

## Pemberdayaan Mahasiswa Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI Angkatan 2025 Melalui Permainan Olahraga Tradisional di Laut Jangka Kabupaten Bireuen

<sup>1</sup>Masyitah, <sup>2</sup>Dini Annisha, <sup>3</sup>Fajrian Firmanda, <sup>4</sup>M. Taufiq, <sup>5</sup>Cut Santika, <sup>6</sup>Rahmi

Prodi Penjas, FKIP, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>,

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Aceh, FKIP, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia<sup>5</sup>

Prodi Seni Pertunjukan, FKIP, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia<sup>6</sup>

✉ Email Korespodensi: [masyitah.petanque@gmail.com](mailto:masyitah.petanque@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Histori Artikel:

Diterima 13-06-2026

Disetujui 18-06-2026

Diterbitkan 20-06-2026

### ABSTRACT

*This community service activity aims to empower students of the Physical Education Study Program, FKIP, Indonesian National Islamic University (UNIKI) Class of 2025 through traditional sports games held in the Jangka Sea area, Bireuen Regency. This program is motivated by the low utilization of traditional sports games as a medium for learning and character development of students, as well as the less than optimal use of the open natural environment as a means of contextual learning. The method used is Participatory Action Learning (PAL) which actively involves students through the stages of preparation, provision, implementation of the game, as well as evaluation and reflection. The games implemented include beach tug of war, team clogs, and obstacles. Data collection techniques are carried out through observation, questionnaires, interviews, and documentation. The results of the activity show that the level of participant attendance reached 95%, active student participation was 90%, an increase in understanding of traditional sports by 88%, and the level of participant satisfaction reached 92%. In addition, the ability of student cooperation and sportsmanship is in the good category. This activity provides meaningful learning experiences through an experiential learning approach, enhancing social, communication, and leadership skills, as well as raising students' awareness of the importance of preserving traditional sports as a local cultural heritage. Therefore, traditional sports games can be an effective alternative model for empowering Physical Education students, integrating aspects of education, sports, culture, and character building.*

**Keywords:** student empowerment, physical education, traditional sports games, experiential learning, Laut Jangka.

**Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Masyitah, M., Annisha, D., Firmanda, F. ., Taufiq, M. ., Santika, C. ., & Rahmi, R. (2026). Pemberdayaan Mahasiswa Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI Angkatan 2025 Melalui Permainan Olahraga Tradisional di Laut Jangka Kabupaten Bireuen. *Indonesia Berdampak: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 368-377. <https://doi.org/10.63822/ge2fqs90>



## PENDAHULUAN

Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki karakter, kepemimpinan, kemampuan sosial, dan kepedulian terhadap budaya lokal. Dalam konteks pendidikan jasmani, mahasiswa tidak hanya dituntut menguasai teori dan keterampilan olahraga modern, tetapi juga memiliki kemampuan dalam melestarikan serta mengembangkan olahraga dan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Hal ini sejalan dengan kebijakan pendidikan tinggi yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan penguatan kompetensi abad ke-21 yang meliputi kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

Permainan olahraga tradisional merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai pendidikan, seperti sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kepemimpinan, serta interaksi sosial yang positif (Kurniati, 2016). Selain berfungsi sebagai aktivitas fisik yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani, permainan tradisional juga berperan sebagai media pembentukan karakter dan pelestarian budaya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Namun, perkembangan teknologi digital dan perubahan pola hidup masyarakat telah menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional. Meningkatnya penggunaan gawai pada generasi muda berdampak pada berkurangnya interaksi sosial langsung dan aktivitas permainan tradisional sehingga diperlukan alternatif kegiatan yang lebih edukatif dan interaktif (Yanto R, 2024).

Di sisi lain, mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI sebagai calon pendidik olahraga memiliki tanggung jawab untuk memahami, mengembangkan, dan mentransformasikan nilai-nilai budaya olahraga kepada masyarakat. Akan tetapi, proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih lebih banyak berorientasi pada penguasaan teori dan cabang olahraga modern, sehingga pengalaman praktik mahasiswa dalam mengelola aktivitas permainan olahraga tradisional masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara kompetensi akademik yang diperoleh mahasiswa dengan kebutuhan pengalaman nyata dalam pelestarian dan pengembangan olahraga tradisional di masyarakat.

