaptasi kompleksitas, durasi, dan fokus pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pedagogis. Proses scaffolding ini memfasilitasi transfer ownership dari fasilitator workshop kepada guru, memberdayakan mereka sebagai designer pembelajaran yang kreatif dan responsif terhadap kebutuhan spesifik siswa mereka.

Diversifikasi strategi implementasi permainan nusantara dalam berbagai mata pelajaran menunjukkan fleksibilitas tinggi dari media pembelajaran ini. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan pantun berantai dimodifikasi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, kreativitas literer, dan apresiasi terhadap keindahan bahasa tradisional. Guru IPA mengintegrasikan permainan layang-layang untuk menjelaskan konsep aerodinamika, gaya, dan keseimbangan melalui aktivitas hands-on yang memungkinkan siswa mengobservasi fenomena fisika dalam konteks budaya yang familiar. Pembelajaran IPS memanfaatkan permainan congklak sebagai medium untuk memahami konsep distribusi sumber daya, strategi ekonomi, dan pengambilan keputusan dalam konteks keterbatasan. Guru Matematika mengembangkan varian permainan engklek yang mengintegrasikan operasi bilangan bulat, pecahan, dan pola bilangan dengan menempatkan soal-soal matematika pada petak-petak permainan yang harus diselesaikan sebelum siswa dapat melanjutkan lompatan. Diversifikasi ini mendemonstrasikan bahwa permainan nusantara memiliki versatility pedagogis yang memungkinkan aplikasi lintas disiplin ilmu dengan tetap mempertahankan nilai-nilai karakter yang inheren dalam setiap permainan.

Evaluasi formatif selama workshop mengungkapkan adanya transformasi paradigma guru tentang hubungan antara pembelajaran yang menyenangkan dengan pencapaian akademik yang rigorous. Sebagian guru awalnya mengekspresikan kekhawatiran bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran akan mengurangi waktu instruksional dan berpotensi mengorbankan coverage materi kurikulum. Namun, setelah mengalami langsung bagaimana permainan nusantara dapat difungsikan sebagai context for learning yang memperdalam pemahaman konseptual melalui aplikasi praktis, persepsi guru mengalami shifting signifikan. Data kuesioner post-workshop menunjukkan bahwa 94% guru setuju atau sangat setuju bahwa permainan nusantara dapat meningkatkan engagement siswa tanpa mengorbankan rigor akademik, dan 89% menyatakan kepercayaan diri tinggi

untuk mengimplementasikan pendekatan ini dalam praktik mengajar regular mereka. Transformasi mindset ini merupakan prasyarat esensial untuk sustainability implementasi, karena inovasi pembelajaran hanya akan bertahan jika guru memiliki conviction mendalam tentang nilai dan efektivitasnya.

Peran Mahasiswa dalam Implementasi Program Pengabdian

Keberhasilan implementasi program tidak terlepas dari peran aktif mahasiswa magang dan asistensi mengajar yang terlibat sebagai pelaksana inti kegiatan. Mahasiswa dari Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Borneo Tarakan secara langsung merancang, mempraktikkan, dan membimbing siswa dalam mengikuti permainan tradisional. Keterlibatan mahasiswa ini merupakan manifestasi nyata dari konsep learning by doing dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, di mana mahasiswa tidak hanya menjadi observer tetapi juga praktisi yang mengimplementasikan teori pembelajaran dalam situasi riil.



Gambar 3. Kegiatan PKM bersama Mahasiswa

Salah seorang mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan magang menyampaikan bahwa kegiatan pengabdian ini memberikan pengalaman berharga, khususnya dalam aspek interaksi sosial dan manajemen kelas. Mahasiswa mengakui bahwa mengajarkan karakter melalui permainan yang mengandung nilai-nilai moral dan sosial terbukti sangat efektif dan memberikan dampak yang mendalam bagi siswa. Pengalaman lapangan ini memperkaya kompetensi pedagogis mahasiswa sebagai calon pendidik, sekaligus mengembangkan soft skills seperti komunikasi, kepemimpinan, dan problem solving. Dosen pelaksana menekankan bahwa "ini adalah bukti nyata penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Mahasiswa tidak hanya mengajar,

tetapi menginternalisasi nilai-nilai budaya lokal sekaligus memperkaya pengalaman praktis mereka sebagai calon pendidik."

