

Pelatihan dan Pendampingan Model Pembelajaran Nobangan di SDN 15 Palu untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter

Nurul Kami Sani¹, Andi Ulfah Khuzaimah¹, Nurul Fitriah Aras¹, Rizki Ilmianih¹, Haryati²

¹Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

²SDN 15, Palu, Indonesia

Disubmit: 23 September 2025 | Direvisi: 15 Desember 2025 | Diterima: 3 Desember 2026

Abstrak: Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN 15 Palu untuk mengatasi menurunnya minat siswa terhadap permainan tradisional suku Kaili akibat dominasi permainan digital. Kondisi tersebut berdampak pada melemahnya nilai karakter dan identitas budaya siswa, sehingga diperlukan upaya inovatif untuk mengintegrasikan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Sebagai solusi, diimplementasikan model pembelajaran Nobangan yang berbasis permainan tradisional suku Kaili, yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana pelestarian budaya, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Kegiatan program meliputi: (a) pelatihan guru dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis Nobangan, sehingga guru mampu merancang perangkat ajar sesuai kebutuhan kelas; (b) pendampingan penerapan model Nobangan di kelas, yang menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dan kemampuan guru dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai media edukatif; serta (c) pengembangan media pembelajaran digital berupa video untuk mendukung implementasi lebih luas. Untuk keberlanjutan, direncanakan sosialisasi hasil program kepada pihak sekolah, guru dan siswa, agar model ini dapat terintegrasi ke dalam kebijakan sekolah. Hasil sementara menunjukkan perkembangan positif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme siswa, keterlibatan guru yang lebih aktif, serta tumbuhnya kesadaran bersama akan pentingnya pelestarian budaya lokal.

Kata Kunci: Kearifan Lokal; Model Pembelajaran Nobangan; Pelatihan Guru.

Abstract: This community service program was implemented at SDN 15 Palu to address the declining interest of students in traditional Kaili games due to the dominance of digital games. This condition has negatively affected the development of students' character values and cultural identity, thereby requiring innovative efforts to integrate local wisdom into the learning process. As a solution, the Nobangan learning model, based on Kaili traditional games, was implemented. This model functions not only as a means of cultural preservation but also as an interactive, contextual, and enjoyable learning medium. The program activities consisted of: (a) teacher training in the development of Nobangan-based learning modules, enabling teachers to design instructional materials tailored to classroom needs; (b) classroom mentoring in the application of the Nobangan model, which demonstrated an increase in student participation and improved teacher competence in utilizing traditional games as educational media; and (c) the development of digital learning media in the form of videos to support broader implementation. Preliminary results indicate positive progress, reflected in increased student enthusiasm, more active teacher involvement, and a growing collective awareness of the importance of preserving local culture.

Keywords: Nobangan Learning Model; Teacher Training; Local Wisdom.

Hak Cipta ©2026 Penulis

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

*Nurul Kami Sani

Email: nurulkamisani@gmail.com

Cara sitasi: Sani, N.K., & Khuzaimah, A.U., & Aaras, N.F., & Ilmianih, R., & Haryati, H. (2026). Pelatihan dan Pendampingan Model Pembelajaran Nobangan di SDN 15 Palu untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter. ADMA : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 6(2), 295-304.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan terhadap gaya hidup masyarakat, termasuk dalam dunia anak-anak ([Sunday et al., 2021](#)). Salah satu aspek yang paling terdampak adalah pergeseran cara anak bermain dan berinteraksi ([Yusnadi et al., 2024](#)). Di tengah kemajuan globalisasi, permainan tradisional yang dulu menjadi sarana utama dalam interaksi sosial dan pembentukan karakter kini mulai tergantikan oleh permainan digital yang diakses melalui gawai ([Khoiriyah, 2024](#); [Rekha, 2025](#)). Hasil survei awal di beberapa sekolah dasar di Kota Palu menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain game digital, daripada melakukan aktivitas bermain permainan tradisional bersama teman sebayu. Permainan tradisional tidak hanya sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media edukatif yang sarat akan nilai-nilai karakter dan sosial. Kondisi ini berdampak pada melemahnya interaksi sosial secara langsung, berkurangnya penanaman nilai kejujuran, kerja sama, sportivitas, serta tanggung jawab, sekaligus menurunkan keterikatan siswa terhadap identitas budaya lokal.

