

The Influence of the Traditional Game Sapintrong Based on Local Wisdom on Strengthening Global Diversity Character of Third Grade Elementary School Students

Izzatul Aliyah¹, Syailin Nichla Choirin Attalina²

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara^{1,2}

*E-mail: 211330000848@unisnu.ac.id

Abstract

This research aims to analyze the influence of the traditional game Sapintrong, based on local wisdom, on strengthening the character of global diversity among third-grade students at SDN 04 Panggang. The research employs a quantitative approach with a true experimental design of the randomized control group type. The research subjects consist of 63 students, comprising 32 students in the experimental class and 31 students in the control class. The research instrument is a questionnaire developed based on four elements of global diversity, including recognizing and appreciating culture, intercultural communication and interaction, reflection and responsibility toward diversity experiences, and social justice. The research results show a significant in the experimental class, with the average score rising from 50.9 to 82.3, or by 61.7%, while the control class experienced a decrease of 0.27%. the t-test indicates a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning there is a significant influence of the Sapintrong game on strengthening the character of global diversity. These findings affirm that traditional games can function not only as entertainment but also as an effective learning medium for instilling the values of the pancasila student profile, particularly the dimension of global diversity.

Keywords: Traditional games, local wisdom, Sapintrong, Global diversity character,



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan bisa diartikan suatu proses pembelajaran yang berkaitan dengan pemahaman, keterampilan serta kebiasaan dalam suatu kelompok masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Pendidikan ditetapkan bertujuan untuk mencapai pada sebuah proses kegiatan belajar mengajar (Purwanto, 2016). Pendidikan pastinya tidak luput dengan adanya pembelajaran. Pembelajaran di Indonesia pada tahun ke tahun sudah banyak berganti-ganti kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan, tetapi di periode akademik 2024/2025 ini keseluruhan kelas telah mengaplikasikan kurikulum merdeka. Menurut Darmawan & Winataputra, (2020) kurikulum merdeka ditujukan untuk menumbuhkan sifat mandiri peserta didik serta mengembangkan proses pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik melalui penekanan pada penguatan potensi serta peningkatan potensi keterampilan abad ke-21. Kurikulum merdeka tak luput dengan profil pelajar pancasila yang harus diterapkan dalam cakupan penuh pada pelajaran.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2021) Menyatakan profil pelajar pancasila disusun sebagai jawaban atas pertanyaan besar, yakni peserta didik dengan profil kompetensi yang diharapkan menjadi tujuan dari sistem pendidikan Indonesia. Profil pelajar pancasila memiliki enam dimensi didalamnya yaitu (a) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan

berakhlak mulia, (b) Berkebhinekaan global, (c) Bergotong royong, (d) Mandiri, (e) Bernalar Kritis dan (f) Kreatif. Mengacu pada Kemendikbudristek No.56/M/2022, proyek penguatan profil pelajar pancasila adalah pelaksanaan kegiatan penunjang dalam bentuk proyek yang disusun dengan tujuan mengoptimalkan capaian kompetensi serta penguatan karakter, sejalan dengan profil pelajar pancasila yang berpedoman pada standar kompetensi. Dalam rentang satu periode pembelajaran proyek penguatan profil pelajar pancasila harus menerapkan durasi kegiatan belajar sebanyak 20% dari jumlah keseluruhan jam pelajaran (Sa'diyah, N. L., Zumrotun, E., & Attalina, 2024). Peserta didik di Sekolah Dasar maupun sederajat harus membuat 2 sampai 3 proyek dengan tema yang berbeda disetiap tahun ajaran. Salah satu nilai-nilai profil pelajar pancasila yang wajib diaplikasikan yaitu nilai berkebhinekaan global.

Kebhinekaan global dapat dimaknai sebagai suatu sikap menghargai keberagaman serta menjunjung tinggi sikap toleransi terhadap perbedaan (Istianah, dkk, 2021). Sikap kebhinekaan global dapat didefinisikan dapat menjaga warisan bangsa, saling menghargai perbedaan, menjaga kerukunan dan kedamaian. Sikap kebhinekaan global perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini, supaya dapat melekat dalam diri dan menjadi norma dalam kehidupannya kelak. Menurut Subagja, Asep. & Reni, (2022), elemen dimensi berkebhinekaan global ada empat elemen yaitu (a) Mengenal dan menghargai budaya, (b) Komunikasi dan interaksi antar budaya, (c) Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan, dan (d) Berkeadilan sosial. Proyek penguatan profil pelajar pancasila pada jenjang sekolah dasar memiliki beberapa tema ataupun indikator yang dapat dijadikan topik antara lain yaitu Bhineka Tunggal Ika, Kearifan Lokal, Gaya Hidup Berkelanjutan, Rekayasa dan Teknologi, Bangunlah Jiwa dan Raganya, serta Kewirausahaan (Permendikbud, 2020). Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 di SDN 4 Panggang menerapkan pembelajaran materi permainan tradisional dalam menelestarikan budaya kearifan lokal.

