
PEMBERDAYAAN BUDAYA LOKAL MELALUI PENGABDIAN MASYARAKAT: REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DI LINGKUNGAN STKIP AL MAKSUM

Zulham Siregar¹⁾, Kahar Mashuri²⁾, Eka Darliana³⁾, Ade Evi Fatimah⁴⁾
siregarzulham20@gmail.com
STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini, berjudul "Pemberdayaan Budaya Lokal melalui Pengabdian Masyarakat: Revitalisasi Permainan Tradisional di Lingkungan STKIP Al Maksum," bertujuan untuk menghidupkan kembali dan memperkaya kehidupan kampus dengan permainan tradisional sebagai sarana pemberdayaan budaya lokal. Melalui kerjasama antara ahli budaya lokal, mahasiswa, dan tim pelaksana, program ini berhasil memilih dan mengintegrasikan permainan tradisional yang tidak hanya merefleksikan identitas budaya kampus tetapi juga memancarkan nilai-nilai luhur. Sosialisasi, workshop, dan turnamen berhasil menciptakan gelombang antusiasme baru di kalangan mahasiswa, mengubah pandangan mereka terhadap kekayaan budaya lokal yang terkadang terabaikan. Dampak positif tidak hanya terlihat dalam peningkatan minat dan partisipasi mahasiswa tetapi juga dalam membentuk komunitas bermain yang solid dan semakin eratnya hubungan antara mahasiswa, dosen, dan ahli budaya lokal. Selain itu, program ini memberikan dampak positif terhadap kesejahteraan mahasiswa, baik secara fisik maupun mental, dan mengukuhkan peran mahasiswa sebagai agen perubahan dan pemelihara budaya di lingkungan kampus. Kesuksesan program ini menciptakan harapan untuk kelanjutan dan perkembangan yang berkelanjutan dalam menggairahkan budaya lokal di kampus STKIP Al Maksum.

Kata Kunci: Revitalisasi, Permainan Tradisional, Budaya Lokal

ABSTRACT

This community service, entitled "Local Cultural Empowerment through Community Service: Revitalization of Traditional Games in STKIP Al Maksum Environment," aims to revive and enrich campus life with traditional games as a means of empowering local culture. Through collaboration between local cultural experts, students, and the implementation team, the program successfully selects and integrates traditional games that not only reflect the cultural identity of the campus but also exude noble values. Socializations, workshops, and tournaments have created a new wave of enthusiasm among students, changing their views on the sometimes overlooked richness of local culture. The positive impact is not only seen in the increase in student interest and participation but also in forming a solid play community and the closer relationship between students, lecturers, and local cultural experts. In addition, this program has a positive impact on student well-being, both physically and mentally, and strengthens the role of students as agents of change and cultural maintainers in the campus

environment. The success of this program creates hope for the continuation and continuous development in stimulating local culture at the STKIP Al Maksum campus.

Keywords: *Revitalization, Traditional Games, Local Culture*

LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan tinggi memiliki peran sentral dalam membentuk karakter mahasiswa, tidak hanya sebagai ilmuwan yang cakap, tetapi juga sebagai pemegang dan penjaga kearifan lokal. Salah satu bentuk kearifan lokal yang perlu diperhatikan adalah permainan tradisional, sebuah warisan budaya yang sering terabaikan di era globalisasi ini (Sumar, 2018). STKIP Al Maksum, sebagai lembaga pendidikan tinggi, memiliki tanggung jawab untuk merespon kebutuhan ini dengan menciptakan pengabdian masyarakat yang berfokus pada revitalisasi permainan tradisional di lingkungan kampus.

Lingkungan kampus sering kali menjadi tempat di mana mahasiswa berinteraksi dan terlibat dalam berbagai aktivitas. Namun, dalam proses globalisasi yang begitu cepat, permainan tradisional sering terpinggirkan oleh tren hiburan modern dan permainan digital (Nugroho, M. I. 2020). Dalam latar belakang ini, perlu dilakukan sebuah intervensi positif yang bertujuan untuk mengangkat dan melestarikan permainan tradisional sebagai bagian integral dari kehidupan kampus.

Revitalisasi permainan tradisional di lingkungan STKIP Al Maksum tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga sebagai wujud nyata pemberdayaan budaya lokal. Permainan tradisional menyimpan nilai-nilai lokal, seperti kerjasama, kejujuran, dan rasa kebersamaan, yang dapat memberikan kontribusi besar terhadap pembentukan karakter mahasiswa. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini diarahkan untuk membangkitkan kembali minat dan partisipasi mahasiswa dalam permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal yang kaya.

Selain itu, melalui pengabdian ini, diharapkan mampu menciptakan kesadaran akan pentingnya melestarikan kearifan lokal di era digital ini. Dengan keterlibatan mahasiswa sebagai agen perubahan, program ini dapat menjadi katalisator dalam merangsang minat terhadap warisan budaya yang mungkin terlupakan. Mahasiswa sebagai generasi penerus memiliki peran vital dalam menjaga dan mengembangkan tradisi, dan pengabdian ini menjadi wadah nyata untuk mereka menyatu dengan akar budaya (Hartati, 2020).

Revitalisasi permainan tradisional juga membawa dampak positif terhadap aspek kesehatan dan kesejahteraan mahasiswa. Dalam era di mana aktivitas fisik sering digantikan oleh penggunaan teknologi, reintroduksi permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental. Selain itu, permainan tradisional dapat menjadi medium yang inklusif, membawa bersama mahasiswa dari berbagai latar belakang untuk berinteraksi dalam suasana yang santai dan positif (Dananjaya, 2023).

Dalam hal ini pendidikan, revitalisasi permainan tradisional di lingkungan kampus juga dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan mahasiswa. Permainan tradisional sering kali memerlukan pemikiran strategis, analisis situasi, dan kemampuan beradaptasi, yang semuanya merupakan keterampilan kognitif yang sangat berharga. Oleh karena itu, pengabdian ini tidak hanya berfokus pada aspek kebudayaan, tetapi juga memasukkan dimensi pendidikan dan pengembangan pribadi mahasiswa.

Tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat dan pemahaman mahasiswa terhadap permainan tradisional. Adanya arus globalisasi telah menciptakan

distansi antara mahasiswa dan kearifan lokal mereka sendiri. Pengetahuan mengenai permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya perlu ditingkatkan agar dapat menginspirasi minat dan partisipasi mahasiswa (Hasan, 2021). Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi kendala nyata dalam merealisasikan revitalisasi permainan tradisional. Ketersediaan ruang terbuka, peralatan permainan, dan pemahaman tentang penyelenggaraan permainan tradisional secara formal di lingkungan kampus perlu diatasi agar program ini dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan.

Dengan merinci latar belakang masalah ini, pengabdian masyarakat "Pemberdayaan Budaya Lokal melalui Pengabdian Masyarakat: Revitalisasi Permainan Tradisional di Lingkungan STKIP Al Maksum" diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap tantangan yang dihadapi. Program ini bukan hanya menciptakan kebangkitan permainan tradisional, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran, pengembangan karakter, dan pemberdayaan budaya lokal di tingkat kampus.

METODE

Metode pelaksanaan program "Pemberdayaan Budaya Lokal melalui Pengabdian Masyarakat: Revitalisasi Permainan Tradisional di Lingkungan STKIP Al Maksum" akan diimplementasikan melalui serangkaian langkah-langkah yang terstruktur dan partisipatif. Pertama, tahap persiapan akan melibatkan penelitian mendalam terkait jenis permainan tradisional yang paling cocok untuk revitalisasi di lingkungan kampus. Tim pelaksana akan berkolaborasi dengan ahli budaya lokal dan mahasiswa untuk memilih permainan yang memiliki nilai-nilai budaya dan dapat menarik minat mahasiswa.

Setelah pemilihan permainan, tahap sosialisasi akan dilakukan untuk membangkitkan minat dan pemahaman mahasiswa terhadap kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. Workshop, seminar, dan sesi diskusi akan diadakan untuk memberikan penjelasan mendalam, serta memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berbagi pandangan dan pengalaman mereka terkait permainan tradisional yang akan direvitalisasi.

Selanjutnya, tahap implementasi akan melibatkan penyediaan sarana dan prasarana yang diperlukan, seperti penyiapan area bermain, penyediaan peralatan permainan tradisional, dan pelatihan bagi mahasiswa yang akan menjadi fasilitator dalam kegiatan ini. Dalam tahap ini, interaksi langsung antara mahasiswa, dosen, dan ahli budaya lokal akan ditingkatkan, menciptakan lingkungan yang mendukung pertukaran pengetahuan dan pengalaman.

Pelaksanaan kegiatan revitalisasi permainan tradisional akan mencakup berbagai bentuk, seperti turnamen, liga kecil, dan kegiatan sosial lainnya, yang dirancang untuk menarik partisipasi maksimal mahasiswa. Penyelenggaraan acara secara rutin dan berkelanjutan akan memberikan dampak jangka panjang, menciptakan budaya bermain yang terintegrasi dalam kehidupan kampus.

Agar program mencapai keberlanjutan, tahap evaluasi dan monitoring akan dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitas pelaksanaan. Melalui pengumpulan data partisipasi, umpan balik mahasiswa, dan hasil-hasil turnamen, evaluasi ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak program terhadap minat dan pemahaman mahasiswa terhadap permainan tradisional.

Selain itu, pendekatan partisipatif akan diterapkan dalam pelibatan mahasiswa sebagai fasilitator dan panitia penyelenggara. Pelatihan berkala dan sesi refleksi akan dijadwalkan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menyampaikan informasi dan memotivasi partisipan. Dengan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam

pelaksanaan program, diharapkan program dapat menciptakan dampak yang lebih positif dan relevan bagi lingkungan kampus.

Melalui metode ini, diharapkan program dapat merangsang minat mahasiswa terhadap permainan tradisional, menciptakan budaya bermain yang sehat dan bermakna di kampus. Dengan pendekatan partisipatif, program ini diharapkan juga dapat memperkuat hubungan antaranggota komunitas kampus dan mendukung pembentukan karakter positif melalui permainan tradisional sebagai medium pembelajaran dan hiburan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk merevitalisasi permainan tradisional di lingkungan STKIP Al Maksu tidak hanya menjadi sebuah kegiatan sosial semata, melainkan juga sebuah upaya pemberdayaan budaya lokal. Pembahasan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari proses pemilihan permainan tradisional hingga implementasi program, serta dampak yang diharapkan terhadap mahasiswa dan kehidupan kampus secara keseluruhan.

Pertama-tama, dalam proses pemilihan permainan tradisional, penting untuk memahami konteks budaya lokal yang mendalam. Pemilihan permainan tidak hanya didasarkan pada aspek kepopuleran semata, tetapi juga pada nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tersebut. Dalam konteks STKIP Al Maksu, tim pelaksanaan melibatkan ahli budaya lokal dan mahasiswa untuk memastikan pemilihan permainan yang tidak hanya menarik minat, tetapi juga mencerminkan identitas budaya kampus.

Langkah selanjutnya adalah sosialisasi, yang menjadi kunci untuk membangkitkan minat dan pemahaman mahasiswa terhadap permainan tradisional. Workshop, seminar, dan sesi diskusi menjadi sarana untuk memberikan penjelasan mendalam, melibatkan partisipasi mahasiswa, dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berbagi pandangan dan pengalaman terkait permainan tradisional. Sosialisasi ini bukan hanya menjadi proses informasi, tetapi juga menjadi langkah awal dalam membangun komunitas yang peduli terhadap budaya lokal dan tradisi yang terkandung dalam permainan tradisional.

Implementasi program menjadi fase krusial dalam merespons tantangan dan peluang yang muncul. Penyediaan sarana dan prasarana, seperti area bermain dan peralatan permainan tradisional, memerlukan kerjasama antara tim pelaksana dan pihak kampus. Pentingnya melibatkan mahasiswa dalam pelatihan menjadi faktor penentu, karena merekalah yang akan menjadi fasilitator dan penggerak utama dalam kegiatan revitalisasi.

Dalam penyelenggaraan kegiatan revitalisasi permainan tradisional, berbagai bentuk acara seperti turnamen dan liga kecil menjadi instrumen untuk menarik partisipasi maksimal mahasiswa. Keberlanjutan program ini diukur melalui penyelenggaraan rutin dan berkala kegiatan, menciptakan budaya bermain yang terintegrasi dalam kehidupan kampus. Evaluasi dan monitoring secara berkala dilakukan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan, dan memastikan bahwa program berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Penggunaan pendekatan partisipatif dalam melibatkan mahasiswa sebagai fasilitator dan panitia penyelenggara menjadi salah satu keunikan program ini. Dengan

melibatkan mahasiswa langsung dalam pelaksanaan program, diharapkan dapat menciptakan dampak yang lebih positif dan relevan bagi lingkungan kampus. Pelatihan berkala dan sesi refleksi menjadi langkah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyampaikan informasi, memotivasi partisipan, dan mengelola kegiatan secara efektif.

Adanya pendekatan ini juga menciptakan hubungan yang lebih erat antara mahasiswa, dosen, dan ahli budaya lokal. Interaksi langsung dan pertukaran pengetahuan yang terjadi selama pelaksanaan program menjadi langkah awal dalam membentuk komunitas yang peduli terhadap kearifan lokal. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari buku teks, tetapi juga dari pengalaman dan budaya hidup yang ada di sekitar mereka.

Program revitalisasi permainan tradisional ini juga membawa dampak positif terhadap aspek kesehatan dan kesejahteraan mahasiswa. Dalam era di mana aktivitas fisik sering digantikan oleh penggunaan teknologi, reintroduksi permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental. Permainan tradisional juga menciptakan ruang sosial yang inklusif, membawa bersama mahasiswa dari berbagai latar belakang untuk berinteraksi dalam suasana yang santai dan positif.

Dalam konteks pendidikan, revitalisasi permainan tradisional juga dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan mahasiswa. Permainan tradisional sering kali memerlukan pemikiran strategis, analisis situasi, dan kemampuan beradaptasi, yang semuanya merupakan keterampilan kognitif yang sangat berharga. Oleh karena itu, program ini tidak hanya berfokus pada aspek kebudayaan, tetapi juga memasukkan dimensi pendidikan dan pengembangan pribadi mahasiswa.

Tentu saja, ada sejumlah tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program. Rendahnya minat dan pemahaman mahasiswa terhadap permainan tradisional menjadi hambatan utama yang perlu diatasi. Namun, dengan sosialisasi yang intensif, penyelenggaraan acara yang menarik, dan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam setiap tahapan, program ini diharapkan dapat merangsang minat dan partisipasi lebih banyak mahasiswa dari berbagai fakultas.

Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi kendala nyata yang diatasi dengan kerjasama aktif antara tim pelaksana dan pihak kampus. Meskipun beberapa kekurangan mungkin muncul, langkah-langkah konkret telah diambil untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan hasil positif program ini.

Dalam keseluruhan, program "Pemberdayaan Budaya Lokal melalui Pengabdian Masyarakat: Revitalisasi Permainan Tradisional di Lingkungan STKIP Al Maksum" menciptakan sebuah terobosan yang signifikan dalam menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal di lingkungan kampus. Dengan melibatkan mahasiswa sebagai agen perubahan dan fasilitator utama, program ini menjadi model yang inspiratif dalam menggabungkan pendidikan, budaya, dan kesejahteraan. Melalui pengabdian masyarakat ini, harapan kita adalah bahwa program ini akan meresapi kehidupan kampus dengan semangat bermain tradisional yang tidak hanya menghibur, tetapi juga membangun karakter dan kebersamaan di kalangan mahasiswa.

Hasil



Hasil dari pengabdian masyarakat "Pemberdayaan Budaya Lokal melalui Pengabdian Masyarakat: Revitalisasi Permainan Tradisional di Lingkungan STKIP Al Maksum" menciptakan dampak positif yang signifikan, baik dalam konteks budaya lokal maupun kesejahteraan mahasiswa. Proses revitalisasi permainan tradisional secara khusus merangsang minat dan partisipasi mahasiswa, menghidupkan kembali kegembiraan dan keceriaan dalam bermain yang sering kali terabaikan di tengah dominasi permainan digital.

Secara konkret, hasilnya terlihat dalam peningkatan minat mahasiswa terhadap permainan tradisional. Sosialisasi yang intensif, workshop, dan turnamen berhasil menarik perhatian mahasiswa dari berbagai fakultas. Partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan revitalisasi mencerminkan adanya antusiasme baru terhadap kearifan lokal. Mahasiswa yang awalnya mungkin kurang familiar dengan permainan tradisional kini menjadi penggemar dan pendukung setia.

Melalui berbagai acara seperti turnamen dan liga kecil, terbentuklah komunitas bermain yang semakin solid di lingkungan kampus. Mahasiswa tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga terlibat dalam aktivitas bersama, meningkatkan rasa kebersamaan dan solidaritas. Hal ini menciptakan atmosfer kampus yang lebih hidup dan dinamis, di mana kegiatan permainan tradisional menjadi pilihan utama dalam bersosialisasi.

Peran mahasiswa sebagai fasilitator dan panitia penyelenggara juga memberikan dampak positif yang besar. Mereka tidak hanya menjadi penghubung antara program dan peserta, tetapi juga menjadi agen perubahan di lingkungan kampus. Keterlibatan mereka dalam pengelolaan acara menciptakan rasa tanggung jawab dan kepemimpinan, membentuk karakter mahasiswa yang lebih proaktif dan berdedikasi terhadap inisiatif positif.

Dalam konteks kesejahteraan, revitalisasi permainan tradisional juga memberikan kontribusi positif. Mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas fisik seperti permainan tradisional mengalami peningkatan kesehatan fisik dan mental. Terlepas dari kegembiraan bermain, aspek kesehatan menjadi elemen yang terintegrasi dalam rutinitas harian mereka. Peningkatan kesejahteraan ini juga tercermin dalam tingkat kebugaran, daya tahan fisik, dan tingkat stres yang menurun di kalangan mahasiswa yang aktif terlibat.

Seiring dengan kesejahteraan fisik, permainan tradisional juga menjadi wadah pembelajaran yang unik. Mahasiswa tidak hanya mendapatkan keceriaan dan kebugaran, tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif mereka. Permainan tradisional sering kali memerlukan pemikiran strategis, analisis situasi, dan kemampuan beradaptasi, yang semuanya merupakan keterampilan berharga yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendekatan partisipatif dalam melibatkan mahasiswa dalam setiap tahapan program menciptakan hubungan yang lebih erat antara mereka, dosen, dan ahli budaya lokal. Interaksi langsung dan pertukaran pengetahuan yang terjadi selama pelaksanaan program menjadi langkah awal dalam membentuk komunitas yang peduli terhadap kearifan lokal. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari buku teks, tetapi juga dari pengalaman dan budaya hidup yang ada di sekitar mereka.

Namun, hasil yang dicapai tidak terlepas dari sejumlah tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program. Rendahnya minat dan pemahaman mahasiswa terhadap

permainan tradisional menjadi hambatan utama yang diatasi melalui pendekatan sosialisasi yang intensif dan melibatkan mahasiswa langsung dalam setiap tahapan program. Meskipun beberapa kekurangan mungkin muncul, langkah-langkah konkret telah diambil untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan hasil positif program ini.

Dalam keseluruhan, pengabdian masyarakat ini bukan hanya menciptakan revitalisasi permainan tradisional semata, tetapi juga membentuk transformasi budaya di lingkungan kampus. Keberhasilan program ini menciptakan bukti bahwa kearifan lokal dapat menjadi sumber daya berharga untuk meningkatkan kualitas hidup mahasiswa. Dengan melibatkan mahasiswa sebagai agen perubahan, program ini tidak hanya menciptakan kebangkitan permainan tradisional, tetapi juga menjadi model inspiratif dalam mengintegrasikan pendidikan, budaya, dan kesejahteraan di dalam sebuah komunitas akademis. Harapan ke depannya adalah agar semangat bermain tradisional ini dapat terus hidup dan menjadi bagian integral dari identitas budaya kampus STKIP Al Maksum yang berkembang secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat "Pemberdayaan Budaya Lokal melalui Pengabdian Masyarakat: Revitalisasi Permainan Tradisional di Lingkungan STKIP Al Maksum" telah membuktikan bahwa upaya pemberdayaan budaya lokal, khususnya melalui permainan tradisional, mampu menciptakan dampak positif yang signifikan di lingkungan kampus. Kesimpulan yang dapat diambil dari pengabdian ini adalah bahwa revitalisasi permainan tradisional bukan hanya sebuah usaha untuk menghidupkan kembali kegembiraan bermain, melainkan juga sebuah langkah menuju meningkatkan kesejahteraan dan memperkaya identitas budaya kampus.

Pentingnya pemilihan permainan tradisional yang relevan dengan budaya lokal dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi kunci keberhasilan program ini. Proses pemilihan ini melibatkan kerjasama antara ahli budaya lokal, mahasiswa, dan tim pelaksana, menciptakan keharmonisan antara tradisi dan perkembangan zaman. Dengan demikian, permainan tradisional bukan hanya menjadi sarana hiburan semata, melainkan juga menjadi wadah untuk mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi muda.

Hasil yang diperoleh dari program ini mencakup peningkatan minat dan partisipasi mahasiswa dalam permainan tradisional. Sosialisasi, workshop, dan turnamen berhasil menciptakan gelombang antusiasme baru di kalangan mahasiswa, membuktikan bahwa kekayaan budaya lokal masih memiliki daya tarik yang kuat. Terbentuknya komunitas bermain yang solid dan semakin eratnya hubungan antara mahasiswa, dosen, dan ahli budaya lokal menjadi bukti nyata bahwa revitalisasi permainan tradisional telah mengakar dalam kehidupan kampus.

Dalam konteks kesejahteraan, program ini memberikan dampak positif baik secara fisik maupun mental. Mahasiswa yang aktif terlibat dalam permainan tradisional mengalami peningkatan kesehatan fisik dan tingkat kebugaran. Lebih dari itu, permainan tradisional menjadi alternatif yang menyenangkan untuk mengatasi stres dan memberikan suasana santai di tengah rutinitas akademis yang sering kali menegangkan. Dengan demikian, program ini bukan hanya berfokus pada kegiatan fisik semata, melainkan juga memberikan kontribusi terhadap aspek kesejahteraan holistik mahasiswa.



Peran mahasiswa sebagai fasilitator dan penggerak utama dalam program ini tidak hanya menciptakan efek positif di tingkat personal, tetapi juga menciptakan sebuah atmosfer partisipatif yang demokratis. Mahasiswa bukan hanya menjadi peserta, tetapi juga pemangku kepentingan yang aktif dalam pembentukan kebijakan dan pengelolaan kegiatan. Ini menciptakan kultur partisipatif dan rasa kepemilikan, memberikan kekuatan pada inisiatif positif dan membangun kepercayaan diri mahasiswa sebagai agen perubahan.

Meskipun terdapat sejumlah tantangan selama pelaksanaan program, seperti rendahnya minat awal mahasiswa terhadap permainan tradisional, kekurangan sarana, dan kebutuhan sosialisasi yang intensif, hasil yang dicapai berhasil mengatasi kendala tersebut. Pendekatan partisipatif dan terlibatnya mahasiswa dalam setiap tahapan program menjadi kunci untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan memastikan keberlanjutan program di masa depan.

Dengan demikian, kesimpulan dari pengabdian masyarakat ini adalah bahwa revitalisasi permainan tradisional di lingkungan STKIP Al MaksuM bukan hanya menjadi kegiatan tambahan, melainkan sebuah langkah strategis untuk mengenalkan, memperkuat, dan menghidupkan kembali kekayaan budaya lokal. Program ini tidak hanya berhasil menciptakan gelombang antusiasme di kalangan mahasiswa, tetapi juga menciptakan perubahan positif dalam identitas budaya kampus dan kesejahteraan mahasiswa. Sebagai hasilnya, diharapkan semangat bermain tradisional akan terus berkembang dan menjadi bagian integral dari kehidupan kampus, menciptakan warisan budaya yang berkelanjutan dan bernilai untuk generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, P. C., Sugma, A. R., Siregar, Z., & Habib, M. (2020). SOSIALISASI PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA FILM BAGI SISWA KELAS X SMKS AL-MA'SUM STABAT. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 41-46.
- Dananjaya, U. (2023). *Media pembelajaran aktif*. Nuansa cendekia.
- Habib, M., Siregar, Z., & Haddina, E. (2023). The Development of Thematic Fun Thinkers Flash Card Media in Improving Scientific Thinking Skills for Second Graders of Elementary Students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 560-573.
- Hartati, T. S. (2020). Perpustakaan Nasional dalam Menciptakan Peradaban dengan "Heutagogy.". *Perpustakaan Sebagai Simbol Peradaban Dan Pusat Budaya Bangsa*, 55.
- Hasan, J. (2021). Mempertimbangkan Pendekatan Prinsipisme dalam Entrepreneurship1. *Refleksi 30 Tahun HIDESEI*, 205.
- Nugroho, C., Sos, S., & Kom, M. I. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.



- Sadri, M., Ananda, F., & Siregar, S. (2020). Implementation of Management Based on Islamic Spiritual Entrepreneurship for the Success of Madrasah Management. *International Journal of Business Economics (IJBE)*, 2(1), 29-38.
- Sadri, M., Darsih, T. K., & Yusrah, Y. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS Siswa. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1083-1091.
- Siregar, Z. (2022). Partuha Maujana Simalungun (PMS): Lembaga Adat Penjaga Identitas Etnik Simalungun, 1964-1969. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 6(1), 59-68.
- Siregar, Z., & Alwina, S. (2023). Peran Pendidikan Sejarah Dalam Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Sintaksis*, 5(1), 1-8.
- Sumar, W. T. (2018). *Strategi Pemimpin dalam Penguatan Iklim Sekolah Berbasis Budaya Kearifian Lokal:(Budaya Huyula)*. Deepublish.