Permainan tradisional memiliki muatan nilai edukatif yang tinggi, seperti kejujuran, kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, hingga kecintaan terhadap tanah air terkandung di dalam permainan tersebut ([Hafina et al., 2022](#); [Hasmarita et al., 2023](#); [Rekha, 2025](#)). Namun, saat ini permainan tradisional semakin langka dimainkan, terutama di lingkungan perkotaan. Kurangnya sosialisasi dan minimnya integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan formal mempercepat degradasi budaya ini ([Annisa et al., 2019](#); [Husein & MR, 2021](#); [Mashuri, 2022](#)). Anak-anak kini lebih familiar dengan game Mobile Legends atau Free Fire dibanding dengan permainan lokal khas daerah mereka ([Andani et al., 2024](#); [Harahap & Ramadan, 2021](#)). Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia sekolah dasar berkorelasi dengan menurunnya kemampuan berinteraksi, meningkatnya kecemasan, penurunan empati, serta lemahnya kontrol emosi ([Airlangga & Suyono, 2024](#); [Andani et al., 2024](#); [Harahap & Ramadan, 2021](#); [Sakti et al., 2024a](#)).

Hasil observasi dan wawancara di SDN 15 Palu menguatkan temuan tersebut. Baik guru maupun siswa cenderung tidak lagi akrab dengan permainan tradisional suku Kaili, meskipun sekolah memiliki sarana dan ruang terbuka yang cukup memadai untuk dimanfaatkan. Wawancara dengan pihak sekolah juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional masih dominan, sehingga belum banyak memberi ruang bagi integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, pada kegiatan lomba permainan tradisional antarsekolah yang difasilitasi oleh Dinas Pendidikan, siswa dari sekolah perkotaan, termasuk SDN 15 Palu, terlihat kurang terampil dibandingkan dengan siswa dari sekolah-sekolah di daerah pedesaan. Rendahnya keterlibatan komunitas budaya dan sanggar seni turut memperburuk keadaan, karena potensi kolaborasi dalam upaya pelestarian budaya tradisional belum dimanfaatkan secara optimal.

Tujuan utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis budaya melalui implementasi permainan tradisional suku Kaili, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter seperti cinta tanah air, kejujuran, kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab melalui aktivitas bermain edukatif. Selain itu, program

ini juga bertujuan memberikan pelatihan kepada guru agar mampu merancang dan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam strategi pembelajaran maupun perangkat ajar mereka. Tidak hanya berfokus pada guru dan siswa, kegiatan ini juga diarahkan untuk memperkuat kolaborasi dengan komunitas seni dan budaya, khususnya sanggar seni, guna membangun sinergi dalam pelestarian budaya lokal secara berkelanjutan. Dengan demikian, program pengabdian ini diharapkan dapat menghadirkan inovasi pembelajaran yang relevan, aplikatif, dan kontekstual, sekaligus berkontribusi terhadap upaya pelestarian permainan tradisional suku Kaili sebagai bagian dari warisan budaya daerah.

Kajian-kajian terbaru menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik. Permainan tradisional terbukti menjadi media yang efektif karena di dalamnya terkandung nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, serta kedisiplinan (Azizah & Safira, 2021; Azizah et al., 2020; Azizah et al., 2023; Safitri et al., 2023). Upaya pelestarian budaya lokal melalui program berbasis sekolah dapat memperkuat jati diri bangsa di tengah arus globalisasi. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berakar pada budaya terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan daerah (Mashuri, 2022).

SDN 15 Palu memiliki potensi besar untuk menjadi sekolah percontohan berbasis budaya. Hal ini didukung oleh lokasi yang strategis di pusat kota, sarana dan prasarana yang memadai, serta komitmen kelembagaan yang kuat dalam mengadopsi praktik pembelajaran inovatif. Lingkungan sekitar sekolah yang masih memelihara tradisi budaya Kaili juga memberikan dasar penting bagi upaya revitalisasi permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Kolaborasi antara pihak sekolah, guru, siswa, dan komunitas budaya dapat diarahkan tidak hanya untuk menjaga kelestarian budaya, tetapi juga untuk menguatkan pendidikan karakter secara menyeluruh.

Program ini merupakan bentuk hilirisasi dari penelitian sebelumnya mengenai Model Pembelajaran Nobangan yang berbasis permainan tradisional Suku Kaili (Azizah & Safira, 2021; Azizah et al., 2023). Model ini telah diuji melalui penelitian eksperimen pada siswa sekolah dasar dan terbukti efektif dalam menumbuhkan karakter cinta tanah air. Lebih lanjut, model tersebut telah mendapat pengakuan formal melalui penerbitan buku ber-ISBN serta hak kekayaan intelektual (HKI).

Metode

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) yang berorientasi pada pemanfaatan aset, potensi, dan kekuatan lokal sebagai modal utama dalam mengembangkan komunitas. Dalam konteks program ini, permainan tradisional suku Kaili (Nobangan) dipandang sebagai aset budaya yang tidak hanya bernilai warisan leluhur, tetapi juga memiliki fungsi edukatif, sosial, dan karakter building yang relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar saat ini.

Program dilaksanakan di SDN 15 Palu dengan subjek pendampingan utama 3 guru dan 28 siswa. Sekolah ini dipilih karena beberapa alasan strategis. Pertama, lokasinya berada di pusat Kota Palu sehingga memiliki potensi menjadi sekolah model yang dapat menginspirasi

sekolah lain di wilayah perkotaan maupun pedesaan. Kedua, SDN 15 Palu memiliki sarana dan prasarana yang relatif lengkap, termasuk ruang kelas, halaman sekolah yang luas, dan fasilitas multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan program. Ketiga, pihak sekolah menunjukkan komitmen institusional yang kuat dalam menerima inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal, sehingga implementasi program memiliki peluang lebih besar untuk berkelanjutan.

Proses perencanaan dilakukan melalui mekanisme partisipatif, melibatkan kepala sekolah, guru, perwakilan orang tua, dan komunitas budaya. Pada tahap awal, tim pengabdian melaksanakan Focus Group Discussion untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan utama yang dihadapi sekolah. Hasil diskusi menunjukkan tiga permasalahan pokok: (1) keterbatasan pengetahuan guru dan siswa mengenai permainan tradisional Kaili, (2) belum adanya model pembelajaran yang terstruktur berbasis kearifan lokal, dan (3) minimnya kolaborasi sekolah dengan komunitas budaya. Dari hasil identifikasi tersebut, kemudian disepakati tujuan bersama, yaitu mengintegrasikan permainan tradisional Kaili dalam proses pembelajaran melalui penerapan Model Pembelajaran Nobangan. Perencanaan aksi selanjutnya melibatkan guru sebagai pelaksana utama implementasi dan siswa sebagai subjek pembelajaran. Dengan demikian, program ini tidak hanya sekadar menghadirkan intervensi singkat, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dan berorientasi pada keberlanjutan.

Implementasi program dirancang secara sistematis melalui tahapan berikut:

1. Koordinasi Awal

Dilakukan melalui pertemuan resmi dengan kepala sekolah, guru, dan perwakilan orang tua. Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan tujuan program, mendefinisikan peran dan tanggung jawab masing-masing pihak, serta menyesuaikan jadwal kegiatan dengan kalender akademik sekolah. Selain itu, dipetakan pula aset sekolah berupa fasilitas fisik (kelas, halaman, sarana multimedia) serta dukungan sosial dari komunitas budaya lokal.

2. Pelatihan

Guru diberikan pelatihan intensif mengenai pengembangan RPP dan modul ajar berbasis Model Nobangan. Dalam pelatihan, guru tidak hanya belajar teori, tetapi juga menyusun perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan kelas masing-masing. Sementara itu, siswa diperkenalkan secara langsung dengan permainan tradisional Kaili melalui simulasi praktik. Mereka belajar aturan main, filosofi, serta nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya, seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab.

3. Pengembangan Media Digital

Untuk mendukung keberlanjutan, tim membuat video tutorial dan panduan digital terkait implementasi Model Nobangan. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar alternatif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa, baik di SDN 15 Palu maupun sekolah lain yang tertarik mereplikasi program serupa.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Guru yang telah menyusun modul dan RPP didampingi langsung saat mengimplementasikannya di kelas. Tim pengabdian melakukan monitoring, memberikan umpan balik, serta

membantu mengatasi kendala teknis yang muncul. Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan: deskriptif (melalui lembar observasi keterlibatan siswa, partisipasi guru, dan alur pembelajaran) dan kualitatif (melalui wawancara mendalam, diskusi reflektif, serta catatan pengalaman guru dan siswa).