Kearifan lokal memiliki kedudukan penting terhadap pembentukan budaya yang berkaitan serta sejalan dengan kehidupan dan budaya masyarakat (Kaimuddin, 2019). Salah satu representasi kearifan lokal yang harus dijaga keberlangsungannya adalah permainan tradisional, yang tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana rekreasi, namun sebagai penanaman nilai-nilai luhur budaya. Permainan tradisional termasuk bagian dari salah satu budaya pada sebuah suku yang hadir sebelum permainan modern muncul (Yoga Brata Susena, et al, 2021). Indonesia terkenal dengan keberagaman budayanya, keberagaman ini mencakup beberapa aspek yaitu bahasa, adat istiadat dan permainan tradisional. Permainan tradisional berkontribusi penting terhadap upaya pelestarian budaya dan pendidikan karakter di Indonesia. Di Jawa, permainan tradisional bukan hanya bagian dari warisan budaya saja, akan tetapi sebagai sarana yang efektif untuk mendidik anak-anak mengenai nilai-nilai sosial, sejarah, dan keragaman. Jenis-jenis permainan tradisional Jawa yaitu layang-layang, egrang, gasing, petak umpet, dakon, gobak sodor, bentengan dan lompat tali (Sapintrong).

Permainan sapintrong atau lebih dikenal dengan lompat tali merupakan permainan yang dimainkan memakai tali yang dibuat dari untaian gelang karet yang dirangkai dengan cara dianyam memanjang membentuk tali. Lompat tali atau sapintrong umumnya dapat dimainkan oleh anak-anak, dari semua gender. Cara bermain permainan tradisional tersebut adalah dengan melompati tali yang direntangkan oleh teman bermain, sesuai dengan ketinggian yang telah ditentukan sebagai aturan permainan (Fadlillah, 2017). Ada beberapa nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui aktivitas bermain permainan tradisional sapintrong (Mulyani, 2016). yaitu: (a) Kerjasama dan kolaborasi dalam berkelompok memainkan dan mengenal permainan tradisional, (b) Toleransi antar budaya, saling menghormati dan menghargai teman bermain dan tidak membeda-bedakan, (c) Penanaman nilai-nilai budaya lokal, dan (d) meningkatkan kesadaran akan keberagaman.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi karakter peserta didik. Menurut Saputri & Katoningsih, (2023) permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap karakter anak dan menanamkan nilai-nilai karakter mampu bersosialisasi, kerjasama antar teman, sportif, dan turut melestarikan budaya permainan tradisional, serta permainan tradisional mampu meningkatkan nilai-nilai jiwa pancasila dalam pribadi anak sejak usia dini.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Aries, (2022) menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional yang mereka mainkan tanpa disadari, mereka telah melestarikannya. Hal ini diperkuat oleh peneliti Indriasih Aini, Ismartoyo & Yuli, (2022) permainan tradisional yang diterapkan terbukti mempengaruhi karakter siswa sebesar 32,5% dan sebesar 67,5% dari pengaruh variabel lainnya, serta memiliki nilai karakter yang tinggi, seperti kerja sama, mematuhi aturan, meningkatkan empati siswa, meningkatkan kesabaran, memperlerat persahabatan dan memiliki jiwa gotong royong. Permainan tradisional ini membangun cara berpikir kritis dalam menentukan strategi permainan, tanggung jawab, menumbuhkan kemandirian, dan sportifitas bermain. Hal ini berpotensi besar dalam membangun karakter bangsa yang menghargai keberagaman.