Observasi terhadap kinerja mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka mengelola dinamika kelompok, menangani konflik yang muncul selama permainan, dan memfasilitasi refleksi siswa terhadap pengalaman belajar mereka. Mahasiswa menunjukkan kreativitas dalam mengadaptasi instruksi permainan sesuai dengan respons siswa, serta kemampuan untuk memberikan scaffolding yang tepat ketika siswa menghadapi kesulitan. Pengalaman ini menjadi modal berharga bagi mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja sebagai pendidik profesional yang tidak hanya menguasai teori tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam praktik pembelajaran yang bermakna.

Kontribusi mahasiswa dalam program pengabdian ini melampaui fungsi asisten teknis dan berkembang menjadi co-facilitator yang aktif dalam proses design, implementation, dan evaluation kegiatan. Dalam fase persiapan, mahasiswa terlibat dalam focus group discussion untuk mengidentifikasi permainan nusantara yang paling sesuai dengan karakteristik siswa SMP, mengembangkan modul pelatihan yang user-friendly, dan merancang instrumen evaluasi yang valid dan reliabel. Selama implementasi, mahasiswa menunjukkan kemampuan adaptive teaching dengan melakukan on-the-spot adjustments terhadap rencana kegiatan berdasarkan respons real-time dari siswa, seperti menyesuaikan tingkat kesulitan challenge dalam permainan, mengalokasikan waktu tambahan untuk diskusi reflektif ketika muncul isu-isu penting, dan memodifikasi grouping strategy untuk mengoptimalkan dinamika kolaboratif. Dalam fase evaluasi, mahasiswa berkontribusi dalam analisis data kualitatif dari observasi dan jurnal refleksi siswa, memberikan perspektif unik tentang efektivitas kegiatan berdasarkan proximity mereka dengan pengalaman siswa.

Pengalaman immersive dalam program pengabdian ini mengkatalisasi pengembangan professional identity mahasiswa sebagai educator yang tidak hanya menguasai content knowledge tetapi juga pedagogical content knowledge dan pedagogical reasoning. Refleksi mahasiswa mengungkapkan awareness mendalam tentang kompleksitas praktik mengajar yang tidak sepenuhnya dapat dipahami melalui coursework teoretis, seperti mengelola heterogenitas kemampuan dan motivasi siswa, menavigasi tension antara struktur yang terencana dengan fleksibilitas responsif, dan mempertahankan keseimbangan antara establishing authority dengan building rapport. Salah seorang mahasiswa merefleksikan bahwa "mengajar karakter melalui permainan jauh lebih menantang daripada yang saya bayangkan, karena saya harus constantly aware tentang moment-moment teachable yang muncul secara spontan dan harus memutuskan dalam hitungan detik bagaimana merespons

dengan cara yang pedagogically sound namun juga authentic." Refleksi kritis seperti ini mengindikasikan bahwa program berhasil memfasilitasi transformative learning yang mengubah tidak hanya knowledge dan skills mahasiswa tetapi juga beliefs dan assumptions mereka tentang hakikat pembelajaran dan pengajaran.

Reciprocal learning yang terjadi antara mahasiswa, siswa, dan guru menciptakan ekologi pembelajaran yang kaya dan multi-directional. Mahasiswa belajar dari siswa tentang dunia kehidupan remaja kontemporer, tantangan yang mereka hadapi dalam navigating peer relationships dan academic pressures, serta preferensi mereka terhadap modalitas pembelajaran yang engaging. Siswa belajar dari mahasiswa tentang role model sebagai young adult yang masih relatif dekat dengan pengalaman mereka namun telah mencapai tingkat maturity dan competency yang aspiratif. Guru belajar dari mahasiswa tentang perspektif fresh dan kreativitas dalam mengintegrasikan teknologi dan budaya populer dalam pembelajaran. Mahasiswa belajar dari guru tentang wisdom praktis yang diperoleh dari pengalaman bertahun-tahun mengelola kompleksitas kelas. Sinergi pembelajaran multi-directional ini menciptakan community of practice yang memperkaya semua pihak yang terlibat dan mendemonstrasikan bahwa pengabdian kepada masyarakat sejatinya merupakan proses mutual benefit di mana akademisi dan masyarakat sama-sama berkembang melalui kolaborasi yang setara dan saling menghormati.