5. Penguatan Keberlanjutan

Tahap akhir difokuskan pada keberlanjutan program. Sekolah didorong untuk terus menggunakan modul, video, dan panduan yang telah dihasilkan. Selain itu, dibangun komitmen untuk memperkuat kerja sama dengan sanggar seni sebagai mitra eksternal agar pelestarian permainan tradisional tidak hanya berhenti di ruang kelas, tetapi juga menjadi bagian dari kegiatan ekstrakurikuler maupun festival budaya sekolah.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi sikap siswa yang menekankan pada nilai-nilai karakter, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan apresiasi budaya. Guru menilai sikap siswa berdasarkan indikator yang terukur, misalnya kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan, sportivitas dalam menerima hasil, hingga rasa bangga dalam memperkenalkan budaya Kaili. Selain itu, wawancara dengan guru dan refleksi siswa juga digunakan sebagai instrumen kualitatif untuk menangkap perubahan sikap secara lebih mendalam.

Pembahasan

Tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis budaya lokal, menanamkan nilai karakter cinta tanah air, serta memberikan pelatihan bagi guru agar mampu mengimplementasikan model pembelajaran nobangan dikelas. Keberhasilan program ini dapat dilihat melalui pencapaian indikator yang telah ditentukan. Untuk guru, indikator keberhasilan diukur melalui kemampuan merancang modul dan mengimplementasikannya dikelas. Untuk siswa, keberhasilan diukur dari tingkat keterlibatan aktif, di mana 78% siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dibanding metode pembelajaran sebelumnya. Selain itu, perubahan sikap siswa dapat diukur melalui indikator nilai karakter yang ditanamkan selama kegiatan, seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan kejujuran. Perubahan tersebut diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru maupun siswa.

Selain kegiatan inti, tahap koordinasi dengan pihak sekolah juga menjadi aspek penting dalam memastikan keberhasilan program. Koordinasi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan bersama kepala sekolah dan guru. Pertemuan pertama berfokus pada penyamaan persepsi mengenai tujuan, manfaat, serta tahapan program, sementara pertemuan kedua diarahkan pada pembagian peran, penjadwalan kegiatan, serta penentuan mekanisme evaluasi. Melalui koordinasi yang baik, pihak sekolah menunjukkan komitmen untuk mendukung keberlanjutan program, termasuk dengan menyediakan waktu khusus dalam jadwal pembelajaran untuk implementasi model Nobangan.

Pelatihan pembuatan modul ajar berbasis permainan tradisional dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama berfokus pada pengenalan filosofi dan aturan permainan tradisional Suku Kaili yakni permainan nobangan, diikuti dengan pemetaan keterkaitan permainan dengan kompetensi dasar mata pelajaran. Pertemuan kedua diarahkan pada penyusunan modul

yang mengintegrasikan model pembelajaran nobangan. Pertemuan ketiga menekankan pada implementasi secara terbatas melalui simulasi di kelas, sehingga guru dapat melakukan refleksi dan revisi terhadap perangkat ajar yang telah disusun. Dengan tahapan ini, guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga terampil dalam praktik implementasinya.

Adapun kegiatan pelatihan siswa dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan permainan tradisional melalui simulasi langsung di halaman sekolah, dengan bimbingan guru dan tim pengabdian. Pertemuan ini bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu serta menumbuhkan minat siswa terhadap permainan tradisional. Pada pertemuan kedua, siswa diajak untuk mengaplikasikan permainan tersebut ke dalam pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan mata pelajaran sains dan matematika. Hasilnya, siswa tidak hanya menikmati kegiatan bermain, tetapi juga mampu memahami konsep-konsep pelajaran dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan.



Gambar 1. Pembimbingan guru dalam pembuatan modul



Gambar 2. Pataba dalam permainan nobangan



Gambar 3. Implementasi pembelajaran nobangan didalam kelas



Gambar 4. Implementasi pembelajaran nobangan diluar kelas

Keberhasilan program pengabdian ini dievaluasi menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara terpadu. Secara kuantitatif, tingkat partisipasi siswa diukur melalui lembar observasi terstruktur yang memuat indikator keaktifan fisik, keterlibatan diskusi, dan kepatuhan terhadap aturan permainan, yang menunjukkan bahwa 78% siswa berada pada kategori partisipasi tinggi setelah penerapan Model Pembelajaran Nobangan. Selain itu, penguatan nilai karakter siswa diukur menggunakan rubrik penilaian karakter dengan skala empat tingkat (sangat kurang–sangat baik) yang mencakup aspek kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan kejujuran, dengan hasil rata-rata skor berada pada kategori baik. Data kuantitatif tersebut diperkuat dengan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi mendalam dan wawancara dengan guru dan siswa, yang menunjukkan adanya perubahan sikap, peningkatan antusiasme belajar, serta interaksi sosial yang lebih positif selama pembelajaran. Kombinasi kedua jenis data ini memberikan gambaran yang lebih objektif dan komprehensif mengenai efektivitas Model Pembelajaran Nobangan dalam meningkatkan partisipasi belajar dan internalisasi nilai karakter siswa.

Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Nobangan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Proses pendampingan guru melalui pelatihan pembuatan modul dan implementasi model pembelajaran nobangan dikelas membuktikan bahwa guru dapat bertransformasi dari sekadar pengguna metode konvensional menjadi fasilitator pembelajaran kontekstual yang berbasis kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan pandangan Nur Annisa et al., (2019) mengenai situated learning, di mana proses belajar menjadi lebih bermakna ketika terkait langsung dengan konteks sosial dan budaya siswa.

Dari sisi siswa, dinamika pelaksanaan menunjukkan adanya perubahan perilaku yang signifikan. Melalui keterlibatan dalam permainan tradisional, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, dan kerja sama. Hasil ini mendukung temuan Hafina et al. (2022) dan Hasmarita et al. (2023) bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif dalam penguatan karakter dan interaksi sosial siswa. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan membuktikan teori student engagement yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dan perilaku siswa akan meningkat ketika aktivitas belajar relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari (Fredricks et al., 2004).

Temuan ini juga memperkuat teori pendidikan berbasis budaya (culturally responsive pedagogy) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila menggunakan budaya sebagai basis untuk mentransfer pengetahuan (Gay, 2010). Dalam konteks ini, Nobangan tidak

hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai wahana transfer nilai dan pengetahuan yang sesuai dengan identitas lokal siswa. Dengan demikian, pengabdian ini mengafirmasi pandangan Mashuri (2022); Sakti et al. (2024b) bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat motivasi siswa sekaligus menumbuhkan kebanggaan terhadap warisan budaya daerah.

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, kesesuaianya dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan, di mana pelestarian budaya lokal semakin terpinggirkan oleh permainan digital. Kedua, model Nobangan menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik bagi generasi digital native dengan menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai media edukatif. Ketiga, luaran berupa modul, buku panduan, dan media digital video sebagai video tutorial implementasi model pembelajaran nobangan memberikan nilai tambah yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Namun demikian, terdapat tantangan yang perlu dicermati. Keterbatasan waktu membuat proses internalisasi nilai-nilai budaya belum sepenuhnya optimal, dan adanya perbedaan kemampuan guru dalam mengadaptasi permainan ke dalam materi pelajaran menunjukkan perlunya strategi pelatihan yang lebih berjenjang. Selain itu, minimnya dokumentasi tertulis tentang aturan dan filosofi permainan tradisional Kaili menuntut adanya kolaborasi lebih erat dengan komunitas budaya, khususnya sanggar seni dan tokoh masyarakat, agar warisan budaya ini terdokumentasi dengan baik untuk mendukung praktik pendidikan berkelanjutan. Keberlanjutan program pengabdian ini kemudian akan diteruskan dalam kegiatan sosialisasi yang akan diikuti oleh guru dan siswa secara lebih luas dengan menampilkan video implementasi model pembelajaran nobangan dikelas serta pembagian buku panduan model pembelajaran nobangan disekolah-sekolah.

Dengan melihat hasil dan dinamika ini, pengabdian masyarakat melalui Model Pembelajaran Nobangan dapat dipandang sebagai praktik service-learning yang memadukan kebutuhan komunitas dengan pengembangan akademik. Program ini tidak hanya menyelesaikan permasalahan rendahnya integrasi budaya dalam pendidikan, tetapi juga menjadi kontribusi nyata dalam proses transformasi sosial menuju ekosistem pendidikan berbasis budaya lokal yang berkelanjutan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui penerapan Model Pembelajaran Nobangan berbasis permainan tradisional Suku Kaili terbukti memberikan dampak positif bagi guru, siswa, dan sekolah. Secara teoritis, kegiatan ini menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis budaya lokal (culturally responsive teaching) yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat identitas budaya. Nobangan berfungsi sebagai sarana pembelajaran kontekstual sekaligus media internalisasi nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Rekomendasi yang dapat diajukan antara lain: (1) guru terus mengembangkan perangkat ajar berbasis budaya lokal dengan dukungan teknologi digital, dan (2) pemerintah daerah serta komunitas budaya dilibatkan lebih intensif untuk memperkuat keberlanjutan program. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga membuka ruang bagi transformasi pendidikan yang lebih inklusif dan berkarakter.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan pendanaan dari Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jendral Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi Republik Indonesia. Tim pelaksana juga menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Tadulako, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako, serta mitra SDN 15 Palu beserta guru, dan siswa yang telah berpartisipasi aktif. Dukungan dan kerja sama semua pihak telah menjadi kunci keberhasilan kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Airlangga, B. N., & Suyono. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kota Jember. *TRILOGI: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Eksakta*, 3(2), 175–181. <https://doi.org/10.47134/trilogi.v3i2.57>
- Andani, S., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Daya Tangkap Siswa SD. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 76–84. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i3.3391>
- Annisa, A. N., Sari, L. Q. F., Fauroni, M. R., Bachri, M. S., & Setiani, R. (2019). Lunturnya Kearifan Lokal Permainan Tradisional Pada Siswa SMP Negeri 1 Purwodadi. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(1), 78–82. <https://doi.org/10.34050/jib.v7i1.6448>
- Azizah, Gagaramusu, Y. b. M., Kaharu, S. N., Aras, N. F., Wahyuni, S., & Rosnadi. (2023). Model Pembelajaran NOBANGAN Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili Bagi Guru dan Siswa di Sekolah Dasar. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(10), 3600–3605. <https://doi.org/10.31604/jpm.v6i10.3600-3605>
- Azizah, Kami Sani, N., Fitriah Aras, N., & Adriana, L. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 5(2), 43–50. <https://doi.org/10.21067/jmk>
- Azizah & Safira, R. (2021). Creative of Learning Students Elementary Education Development Of The Nobangan Learning Model Based On The Kaili Tribe Traditional Game For The Students Creative Value. *Journal Of Elementary Education*, 4.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice*. Teachers College Press.
- Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 404–415. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.46125>

- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Hasmarita, S., Nursyamsi, M. Y., Valentino, R. F., & Gunawan, G. (2023). The Influence of Traditional Games on the Character of Elementary School Students. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 6(2), 49–56. <https://doi.org/10.17509/tegar.v6i1.51334>
- Husein, M., & MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.29103/aaaj.v5i1.4568>
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>
- Mashuri, H. (2022). Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: A meta-analysis. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(4), 15–26. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i4.14942
- Rekha. (2025). Traditional games as a tool for improving psychosocial development: A comparative study of structured and progressive learning models. *Educational Sciences: International Journal of Play and Education*, 6(1). [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2025.vol6\(1\).18538](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2025.vol6(1).18538)
- Safitri, A. N., Sarwanto, S., & Harjunowibowo, D. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 13(1), 32–38. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v13i1.60093>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024a). Integrating Local Cultural Values into Early Childhood Education to Promote Character Building. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 84–101. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.7.5>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024b). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Sunday, O. J., Adesope, O. O., & Maarhuis, P. L. (2021). The effects of smartphone addiction on learning: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior Reports*, 4, 100114. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100114>
- Yusnadi, Rukhmana, T., Sujana, N., Putra, S. R., Nugraha, A. R., & Arianti, D. (2024). Pengaruh Gadget pada Karakter Anak di SD. *Journal on Education*, 6(3), 16534–16539. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5556>