Hasil observasi awal penelitian melalui wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru Kelas serta Peserta didik kelas 3 di SDN 4 Panggang diperoleh hasil bahwa pembelajaran keseluruhan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran Pendidikan pancasila terdapat materi permainan tradisional pada bab 3 Berbeda Itu Indah subtema Kekayaan Budaya Indonesia akan tetapi untuk praktek secara langsung jarang terlaksana. Untuk peserta didik sebagian menyukai permainan tradisional dan sebagian besar lebih menyukai *game online*. Bahkan ada beberapa peserta didik yang belum tahu cara menggunakan dan bermain permainan tradisional. Oleh karena itu, permainan tradisional ini memungkinkan diajarkan serta diterapkan sebagai penguatan karakter kebhinekaan global di SDN 4 Panggang.

Di era sekarang kenyataannya, banyak anak yang sudah melupakan permainan tradisional bahkan ada beberapa anak yang tidak megalannya. Anak-anak sekarang lebih sering bermain gadget, dengan kemunculan gadget yang dibekali aplikasi atau game membuat anak cenderung individualis. Kemajuan era globalisasi membuat anak-anak berpotensi kurang mengenal dan melestarikan budaya permainan tradisional dan cenderung acuh. Dengan adanya permasalahan ini dan pengamatan mengenai peserta didik kelas 3 SDN 4 Panggang, kebanyakan setelah pulang sekolah lebih suka bermain *gadget* dan bermain *game online*, ketimbang bermain permainan tradisional dengan teman sebayanya. Dengan demikian, peneliti tergugah untuk mengkaji melalui penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Tradisional Sapinrong Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Penguatan Karakter Kebhinekaan Global Kelas 3 di SDN 4 Panggang”. Tujuan dengan adanya penerapan permainan tradisional ini, siswa dapat lebih mendalami dan melestarikannya baik diranah intrasekolah maupun ekstrasekolah, dan peserta didik mampu menjunjung tinggi nilai karakter kebhinekaan global.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dikategorikan sebagai penelitian yang menerapkan paradigma ilmiah dengan menekankan pengukuran objektif serta analisis statistik dari sebuah data didapatkan melalui survei, kuesioner, maupun eksperimen (Hermawan, 2023). Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian *True Experiment* yang ditujukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional sapinrong berbasis kearifan lokal terhadap penguatan karakter kebhinekaan global pada siswa kelas 3 di SDN 4 Panggang. Desain yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan *Randomized Control Group*, yang terbagi atas dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 1.

Desain Penelitian			
	Pre-Angket	Perlakuan	Post-Angket
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (pre-angket)

O₂ = Tes akhir setelah diberikan perlakuan/tanpa perlakuan (post-angket)

X = Diberikan perlakuan

Populasi yang diteliti meliputi seluruh siswa kelas 3 SDN 4 Panggang yang terbentuk atas dua kelas, yaitu kelas 3A dan kelas 3B. Teknik pengambilan sampel dilaksanakan dengan random sampling, dimana kelas 3A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen sebanyak 32 peserta didik serta kelas 3B sebagai kelompok kontrol sebanyak 31 peserta didik. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan permainan tradisional sapintrong, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa permainan sapintrong.

Instrumen utama pada penelitian ini berupa angket (kuesioner) dengan 20 item pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator karakter kebhinekaan global yang mengacu pada dimensi profil pelajar pancasila. Instrumen tersebut telah melalui uji validitas atas persetujuan dosen pembimbing dan dinyatakan valid, karena setiap butir pernyataan sesuai dengan empat elemen kebhinekaan global menurut Subagja, Asep. & Reni, (2022) yaitu mengenal dan menghargai budaya, komunikasi dan interaksi antarbudaya, refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan, serta berkeadilan sosial, sehingga instrumen layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian secara valid. Teknik pengumpulan data menggunakan cara membagikan kuesioner(angket) kepada responden sebelum dan sesudah perlakuan. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional sapintrong berbasis kearifan lokal selama beberapa pertemuan, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran biasa tanpa perlakuan tersebut. Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan seperti uji normalitas yang dipergunakan merupakan uji *Shapiro-Wilk*, Uji homogen menggunakan *Levene statistic*, dan Uji hipotesis memakai uji *independent sample test*.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil rata-rata pre-angket dan pos-angket terkait pengaruh permainan tradisional sapintrong terhadap penguatan karakter kebhinekaan global kelas 4 di SDN 04 Panggang, Kecamatan Panggang, Kabupaten Jepara diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Rata-rata Pre-angket dan Post-angket

	<i>Pre-angket</i>	<i>Post-angket</i>	Peningkatan(%)
Kelas Kontrol	73,5	73,3	-0,27
Kelas Eksperimen	50,9	82,3	61,7

Menurut hasil dari penjabaran tabel 2 yang disajikan di atas, peneliti sudah menghitung rata-rata hasil nilai pre-angket dan post angket terkait pengaruh permainan tradisional sapintrong berbasis kearifan lokal terhadap penguatan karakter kebhinekaan global kelas III di SDN 04 Panggang. Hasil penghitungan rata-rata kelas kontrol yang dilaksanakan tanpa perlakuan khusus mengalami penurunan. Hasil perhitungan kelas kontrol menunjukkan skor rata-rata pre-angket yaitu sebesar 73,5 sementara hasil rata-rata nilai post-angket sebesar 73,3. Hal ini memperlihatkan bahwa telah terjadi penurunan rata-rata skor dari pre-angket ke post-angket sebesar 0,27%. Perhitungan hasil kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai pre-angket yaitu sebesar 50,9 sementara rata-rata nilai post-angket yaitu sebesar 82,3. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan rata-rata nilai dari pre-angket ke post-angket sebesar 61,7%.

Hasil penelitian penguatan karakter kebhinekaan global di SDN 04 Panggang Jepara, menggunakan pengujian normalitas data dilakukan melalui rumus *Shapiro-Wilk*. Pengujian normalitas berperan sebagai alat ukur guna mengukur sejauh mana data yang diamati sesuai asumsi normalitas atau tidak. Analisis data diolah dengan memanfaatkan perangkat analisis data SPSS. Suatu data dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) dari pengujian normalitas lebih tinggi dari 0.05 (sig > 0.05).

Tabel 3.
Hasil Pengujian Normalitas Pre-angket dan Post-angket

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest B (Kontrol)	.974	31	.639
Posttest B (Kontrol)	.983	31	.885
Pretest A (Eksperimen)	.986	32	.936
Posttest A (Eksperimen)	.935	32	.055

Berdasarkan tabel 3 di atas, diperoleh hasil data nilai pengujian normalitas pre-angket kelas kontrol $0,639 > 0,05$. Sedangkan pos-angket kelas kontrol $0,885 > 0,05$. dan pre-angket kelas eksperimen $0,936 > 0,05$. Sedangkan pos-angket kelas eksperimen $0,55 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian uji normalitas tabel pre-angket dan Pos-angket di atas terdistribusi normal.

Uji Homogenitas dilakukan untuk tujuan menganalisis konsistensi dari dua varians. Proses penghitungan uji homogenitas dilakukan dengan perangkat analisis data SPSS. Pengujian homogenitas ditunjukkan dengan membandingkan nilai sig. $> 0,05$. Penghitungan uji homogenitas tercantum pada tabel di bawah sebagai berikut:

Tabel 4.
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.032	3	122	.113
	Based on Median	1.933	3	122	.128
	Based on Median and with adjusted df	1.933	3	119.025	.128
	Based on trimmed mean	2.041	3	122	.112

Berdasarkan pada tabel 4 di atas peneliti mengolah data untuk memeriksa apakah data pre-angket serta pos-angket bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pre-angket da post-angket memperoleh hasil $0,113 > 0,05$. Berdasarkan hasil data tersebut, menunjukkan bahwa data di atas memiliki kriteria homogen.

Penghitungan uji hipotesis menggunakan perangkat lunak SPSS. Tujuan pengujian hipotesis guna menganalisis perbedaan secara signifikan. Pengujian ini dapat disimpulkan, penelitian dapat dinyatakan signifikan apabila diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$. Adapun pengujian Independent Sample Test sebagai berikut:

Tabel 5.
Uji Hipotesis Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	1.607	.210	-5.456	61	.000	-9.443	1.731	-12.903	-5.982
	Equal variances not assumed			-5.439	58.086	.000	-9.443	1.736	-12.917	-5.968

Berdasarkan tabel 5 di atas, pengujian dengan Independent Sample Test digunakan sebagai langkah dalam menguji hipotesis. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis itu jawaban sementara dari penelitian tersebut diterima ataupun ditolak. Hasil olah data menunjukkan pengujian t-test yakni thitung sebesar $-5.456 < 0,05$ dengan sig. 0,000 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hasil penelitian mengindikasikan bahwa pengaruh permainan tradisional sapinrong efektif terhadap penguatan karakter kebhinekaan global kelas 3 SDN 4 Panggang.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji data di atas, sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal. Pengamatan dilakukan untuk mengidentifikasi bahwa peserta didik telah mengenal atau belum mengenal permainan tradisional sapinrong dan menerapkan karakter kebhinekaan global pada kehidupan sekolah maupun kehidupan di lingkungan rumah. Pada tahap penelitian ternyata hampir semua anak sekarang lebih mengetahui game online daripada permainan tradisional. Setelah pelaksanaan observasi, maka peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan permainan tradisional sapinrong untuk mengetahui seberapa berpengaruh terhadap penguatan karakter kebhinekaan global.

Pengenalan permainan tradisional disarankan menggunakan teknologi sebagai pendukung adaptasi (Zulkarnain, M., & Hasanah, 2020). Maka dari itu, peneliti melakukan pengenalan permainan tradisional melalui video yang sudah disediakan, pada praktik pembelajaran tidak hanya bermain saja, peserta didik diajak untuk melihat video pembelajaran mengenai pembuatan sapinrong sebagai perpaduan teknologi modern dan tidak hanya terpaku pada buku panduan siswa saja. Pada pelaksanaannya, praktek pembelajaran juga menggunakan video dan ppt sebagai perpaduan teknologi mengenai pengenalan permainan tradisional serta disisipkan karakter-karakter kebhinekaan global, hal ini dapat menjadikan pembelajaran yang efisien untuk membangun karakter anak sejalan dengan ajaran nilai-nilai pancasila.

Penerapan permainan tradisional merupakan cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan karakter kebhinekaan global siswa. permainan tradisional tidak hanya memperkuat karakter anak, akan tetapi permainan tradisional dapat dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial anak seperti, kerjasama, kemampuan menyelesaikan konflik dan menumbuhkan rasa empati (Misbah & Mariyam, 2024). Pada pembelajaran selama peneliti melakukan penelitian, ternyata siswa kelas III sangat antusias dalam pembelajaran penerapan permainan tradisional sapinrong, sebagian besar anak yang tinggal di perkotaan (perumahan) jarang sekali mengenal permainan tradisional. Dengan adanya penerapan permainan tradisional sapinrong ini, anak lebih mengenal budaya yang sekarang ini hampir tidak lagi dilesatirkan. pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengajak siswa untuk membuat kelompok dan

melakukan praktik langsung bagaimana cara pembuatan sapintrong, serta siswa diajak praktik cara bermain dengan berkelompok. Setelah pelaksanaan pembelajaran siswa juga diajak untuk mengidentifikasi apa saja nilai-nilai kebhinekaan global yang dapat diambil dari permainan tradisional sapintrong tersebut.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional sapintrong berkontribusi dalam memperkuat karakter kebhinekaan global sesuai dengan elemen indikator kebhinekaan global. Pertama, aspek mengenal dan menghargai budaya yang tercermin ketika siswa menggali nilai-nilai budaya lokal yang dimuat dalam permainan sapintrong dan menumbuhkan sikap apresiatif terhadap warisan budaya bangsa terutama budaya lokal. Kedua, aspek komunikasi dan interaksi antar budaya siswa mampu bekerja sama, menunjukkan sikap toleransi dan berkomunikasi dalam menjalankan aturan permainan. Ketiga, aspek refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan dalam penerapannya siswa dapat menyadari pentingnya menghormati perbedaan dan memiliki rasa bertanggung jawab menjaga kekompakan antar kelompok. Keempat, aspek berkeadilan sosial hal tersebut tampak dari proses pembelajaran dan praktek, siswa terlihat lebih menghargai teman dalam bermain permainan tradisional sapintrong, seperti memberikan kesempatan yang sama bagi setiap peserta, menunjukkan empati, berlaku adil dan tidak membedakan. terbukti dari keempat elemen kebhinekaan global, permainan tradisional tidak semata-mata berperan sebagai media hiburan saja, sebaliknya dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter yang sejalan dengan aspek kebhinekaan global pada profil pelajar pancasila.

Hasil dari riset, diperkuat dengan adanya pengambilan data yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada kelas 3A dan 3B di SDN 04 Panggang Jepara. Hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk yang diperoleh bahwa data terdistribusi normal dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Sementara itu, hasil uji homogenitas varians memperoleh nilai 0,113 yang juga lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang juga menunjukkan data terdistribusi normal dengan nilai uji normalitas sebesar 0,414 $> 0,05$ dan uji homogenitas sebesar 0,110 $> 0,05$ (Indriasih Aini, Ismartoyo & Yuli, 2022), maka dapat dikatakan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan hasil rata-rata dari perhitungan nilai pre-angket serta post-angket kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar $\pm 61\%$ setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional sapintrong secara langsung, sedangkan kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan, bahkan mengalami penurunan 0,27% yang dapat diartikan bahwa kelas kontrol tidak mengalami perubahan tanpa perlakuan khusus. Hal ini didukung dengan adanya hasil uji hipotesis berupa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan hasil uji t-test yakni thitung sebesar $-5.456 < 0,05$ dengan sig. 0,000. Maka permainan sapintrong berbasis kearifan lokal berpengaruh terhadap penguatan karakter kebhinekaan global di Sekolah Dasar.

Simpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian, bahwa permainan tradisional sapintrong berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguatan karakter kebhinekaan global pada siswa kelas 3 di SDN 04 Panggang. Terbukti dengan adanya peningkatan yang cukup tinggi pada kelompok eksperimen yaitu dari rata-rata pre-angket sebesar 50,9 menjadi 82,3 pada nilai post-angket yang mengalami peningkatan sebesar 61,7%. Diperkuat dengan hasil hipotesis penelitian diterima, yang menunjukkan hasil nilai uji independent sample test $0,000 < 0,05$. Sehingga, dapat dipastikan bahwa penerapan permainan tradisional sapintrong efektif untuk membangun karakter kebhinekaan global pada peserta didik. Permainan tradisional sapintrong terbukti mampu menguatkan keempat elemen dalam dimensi kebhinekaan global. Dimensi tersebut mencakup mengenal dan menghargai budaya, komunikasi dan interaksi antar budaya, refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan, serta berkeadilan sosial.

Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional bukan sekedar sarana permainan saja, akan tetapi dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang tepat dalam menanamkan nilai karakter

sesuai profil pelajar pancasila. Guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan tradisional, salah satunya yaitu sapinrong dalam kegiatan pembelajaran supaya siswa lebih mengenal dan melestarikan budaya lokal sekaligus mengembangkan karakter kebhinekaan global.

Daftar Rujukan

- Aries, A. M. (2022). Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 136–146.
- Darmawan, D., & Winataputra, U. S. (2020). Analisis dan Perancangan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan*, 4(2), 182–197.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Pertama). Prenadamedia Group.
- Hermawan, A. (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif: Konsep dan Aplikasi. *Jurnal Riset Pendidikan*, 5(2), 78–92.
- Indriasih Aini, Ismartoyo, dan Y. H. (2022). Pengaruh Permainan Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3).
- Istianah, A., Mazid, S., & Susanti, R. (2021). Integrasi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Membangun Karakter Pelajar Pancasila Di Lingkungan Kampus. *Jurnal Gatranusantara*, 19(1), 62–70.
- Kaimuddin. (2019). Pembelajaran Kearifan Lokal. *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Muslim Maros*, 1, 73–80.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Kemdikbud.
- Misbah, F., & Mariyam, D. (2024). Pendidikan Karakter Melalui Aktivitas Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 18(1), 75–90.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (P. Uta (ed.); 1st ed.). DIVA Press.
- Permendikbud. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2015-2019*.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Sa'diyah, N. L., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2024). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Tema Kearifan Lokal Permainan Tradisional Layang Layang di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1367–1382.
- Saputri, P. C., & Katoningsih, S. (2023). Analisis Pengaruh Permainan Tradisional dalam Penguatan Kebhinekaan Global. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 392–405. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>
- Subagja, Asep. & Reni, A. (2022). *Dimensi Berkebhinekaan Global* (S. Nilasari (ed.)). Pusat Penguatan Karakter Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Yoga Brata Susena, Y., Danang Ari Santoso, D., & Puji Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462.
- Zulkarnain, M., & Hasanah, U. (2020). Utilizing Tradisional Games in Modern Education: Challenges and Strategies. *International Journal of Educational Technology*, 10(1), 55–68.

Acknowledgment

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan proses penelitian ini. Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara sebagai Institusi tempat penulis menempuh pendidikan dan mendapatkan dukungan akademik.
2. Guru dan siswa SDN 04 Panggang, yang bersedia menjadi subjek penelitian dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan arahan dan masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan jurnal artikel ini.
4. Orang tua, keluarga dan sahabat, atas dorongan dan do'a yang terus mengalir selama proses penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, tetapi telah memberikan kontribusi dalam bentuk apapun selama proses penelitian ini.

Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pendidikan di Indonesia, khususnya dalam penerapan pengembangan karakter kebhinekaan global dalam penerapan profil pelajar pancasila.