Pembahasan

Efektivitas Permainan Nusantara sebagai Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning

Hasil implementasi program menunjukkan bahwa permainan nusantara memiliki efektivitas tinggi sebagai media pembelajaran berbasis deep learning dalam penguatan karakter positif siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Anwar, 2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran mendalam merupakan pembelajaran yang memanfaatkan kekuatan kemitraan baru untuk melibatkan para siswa dalam mempraktikkan proses pembelajaran melalui menemukan dan menguasai pengetahuan yang ada dan kemudian menciptakan serta menggunakan pengetahuan baru di dunia. Dalam konteks program ini, permainan nusantara berfungsi sebagai media yang memfasilitasi siswa untuk tidak hanya memahami nilai-nilai karakter secara kognitif tetapi juga mengalami dan menginternalisasikannya melalui praktik langsung yang bermakna.

Peningkatan pengetahuan siswa tentang karakter positif sebesar 42% setelah workshop PERMATA mengindikasikan bahwa pendekatan experiential learning melalui permainan tradisional lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional. (Sumarto & Harahap, 2016) dalam penelitiannya

mengenai perencanaan pendidikan dalam menyusun kurikulum deep learning untuk membentuk karakter peserta didik menegaskan bahwa integrasi kurikulum deep learning dapat berkontribusi signifikan dalam membentuk karakter peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa. Hasil program pengabdian ini memvalidasi temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa permainan nusantara sebagai media pembelajaran aktif mampu menggerakkan siswa dari pemahaman superfisial menuju pemahaman mendalam tentang nilai-nilai karakter yang kemudian dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

(Nurlailah & Julkifli, 2025) dalam penelitiannya tentang strategi pembelajaran deep learning dalam mengembangkan karakter bernalar kritis berbasis Profil Pelajar Pancasila menemukan bahwa penerapan strategi pembelajaran deep learning melalui model Problem-Based Learning, diskusi reflektif, dan penugasan proyek mendorong siswa berpikir kritis. Dalam program pengabdian ini, permainan nusantara seperti bentengan dan gobak sodor secara inherent mengintegrasikan elemen problem solving, strategi, dan diskusi reflektif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Siswa tidak hanya mengikuti aturan permainan secara pasif tetapi juga aktif menganalisis strategi, mengevaluasi keputusan, dan merefleksikan pengalaman mereka dalam konteks nilai-nilai karakter yang dipelajari.

Integrasi Permainan Nusantara dalam Kurikulum Pembelajaran

Keberhasilan workshop IMPIAN dalam menghasilkan RPL dan RPP yang terintegrasi dengan permainan nusantara dengan kategori baik sekali (91,5%) menunjukkan feasibilitas tinggi untuk mengintegrasikan kearifan lokal dalam kurikulum formal. (Mardatillah, Wulandari, & Zulfianti, 2025) dalam tinjauan pustaka sistematis mereka tentang penggunaan deep learning dalam pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan karakter menyimpulkan bahwa project-based learning efektif dalam menanamkan nilai-nilai melalui aktivitas praktis yang melibatkan siswa secara aktif. Program pengabdian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa permainan nusantara dapat berfungsi sebagai konteks otentik untuk pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan multiple intelligence dan differentiated instruction.

(Sari & Supriyadi, 2025) dalam penelitiannya tentang penguatan karakter bernalar kritis dan kreatif siswa dalam pembelajaran diferensiasi berbasis deep learning di sekolah dasar menemukan bahwa guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis deep learning menyesuaikan proses pembelajaran dengan minat, gaya belajar, dan kesiapan belajar siswa yang berbeda-beda. Dalam program ini, permainan nusantara secara natural menyediakan diferensiasi pembelajaran karena setiap permainan

dapat dimodifikasi tingkat kompleksitasnya sesuai dengan kemampuan siswa, memungkinkan multiple entry points, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar (kinestetik, visual, auditori, dan sosial). Modifikasi permainan engklek untuk pembelajaran matematika, misalnya, memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan operasi hitung sesuai dengan kemampuan individual siswa sambil tetap mempertahankan esensi permainan yang menyenangkan dan kolaboratif.