Kabupaten Bireuen, khususnya kawasan Laut Jangka, memiliki potensi besar sebagai ruang pembelajaran luar kelas yang mampu mendukung kegiatan pendidikan jasmani berbasis pengalaman. Lingkungan pesisir menyediakan ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan untuk pelaksanaan berbagai aktivitas olahraga rekreatif dan permainan tradisional yang melibatkan interaksi sosial secara langsung. Namun demikian, potensi kawasan Laut Jangka sebagai laboratorium pembelajaran pendidikan jasmani berbasis budaya lokal belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pemberdayaan mahasiswa. Kegiatan luar ruang yang dirancang secara sistematis dapat mengembangkan kepemimpinan, kerja sama, komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Priest & Gass, 2018).

Selain itu, berbagai program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di perguruan tinggi umumnya berfokus pada pemberdayaan masyarakat umum, pelatihan keterampilan, atau pengembangan usaha ekonomi produktif. Masih relatif sedikit program yang mengintegrasikan pemberdayaan mahasiswa pendidikan jasmani, pelestarian permainan olahraga tradisional, dan pemanfaatan kawasan wisata pesisir sebagai media pembelajaran kontekstual. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya inovasi program yang mampu menghubungkan aspek pendidikan, budaya, olahraga, dan pengabdian kepada masyarakat dalam satu kegiatan yang terintegrasi.

Mahasiswa Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI Angkatan 2025 sebagai mahasiswa baru memerlukan wadah untuk mengembangkan kemampuan kerja sama, kepemimpinan, komunikasi, dan adaptasi sosial dalam lingkungan akademik. Di sisi lain, permainan olahraga tradisional memiliki karakteristik yang

mampu membangun kebersamaan, solidaritas kelompok, dan nilai-nilai karakter yang dibutuhkan oleh calon guru pendidikan jasmani. Namun, belum tersedia program pemberdayaan yang secara khusus memanfaatkan permainan olahraga tradisional sebagai media penguatan kompetensi sosial dan profesional mahasiswa Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi beberapa kesenjangan utama, yaitu: (1) kesenjangan antara potensi permainan olahraga tradisional sebagai media pendidikan karakter dengan rendahnya pemanfaatan di kalangan mahasiswa; (2) kesenjangan antara potensi kawasan Laut Jangka sebagai sarana pembelajaran luar ruang dengan minimnya pemanfaatan untuk kegiatan pendidikan jasmani; (3) kesenjangan antara kompetensi teoritis mahasiswa dengan kebutuhan pengalaman praktik berbasis budaya lokal; serta (4) kesenjangan antara pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan kebutuhan inovasi program yang mengintegrasikan pendidikan, olahraga, budaya, dan pariwisata lokal.

Oleh karena itu, kegiatan “Pemberdayaan Mahasiswa Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI Angkatan 2025 Melalui Permainan Olahraga Tradisional di Laut Jangka Kabupaten Bireuen” menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kapasitas mahasiswa, memperkuat karakter dan kompetensi sosial, serta melestarikan permainan olahraga tradisional melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman. Program ini diharapkan dapat menghasilkan model pemberdayaan mahasiswa yang inovatif sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal dan pemanfaatan potensi wisata edukatif di Kabupaten Bireuen.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Learning* (PAL) yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses pemberdayaan melalui keterlibatan aktif pada setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan proses pembelajaran, pengalaman langsung, refleksi, dan pengembangan kompetensi mahasiswa melalui aktivitas permainan olahraga tradisional di lingkungan alam terbuka.

### **1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahap utama, yaitu:

#### **a. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan mahasiswa, koordinasi dengan Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI, serta survei lokasi kegiatan di Pantai Laut Jangka. Selain itu, tim pelaksana menyusun instrumen evaluasi, modul permainan olahraga tradisional, pembagian kelompok peserta, dan perlengkapan pendukung kegiatan. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- 1) Analisis kebutuhan peserta.
- 2) Koordinasi dengan pihak program studi.
- 3) Observasi dan penentuan area permainan.
- 4) Penyusunan panduan permainan olahraga tradisional.
- 5) Persiapan alat dan bahan kegiatan.

#### **b. Tahap Sosialisasi dan Pembekalan**

Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai pentingnya permainan olahraga tradisional sebagai media pembelajaran, pelestarian budaya, dan pengembangan karakter. Materi pembekalan meliputi:

- 1) Konsep olahraga tradisional dan kearifan lokal.
- 2) Nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional.
- 3) Keselamatan dan manajemen kegiatan *outdoor*.
- 4) Teknik pelaksanaan permainan olahraga tradisional.

Metode yang digunakan berupa ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan demonstrasi permainan.

c. Tahap Implementasi Permainan Olahraga Tradisional

Tahap implementasi merupakan inti kegiatan pemberdayaan. Mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti berbagai permainan olahraga tradisional yang dimodifikasi sesuai kondisi lingkungan pantai. Adapun bentuk permainan yang dilaksanakan antara lain:

- 1) Tarik tambang pantai.
- 2) Bakiak beregu.
- 3) Hadang

Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana melakukan pendampingan dan observasi terhadap partisipasi, kerja sama, komunikasi, kepemimpinan, dan sportivitas mahasiswa.

d. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas program dalam meningkatkan kompetensi sosial dan karakter mahasiswa. Evaluasi dilakukan melalui:

- 1) Observasi langsung.
- 2) Angket kepuasan peserta.
- 3) Wawancara singkat.
- 4) Diskusi reflektif kelompok.

Hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi perubahan sikap, tingkat partisipasi, kemampuan kerja sama, serta persepsi mahasiswa terhadap permainan olahraga tradisional sebagai media pembelajaran.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data Kegiatan diperoleh melalui:

**Tabel 1. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

No	Teknik	Instrumen	Tujuan
1	Observasi	Lembar observasi	Menilai partisipasi dan kerja sama peserta
2	Angket	Kuesioner	Mengukur kepuasan dan persepsi peserta
3	Wawancara	Pedoman wawancara	Menggali pengalaman peserta
4	Dokumentasi	Foto dan video kegiatan	Mendukung laporan kegiatan

3. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan program diukur berdasarkan indikator berikut:

**Tabel 2. Indikator Keberhasilan**

Indikator	Target
Kehadiran peserta	≥ 90%
Partisipasi aktif mahasiswa	≥ 85%
Peningkatan pemahaman tentang olahraga tradisional	≥ 80%

Kepuasan peserta terhadap kegiatan	$\geq 85\%$
Kemampuan kerja sama dan sportivitas	Kategori baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Kegiatan

Kegiatan Pemberdayaan Mahasiswa Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI Angkatan 2025 melalui Permainan Olahraga Tradisional di Laut Jangka Kabupaten Bireuen dilaksanakan dengan melibatkan mahasiswa baru Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI. Kegiatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, pembekalan, implementasi permainan olahraga tradisional, serta evaluasi dan refleksi.

Pada tahap implementasi, mahasiswa mengikuti beberapa jenis permainan olahraga tradisional yang terdiri atas tarik tambang pantai, bakiak beregu, dan hadang. Seluruh permainan dilaksanakan secara berkelompok untuk mendorong interaksi sosial, kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan antar peserta. Kondisi lingkungan Pantai Laut Jangka yang terbuka dan kondusif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, tingkat kehadiran peserta mencapai 95%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil observasi tim pelaksana menunjukkan bahwa sekitar 90% peserta terlibat aktif dalam setiap permainan yang dilaksanakan. Selain itu, kemampuan kerja sama dan sportivitas mahasiswa berada pada kategori baik.

Hasil angket yang diberikan setelah kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh pemahaman baru mengenai nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional. Sebanyak 88% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya pelestarian olahraga tradisional sebagai bagian dari budaya lokal. Sementara itu, 92% peserta menyatakan puas terhadap pelaksanaan kegiatan dan berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan.

**Tabel 3. Capaian Indikator Keberhasilan Program**

No	Indikator	Target	Hasil
1	Kehadiran peserta	$\geq 90\%$	95%
2	Partisipasi aktif mahasiswa	$\geq 85\%$	90%
3	Peningkatan pemahaman olahraga tradisional	$\geq 80\%$	88%
4	Kepuasan peserta	$\geq 85\%$	92%
5	Kerja sama dan sportivitas	Kategori baik	Kategori baik

Hasil wawancara dan diskusi reflektif menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat kegiatan tidak hanya dari aspek fisik, tetapi juga dari aspek sosial dan emosional. Mahasiswa mengaku lebih mengenal sesama teman seangkatan, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta memperoleh pengalaman baru dalam mengelola aktivitas permainan tradisional di lingkungan terbuka.



**Gambar 1.** Spanduk Kegiatan



**Gambar 2.** Foto bersama



**Gambar 3.** Tarik Tambang



**Gambar 4.** Bakiak Beregu



**Gambar 5.** Hadang

## **2. Pembahasan**

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional dapat menjadi media yang efektif dalam pemberdayaan mahasiswa Pendidikan Jasmani. Tingginya tingkat partisipasi peserta menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Menurut Kolb (2015), pengalaman konkret yang diperoleh peserta selama kegiatan lapangan berperan penting dalam membangun pemahaman, refleksi, dan pengembangan kompetensi secara berkelanjutan. Melalui keterlibatan langsung dalam permainan tradisional, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam mengelola aktivitas olahraga berbasis budaya lokal.

Permainan tarik tambang pantai, bakiak beregu, dan hadang terbukti mendorong terjadinya interaksi sosial yang positif antar mahasiswa. Aktivitas tersebut menuntut koordinasi, komunikasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lavega-Burgués et al. (2014) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan pengalaman emosional positif yang mendukung pengembangan keterampilan sosial, kerja sama, dan kohesi kelompok.

Selain itu, pelaksanaan permainan secara berkelompok memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan tanggung jawab. Dalam permainan bakiak beregu, misalnya, keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh kemampuan peserta dalam mengatur strategi dan menyelaraskan gerakan. Menurut Dyson (2001), aktivitas fisik yang dirancang secara kooperatif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal, rasa tanggung jawab, dan efektivitas kerja tim pada peserta didik.

Kegiatan yang dilaksanakan di kawasan Pantai Laut Jangka juga memberikan pengalaman belajar kontekstual yang berbeda dari pembelajaran di ruang kelas. Lingkungan alam terbuka memungkinkan mahasiswa berinteraksi secara langsung dengan kondisi nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini didukung oleh penelitian Rickinson et al. (2004) yang menjelaskan bahwa pembelajaran luar ruang (*outdoor learning*) berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keterampilan sosial, serta perkembangan personal peserta.

Dari aspek pelestarian budaya, kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya menjaga keberlangsungan permainan olahraga tradisional sebagai warisan budaya bangsa. Keterlibatan mahasiswa dalam praktik langsung permainan tradisional dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk memperkenalkan kembali budaya lokal kepada generasi muda. Hal ini sejalan dengan pandangan UNESCO (2023) yang menegaskan bahwa olahraga dan permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya takbenda yang perlu dilestarikan melalui pendidikan dan partisipasi aktif masyarakat.

Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa integrasi permainan olahraga tradisional dengan kegiatan pembelajaran di lingkungan alam terbuka mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa permainan tradisional masih relevan digunakan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, khususnya untuk mendukung pengembangan karakter, kompetensi sosial, dan kecintaan terhadap budaya lokal di kalangan mahasiswa.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan Pemberdayaan Mahasiswa Pendidikan Jasmani FKIP UNIKI Angkatan 2025 melalui Permainan Olahraga Tradisional di Laut Jangka Kabupaten Bireuen telah terlaksana dengan baik dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, pemahaman tentang pentingnya olahraga tradisional, serta kemampuan kerja sama, komunikasi, kepemimpinan, dan sportivitas dalam aktivitas kelompok.

Pelaksanaan permainan olahraga tradisional seperti tarik tambang pantai, bakiak beregu, dan hadang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Selain berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi sosial dan karakter mahasiswa, kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Pemanfaatan kawasan Laut Jangka sebagai

media pembelajaran luar ruang turut memberikan pengalaman kontekstual yang mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani secara lebih menarik dan efektif.

Dengan demikian, permainan olahraga tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pemberdayaan mahasiswa Pendidikan Jasmani yang mampu mengintegrasikan aspek pendidikan, budaya, olahraga, dan pengembangan karakter secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dyson, B. (2001). Cooperative learning in an elementary physical education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20(3), 264–281. <https://doi.org/10.1123/jtpe.20.3.264>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Permainan Tradisional sebagai Wahana Pendidikan Karakter*. [https://repositori.kemendikdasmen.go.id/18030/1/2.%20Kajian%20Pemanfaatan%20Permainan%20Tradisional\\_Mikka.pdf](https://repositori.kemendikdasmen.go.id/18030/1/2.%20Kajian%20Pemanfaatan%20Permainan%20Tradisional_Mikka.pdf)
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lavega-Burgués, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March-Llanes, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457–467. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- Rickinson, M., Dillon, J., Teamey, K., Morris, M., Choi, M. Y., Sanders, D., & Benefield, P. (2004). A review of research on outdoor learning. *National Foundation for Educational Research*. [https://slunik.slu.se/kursfiler/PE0016/50015.0809/Rickinson\\_Research\\_Outdoor\\_Learning.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://slunik.slu.se/kursfiler/PE0016/50015.0809/Rickinson_Research_Outdoor_Learning.pdf?utm_source=chatgpt.com)
- Priest, S., & Gass, M. A. (2018). *Effective Leadership in Adventure Programming* (3rd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Yanto R. (2024). Pengembangan Minat Literasi dan Pengenalan Permainan Tradisional untuk mengurangi Phubbing pada Anak Usia Dini. *Jurnal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 3(1), 37–43. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i1.62>
- UNESCO. (n.d.). *Traditional sports and games*. UNESCO. Retrieved June 17, 2026, from <https://www.unesco.org/en/sport-and-anti-doping/traditional-sports-and-games>