(Permana, Wiguna, & Rosalia, 2019) dalam penelitiannya tentang pengembangan permainan berlandaskan nilai karakter keindonesiaan pada siswa sekolah dasar menemukan bahwa penerapan permainan nilai karakter keindonesiaan di jenjang sekolah dasar memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang cukup tinggi serta mampu memacu semangat dan antusiasme siswa dalam memahami dan mengaplikasikan karakter keindonesiaan. Hasil program pengabdian ini mengkonfirmasi temuan tersebut dengan menunjukkan tingkat partisipasi aktif siswa mencapai 93% dan antusiasme tinggi dari guru dalam mengintegrasikan permainan nusantara ke dalam RPL dan RPP mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan nusantara memiliki daya tarik instrinsik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menjadi media efektif untuk internalisasi nilai-nilai karakter.

Pembentukan Kawan Proaktif sebagai Agen Perubahan Karakter Positif

Pembentukan Kawan Proaktif sebagai peer counselor berkarakter positif merupakan inovasi strategis dalam upaya penguatan karakter yang berkelanjutan di sekolah. (Intan Rizki Febriani, Ade Pia Nurfajariyah, Pesty Nur Anissa, & Burhan Hambali, 2024) dalam penelitiannya tentang memperkuat karakter siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani menegaskan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dapat menjadi strategi yang efektif dalam pelatihan karakter siswa. Program Kawan Proaktif memperluas strategi ini dengan tidak hanya memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran formal tetapi juga memberdayakan siswa sebagai agen perubahan yang dapat menyebarkan nilai-nilai karakter positif kepada teman sebaya mereka melalui konseling sebaya dan praktik permainan nusantara.

Sistem logbook konseling yang dikembangkan menggunakan Google Sites memungkinkan monitoring dan evaluasi yang sistematis terhadap aktivitas Kawan Proaktif. (Aliyah, Norlianti, & Mukmin, 2025) dalam penelitiannya tentang model pembelajaran PAI berbasis deep learning menyatakan bahwa metode deep learning mendorong active engagement, self-reflection, dan critical discussion, memungkinkan siswa untuk memahami ajaran dalam cara yang kontekstual. Dalam konteks Kawan Proaktif, self-reflection melalui logbook konseling menjadi mekanisme penting untuk pengembangan kesadaran diri tentang efektivitas intervensi yang dilakukan

dan area yang perlu diperbaiki. Critical discussion yang terjadi dalam sesi supervisi berkala dengan dosen pembimbing dan guru BK memastikan bahwa Kawan Proaktif memperoleh umpan balik konstruktif yang mendukung pengembangan kompetensi konseling sebaya mereka.

Peningkatan kualitas interaksi sosial yang diamati selama workshop PERMATA, dengan berkurangnya perilaku kompetitif negatif dan meningkatnya perilaku kolaboratif positif, sejalan dengan prinsip deep learning yang menekankan pada pengembangan kompetensi sosial dan emosional. (Mardatillah et al., 2025) menyebutkan bahwa implementasi teknologi digital dalam pembelajaran memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi siswa. Program Kawan Proaktif mengintegrasikan teknologi digital tidak hanya untuk dokumentasi tetapi juga untuk edukasi melalui media sosial (Instagram atau TikTok) yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z, memungkinkan penyebarluasan konten edukatif tentang karakter positif yang lebih luas dan engaging.

Sinergi Perguruan Tinggi dan Sekolah dalam Inovasi Pembelajaran

Kegiatan pengabdian ini mendemonstrasikan model sinergi efektif antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Keterlibatan mahasiswa sebagai pelaksana inti program merupakan implementasi konkret dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan pengalaman belajar di luar kampus sekaligus memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. Seperti yang disampaikan oleh dosen pelaksana, kegiatan ini membuktikan bahwa mahasiswa tidak hanya mengajar tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai budaya lokal sekaligus memperkaya pengalaman praktis mereka sebagai calon pendidik.

Pengalaman mahasiswa dalam mengelola dinamika kelompok, menangani konflik, dan memfasilitasi refleksi siswa merupakan kompetensi esensial yang sulit diperoleh melalui pembelajaran teoretis di kelas. (Anwar, 2017) menyatakan bahwa hasil dari pembelajaran mendalam berupaya pada peningkatan pemahaman siswa tentang kelebihan dan kelemahannya serta pembangunan nilai kepercayaan di antara anggota kelompok belajar. Dalam konteks mahasiswa sebagai fasilitator, pengalaman lapangan ini meningkatkan kesadaran diri tentang kekuatan dan area pengembangan mereka sebagai calon pendidik, sekaligus membangun kepercayaan diri dalam menjalankan peran profesional mereka di masa depan.

Antusiasme dan kreativitas guru dalam mengadaptasi permainan nusantara sesuai dengan konteks mata pelajaran mereka menunjukkan bahwa program pelatihan berhasil membangun ownership dan empowerment guru sebagai agen inovasi pembelajaran. (Nurlailah & Julkifli, 2025) mencatat bahwa

implementasi strategi deep learning masih menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, kurangnya sumber belajar kontekstual, serta belum adanya pelatihan khusus terkait integrasi dimensi Profil Pelajar Pancasila. Program workshop IMPIAN secara spesifik mengatasi kendala tersebut dengan menyediakan pelatihan intensif selama tiga hari, mengembangkan sumber belajar kontekstual berupa permainan nusantara yang sudah familiar namun dikemas dalam framework pembelajaran kontemporer, serta memberikan panduan eksplisit tentang integrasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam setiap permainan.

Keberlanjutan program diperkuat melalui mekanisme pendampingan berkala dan evaluasi sistematis. Observasi langsung ke Kawan Proaktif setiap enam bulan untuk melakukan pembaharuan anggota memastikan bahwa program tetap berjalan efektif meskipun ada pergantian keanggotaan akibat kelulusan siswa. Sistem monitoring ini juga memungkinkan identifikasi dini terhadap kendala implementasi dan penyesuaian strategi sesuai dengan dinamika kebutuhan sekolah. (Aliyah et al., 2025) merekomendasikan penguatan mentoring guru, peningkatan kualitas konten digital, pengembangan sistem evaluasi komprehensif, dan pemanfaatan potensi lokal dalam desain proyek pembelajaran untuk optimalisasi program jangka panjang. Program pengabdian ini telah mengimplementasikan rekomendasi tersebut melalui pendampingan guru yang terstruktur, pengembangan konten digital edukatif melalui media sosial Kawan Proaktif, sistem evaluasi berbasis logbook dan instrumen terstandar, serta pemanfaatan optimal permainan nusantara sebagai potensi lokal yang kaya nilai edukatif.

SIMPULAN

Implementasi praktik permainan nusantara sebagai media pembelajaran berbasis deep learning telah terbukti efektif dalam penguatan karakter positif siswa di SMP Negeri 7 Tarakan. Workshop PERMATA yang melibatkan 15 siswa sebagai calon Kawan Proaktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman nilai-nilai karakter positif sebesar 42% dengan tingkat partisipasi aktif mencapai 93%. Pembentukan Kawan Proaktif sebagai peer counselor berkarakter positif berhasil menciptakan agen perubahan yang mampu menginternalisasikan dan menyebarluaskan nilai-nilai karakter kepada teman sebaya melalui konseling berbasis permainan tradisional. Sistem logbook konseling menggunakan Google Sites memfasilitasi monitoring dan evaluasi yang sistematis terhadap aktivitas konseling sebaya. Permainan tradisional seperti bentengan, karet, enggrang batok kelapa, dan lempar sendal terbukti mampu mengembangkan karakter kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung

jawab, kejujuran, dan cinta budaya bangsa melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Workshop IMPIAN yang melibatkan seluruh guru mata pelajaran dan guru Bimbingan Konseling berhasil meningkatkan kompetensi pedagogis guru dalam mengintegrasikan permainan nusantara ke dalam pembelajaran berbasis deep learning, dengan peningkatan pemahaman dari 35% menjadi 88%. Produk nyata berupa dua Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling dan dua Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan nusantara memperoleh kategori baik sekali dengan skor 91,5%, mengindikasikan kualitas tinggi dalam integrasi kearifan lokal dengan kurikulum formal. Keterlibatan mahasiswa sebagai pelaksana inti program melalui magang dan asistensi mengajar memperkaya pengalaman praktis mereka dalam menerapkan konsep learning by doing, sekaligus mengembangkan kompetensi pedagogis, manajemen kelas, dan internalisasi nilai-nilai budaya lokal. Sinergi antara Universitas Borneo Tarakan dengan SMP Negeri 7 Tarakan menciptakan model kolaborasi perguruan tinggi dan sekolah yang efektif dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung penguatan karakter siswa secara berkelanjutan

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Borneo Tarakan atas dukungan dan fasilitasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para dosen yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas kontribusi dan dedikasi selama pelaksanaan kegiatan.

REFERENSI

- Aliyah, S. R., Norlianti, N., & Mukmin. (2025). *Model Pembelajaran PAI Berbasis Deep Learning*. 6(5), 2341–2354.
- Anwar, M. K. (2017). Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 97–104. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Casika, A., Lidia, A., & Asbari, M. (2023). Pendidikan Karakter dan Dekadensi Moral Generasi Alpha. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 26–33. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/alallam/article/view/5648>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan

- Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Intan Rizki Febriani, Ade Pia Nurfajariyah, Pesty Nur Anissa, & Burhan Hambali. (2024). Memperkuat Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 48–55. <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3586>
- Koran Kaltara. (2023). *Kesadaran Melapor Meningkatkan, Tarakan Dominasi Kasus Kekerasan Perempuan dan Anak*. Retrieved from <https://korankaltara.com/kesadaran-melapor-meningkat-tarakan-dominasi-kasus-kekerasan-perempuan-dan-anak>
- KPAI. (2024). *Laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) 2024*. Indoensia Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI).
- Mardatillah, B., Wulandari, I., & Zulfianti, H. M. (2025). Penggunaan Deep Learning dalam Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Pengembangan Karakter: Sebuah Tinjauan Pustaka Sistematis. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 5(1), 175–190. <https://doi.org/10.35878/guru.v5i1.1765>
- Nurlailah, N., & Julkifli, J. (2025). Strategi Pembelajaran Deep Learning dalam Mengembangkan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Siswa Kelas V SDN 1 Dompu. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 273–278. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.2120>
- Permana, E. P., Wiguna, F. A., & Rosalia, N. D. (2019). Pengembangan Permainan Berlandaskan Nilai Karakter Keindonesiaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(2), 14–15.
- Radar Tarakan. (2024). *Sepanjang Tahun 2023, Kasus Pelecehan Anak dan Perempuan di Tarakan Sebanyak 192 Kasus*. Retrieved from <https://radartarakan.jawapos.com/tarakan/2414123615/sepanjang-tahun-2023-kasus-pelecehan-anak-dan-perempuan-di-tarakan-sebanyak-192-kasus>
- Sari, V. Y., & Supriyadi. (2025). *Penguatan Karakter Bernalar Kritis Dan Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Deep Learning Di Sekolah Dasar*. 12, 877–888.
- Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran Pendidikan Karakter Di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 176. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i2.18369>
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (p. 14). p. 14.
- Sukatin, S., Ma'ruf, A., Mardani Putri, D., Giawi Karomah, D., & Hania, I. (2021). Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Remaja di Era Digital. *Jurnal Sosial Dan*

- Sains*, 1(9). <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v1i9.205>
- Sumarto, & Harahap, E. K. (2016). Perencanaan Pendidikan dalam Menyusun Kurikulum Deep Learning untuk Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Literasiologi*, 13, 1–23.
- Undang - Undang Republik Indonesia. (2017). Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Waruwu, M. (2022). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Zaenal Arifin. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology*. 1–140. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2026 Ariantini, N., et.al.,

Published by LP2M of UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon