

**INTERNALISASI NILAI KARAKTER BUDAYA SUNDA MELALUI  
IMPLEMENTASI PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA  
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL**

(Penelitian deskriptif kualitatif pada siswa kelas IV di SDN Cangkuang 02)

Nur Laeli Asyahidah<sup>1</sup>, Dinie Anggraeni Dewi<sup>2</sup>, Ranu Sudarmansyah<sup>3</sup>  
<sup>1, 2, 3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan  
Indonesia Kampus Daerah Cibiru

<sup>1</sup>nurlaeliasyahidah03@upi.edu, <sup>2</sup>dinieanggraenidewi@upi.edu,  
<sup>3</sup>ranu.sudarmansyah@upi.edu

**ABSTRACT**

*This research examines the internalization of Sundanese cultural character values through the implementation of P5 based on traditional games at SDN Cangkuang 02. This research is motivated by concerns about the fading of local culture and the emergence of character problems in schools, such as lack of manners, low level of concern, responsibility and interaction. social, as well as mutual cooperation in group activities. The focus of this research is on traditional Sundanese games such as congklak, bekel, sapintrong, sondah and ucing sumput. This game plays a role in preserving culture and at the same time teaches students character values. This game is considered effective in teaching important values that are in line with the dimensions of the Pancasila Student Profile, namely having noble character, mutual cooperation and creativity. This research method uses descriptive qualitative methods. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires and documentation of the principal, teachers and grade 4 students of SDN Cangkuang 02. The results of the research show that traditional games can help integrate Sundanese cultural values into the learning process. This not only deepens students' understanding of local culture but also strengthens students' character according to the dimensions of the Pancasila Student Profile. This research is expected to contribute and understand that traditional games can be an effective means of teaching character values to students.*

*Keywords: internalization of character values, P5, traditional games.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji internalisasi nilai-nilai karakter budaya sunda melalui penerapan P5 berbasis permainan tradisional di SDN Cangkuang 02. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kekhawatiran terhadap memudarnya budaya lokal dan munculnya masalah karakter di sekolah, seperti kurangnya sopan santun, rendahnya kepedulian, tanggung jawab, interaksi sosial, serta sikap gotong royong

dalam kegiatan kelompok. Fokus penelitian ini adalah pada permainan tradisional sunda seperti congklak, bekel, sapintrong, sondah dan ucing sumput. Permainan ini berperan dalam melestarikan budaya dan sekaligus mengajarkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Permainan tersebut dinilai efektif dalam mengajarkan nilai-nilai penting yang selaras dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, yakni berakhlak mulia, gotong royong, dan kreatif. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi terhadap kepala sekolah, guru dan siswa kelas 4 SDN Cangkuang 02. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu mengintegrasikan nilai-nilai budaya sunda ke dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap budaya lokal tetapi juga memperkuat karakter siswa sesuai dimensi Profil Pelajar Pancasila. Penelitian ini diharapkan untuk memberikan kontribusi dan pemahaman bahwa permainan tradisional dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai karakter kepada siswa.

Kata Kunci: internalisasi nilai karakter, P5, permainan tradisional.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter budaya dengan mewariskan nilai, norma, dan tradisi kepada generasi muda. Selain aspek kognitif, pendidikan juga membentuk identitas moral, etika, dan budaya (Kurniawan et al., 2022). Pasal 3 Undang-Undang RI Tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan bangsa, menanamkan keimanan, akhlak, kemandirian, kreativitas, dan tanggung jawab.

Kurikulum berperan sebagai pedoman bagi pendidik dan terus berkembang seiring zaman. Berdasarkan Permendikbud Nomor 256 Tahun 2022, kurikulum SD/MI

meliputi pembelajaran intrakurikuler dan P5 yang mengintegrasikan kearifan lokal dan identitas budaya. Profil Pelajar Pancasila mencerminkan karakter dan keterampilan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rahayuningsih, 2022). Penerapan kurikulum merdeka melalui P5 memungkinkan integrasi budaya lokal dalam pembelajaran, memperkuat identitas budaya, dan melestarikan kebudayaan lokal Indonesia (Nazarudin & Widiyono, 2023).

Budaya adalah cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi, mencakup unsur-unsur seperti agama, politik, tradisi, bahasa, dan seni. Kearifan lokal merupakan hasil

interaksi masyarakat dengan lingkungan sosial, agama, dan budaya lainnya (Widodo, 2020). Di Indonesia, kebudayaan Sunda kaya akan nilai-nilai luhur yang tercermin dalam kehidupan masyarakat (Yulia & Rachmania, 2023). Salah satu cara efektif melestarikan budaya Sunda adalah melalui permainan tradisional, yang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya kepada anak-anak dan masyarakat umum.

Permainan tradisional seperti congklak, sondah, sapintrong, bekel, dan ucing sumput tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, kejujuran, ketangguhan, dan saling menghargai (Aries, 2023). Nilai-nilai ini mencerminkan prinsip budaya Sunda seperti silih asih, silih asah, dan silih asuh. Globalisasi dan modernisasi memengaruhi perilaku siswa, seperti kurang sopan, kurang peduli, dan rendahnya kerja sama (Dewi et al., 2023). Permainan tradisional bisa menjadi solusi untuk mengatasi masalah karakter siswa, memperkuat jati diri budaya, dan

menumbuhkan karakter positif seperti sportivitas dan tanggung jawab.

Seiring perkembangan zaman, banyak masyarakat Sunda mulai kehilangan nilai-nilai budaya yang seharusnya terus diamalkan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua masa kini untuk melestarikan budaya Sunda dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk diri sendiri maupun anak-anaknya (Ilis Sa'diyah et al., 2024). Selain nilai-nilai luhur, masyarakat Sunda juga memiliki kesenian yang diakui dunia, termasuk permainan tradisional yang beragam dan mampu membentuk karakter anak.

Penelitian Sintia Natasah dkk. (2024) berjudul "Analisis Penerapan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Kearifan Lokal Permainan Tradisional" menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam mengajarkan nilai-nilai budaya. Meskipun siswa sudah mampu membedakan permainan klasik dan modern, banyak yang belum mengenal nama-nama permainan tradisional. Solusinya adalah melalui pendekatan bertahap, seperti pengenalan alat dan aturan permainan serta pelatihan intensif. Hasilnya, siswa mulai memahami aturan dan menunjukkan

perkembangan karakter seperti kemandirian, kerjasama, dan menghargai budaya. Namun, diperlukan penguatan sosialisasi dan pelestarian permainan tradisional.

Penelitian Liya Lisnawati dkk. (2023) berjudul "Analisis Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila" menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Namun, masih ada kesenjangan terkait kurangnya integrasi program ini dengan kurikulum formal dan evaluasi dampak jangka panjang pada perilaku siswa. Solusinya adalah memperkuat kolaborasi antara guru, orang tua, dan komunitas sekolah, serta merancang metode penilaian yang komprehensif untuk memantau perkembangan karakter siswa secara berkelanjutan.

Dari kedua penelitian diatas masih ada gap yang harus dikembangkan, sehingga penelitian ini mengembangkan gap tersebut dengan mengkaji internalisasi nilai karakter budaya Sunda melalui permainan tradisional dalam konteks P5 di SDN Cangkuang 02. Penelitian ini mengintegrasikan permainan tradisional Sunda ke dalam pembelajaran sebagai upaya

melestarikan budaya lokal, yang belum dibahas secara mendetail sebelumnya. Inovasinya terletak pada pendekatan kontekstual yang menggabungkan P5 dengan permainan tradisional Sunda untuk pelestarian budaya dan penguatan profil pelajar Pancasila secara lebih terstruktur.

Pada semester ini, SDN Cangkuang 02 mengusung tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan fokus kearifan lokal, mengintegrasikan permainan tradisional Sunda seperti sapintrong, sondah, congklak, bekel, dan ucing sumput dalam pembelajaran sebagai bentuk implementasi Kurikulum Merdeka (Kemendikbud Ristek, 2021). P5 berbasis proyek ini bertujuan membangun keterampilan dan pengalaman langsung siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi kepedulian terhadap penanaman karakter budaya Sunda di era globalisasi yang berisiko memudar akibat pengaruh budaya asing. Penelitian bertujuan mengkaji penerapan P5 di SDN Cangkuang 02, khususnya integrasi permainan tradisional Sunda dalam pembelajaran, untuk mendukung

pengembangan karakter dan pelestarian budaya lokal.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam implementasi P5 dalam pembentukan karakter budaya Sunda dan penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Cangkuang 02. Subjek penelitian mencakup kepala sekolah, guru kelas IV dan siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur, angket, observasi, dan dokumentasi, yang diambil dari proses pelaksanaan permainan tradisional. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara untuk guru dan kepala sekolah, pedoman angket bagi siswa, serta lembar observasi untuk siswa dan dokumentasi untuk memperkuat data. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman, yang melibatkan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, metode, dan teori, dengan memanfaatkan informasi dari berbagai sudut pandang untuk memastikan keakuratan temuan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Implementasi permainan tradisional pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada siswa kelas 4**

Implementasi permainan tradisional dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN Cangkuang 02 bertujuan mengembangkan karakter siswa melalui permainan yang mencerminkan nilai Pancasila dan melestarikan budaya lokal. Permainan tradisional diintegrasikan dalam P5 untuk menguatkan dimensi karakter seperti berakhlak mulia, gotong royong, dan kreatif (Rusmiati et al., 2024). Kepala Sekolah SDN Cangkuang 02 menegaskan pentingnya permainan tradisional untuk memahami budaya lokal dan menanamkan nilai Pancasila. Guru kelas IV juga mencatat bahwa permainan seperti congklak, sondah, dan bekel meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas siswa, meskipun ada kendala ruang dan waktu yang terbatas pada saat pelaksanaannya.

Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Cangkuang 02 dengan tema kearifan lokal berbasis permainan tradisional Sunda diterapkan pada

siswa kelas IV dalam beberapa tahap: pengenalan, kontekstualisasi, dan aksi 1-3. Pada tahap pengenalan, guru memperkenalkan permainan tradisional seperti congklak, bekel, dan sapintrong, serta membandingkannya dengan permainan modern seperti game online. Guru menekankan nilai sosial dan budaya dalam permainan tradisional, seperti kebersamaan dan interaksi sosial, yang berbeda dengan permainan modern yang lebih individual dan berbasis teknologi.



**Gambar 1.1** Guru memperkenalkan permainan modern

Pada tahap kontekstualisasi, siswa diajak mengamati apakah permainan tradisional masih dimainkan di lingkungan mereka. Hasil pengamatan diceritakan di kelas, memperkuat keterampilan sosial, komunikasi, dan saling menghargai. Ini mendukung tujuan P5 dalam membentuk siswa yang memiliki kesadaran budaya dan kebangsaan.

Pada aksi pertama, siswa bermain congklak, menunjukkan

antusiasme tinggi dan bekerja sama dengan baik. Mereka belajar kesabaran, ketelitian, dan sportivitas, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi dan mengatasi konflik (Laksana, 2020).



**Gambar 1.2** Permainan congklak

Pada aksi kedua, siswa memainkan bekel, melatih ketelitian, ketepatan, dan ketangkasan fisik. Siswa menunjukkan peningkatan koordinasi tangan-mata dan kerja sama yang mendukung nilai Pancasila. Bekel juga memperkuat kreativitas, kesabaran, dan sportivitas.



**Gambar 1.3** Permainan bekel

Pada aksi ketiga, siswa bermain sapintrong, yang mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan ketelitian. Siswa bekerja sama dengan baik, mengikuti aturan permainan dengan

jujur, dan memperkuat nilai gotong royong dan kejujuran. Permainan ini mempererat hubungan sosial dan membentuk sikap positif yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



**Gambar 1.4 Permainan Sapintrong**

Permainan sondah (engklek) mengajarkan keseimbangan, konsentrasi, dan kejujuran. Siswa dilatih untuk bermain dengan fokus, mengakui kesalahan, serta mengikuti aturan dengan adil. Permainan ini mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan karakter siswa, seperti keseimbangan dan gotong royong, meskipun pada kreativitas dalam berstrategi terlihat saat observasi masih harus ditingkatkan lagi.



**Gambar 1.5 Permainan Sondah**

Permainan ucing sumput memperkuat kerja sama, kejujuran, dan kreativitas. Siswa bekerja sama untuk bersembunyi dan menghindari

deteksi, menciptakan strategi inovatif. Nilai-nilai gotong royong dan sportivitas berkembang dengan baik, meskipun kreativitas masih perlu diasah lebih lanjut. Permainan ini mendukung pembentukan karakter, keterampilan sosial, dan sikap positif.



**Gambar 1.6 Permainan Ucing Sumput**

Kegiatan P5 diakhiri dengan gelar karya yang memperkenalkan permainan tradisional, memungkinkan siswa menampilkan keterampilan dan memahami nilai-nilai budaya serta Pancasila. Melalui acara ini, siswa menunjukkan kreativitas dalam permainan tradisional dan menciptakan kebanggaan terhadap warisan budaya. Meskipun kreativitas dalam strategi bermain masih perlu dikembangkan, kegiatan P5 berhasil mempererat hubungan sosial dan meningkatkan keterampilan sosial, budaya, dan moral siswa.



**Gambar 1.7 Gelar Karya**

No	Indikator	Respon Siswa			
		Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Permainan diperkenalkan dengan cara menarik	6	15	-	-
2.	Guru menjelaskan tujuan dengan jelas	14	7	-	-
3.	Mudah mengikuti aturan	10	9	2	-
4.	P5 dilakukan secara teratur	8	13	-	-
5.	Kesempatan sama bagi siswa	7	14	-	-
6.	Tertarik mempelajari lebih lanjut	12	9	-	-
7.	Senang bermain bersama teman	14	7	-	-
8.	Pengalaman belajar menyenangkan	10	11	-	-
9.	Merasa lebih dekat dengan teman	13	8	-	-
10.	Tempat yang nyaman	14	7	-	-

**Gambar tabel 1.8 hasil angket siswa**

Hasil angket siswa tentang implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang berfokus pada permainan tradisional menunjukkan respon positif. Mayoritas siswa merasa permainan diperkenalkan dengan menarik dan aturan dijelaskan dengan jelas, memudahkan pemahaman. Meskipun beberapa siswa merasa kesulitan, sebagian besar merasa permainan dilaksanakan dengan teratur dan adil, menciptakan suasana inklusif. Kegiatan ini meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional, mempererat hubungan sosial antar teman, dan memberikan pengalaman

belajar yang menyenangkan. Siswa juga merasa nyaman dengan tempat kegiatan yang mendukung suasana belajar dan menikmati kesempatan untuk mengenal budaya lokal.

## **2. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional serta kaitannya dengan profil pelajar pancasila dimensi berakhlak mulia, gotong royong, dan kreatif pada siswa kelas 4**

Permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai penting yang memperkuat profil pelajar Pancasila, seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan kreativitas. Melalui permainan tim, siswa belajar berkolaborasi, menghargai aturan, dan berakhlak mulia. Menurut guru kelas 4, permainan seperti ucing sumput, sapintrong, congklak, sondah, dan bekel membantu siswa mengembangkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, meskipun tantangan muncul saat fokus terlalu pada kompetisi.

Hasil angket menunjukkan mayoritas siswa merasa permainan mengajarkan kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kesabaran, serta meningkatkan kemampuan komunikasi.

No	Indikator	Respon Siswa			
		Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Memahami nilai permainan tradisional.	4	17	-	-
2.	Belajar jujur dan bertanggung jawab.	9	11	1	-
3.	Belajar bekerja sama.	14	7	-	-
4.	Termotivasi berpikir kreatif.	6	15	-	-
5.	Belajar menghargai teman.	9	11	1	-
6.	Belajar sabar.	13	8	-	-
7.	Belajar menghargai pendapat orang lain.	8	12	1	-
8.	Belajar pentingnya komunikasi.	12	9	-	-
9.	Memahami pentingnya gotong royong.	16	5	-	-
10.	Nilai permainan tradisional relevan dengan kehidupan sehari-hari.	2	19	-	-

**Gambar tabel 1.9 hasil angket siswa**

Meskipun ada beberapa siswa yang merasa nilai-nilai ini belum optimal, secara keseluruhan permainan tradisional membantu mereka menghargai teman dan memperkuat sikap sopan serta gotong royong. Penelitian Yuningsih & Agustin, (2024) juga menegaskan bahwa permainan tradisional mengandung nilai karakter lokal yang selaras dengan nilai Pancasila, seperti kerja sama, kepedulian, dan kreativitas.

**a. Congklak**

Permainan congklak, yang merupakan warisan budaya Indonesia, memiliki banyak nilai pendidikan karakter, terutama dalam konteks budaya Sunda. Permainan ini mengajarkan kerja sama, kejujuran,

kesabaran, dan penghargaan terhadap teman dan lawan. Dalam proses bermain, siswa harus jujur dalam menghitung biji dan mengakui kesalahan, serta belajar menyusun strategi dengan kreatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat secara emosional, dengan sikap saling mendukung dan bekerja sama, mencerminkan nilai gotong royong yang berkembang dengan baik. Selain itu, permainan congklak juga melatih kecerdasan intelektual dan keterampilan berpikir kritis, yang merupakan bagian dari nilai budaya Sunda seperti *silih asih*, *silih asuh*, dan *silih asah*.

Guru juga mengungkapkan bahwa permainan congklak tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran untuk menanamkan nilai moral dan sosial. Nilai-nilai seperti kejujuran, ketelitian, dan sportivitas sangat penting dalam permainan ini, serta membantu siswa untuk mengembangkan karakter moral yang kuat. Selain itu, permainan congklak berperan dalam menciptakan lingkungan yang harmonis, dengan mengajarkan pentingnya kerja sama dan saling menghargai. Hal ini sesuai dengan konsep *jembar budayana* yang

menekankan pemahaman terhadap budaya lokal untuk menciptakan suasana yang toleran dan harmonis.

Penelitian yang dilakukan oleh Yusup et al., (2023) menunjukkan bahwa permainan congklak memberikan dampak positif pada pengembangan karakter siswa dalam budaya Sunda, terutama dalam hal nilai *silih asih*, yaitu sikap saling menghargai, saling berbagi, dan menjaga hubungan sosial yang baik. Namun, dalam penelitian ini ditemukan bahwa permainan congklak juga mengembangkan aspek lain dari budaya Sunda, yaitu nilai *silih asuh*. *Silih asuh* dalam permainan congklak tercermin dalam sikap menjaga sportivitas dan kejujuran selama permainan berlangsung. Pemain diharuskan mengikuti aturan dengan benar dan adil, yang merupakan cerminan dari akhlak mulia.

#### **b. Sapintrong**

Permainan tradisional sapintrong (lompat tali) tidak hanya mengajarkan keterampilan fisik, tetapi juga nilai-nilai sosial dan moral yang penting dalam perkembangan karakter siswa. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa permainan ini

mendorong kejujuran, kerja sama, sportivitas, dan keadilan, dengan siswa saling mendukung, membantu, dan memberikan semangat meskipun dalam persaingan. Nilai budaya Sunda seperti *silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh* tercermin dalam kepedulian antar pemain, berbagi tips, serta saling mendukung ketika menghadapi kesulitan. Selain itu, permainan ini mengajarkan keterampilan motorik, strategi berpikir kritis, dan kolaborasi yang harmonis, yang mendukung konsep *jembar budayana* dan *rancage gawena* dalam budaya Sunda.

Penelitian oleh Ariyanto et al., (2020) menyatakan bahwa permainan tradisional yang berbasis pada nilai-nilai budaya dan agama, seperti sapintrong, dapat membantu anak-anak mengembangkan karakter yang tangguh dan etika yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

#### **c. Sondah**

Permainan tradisional sondah mengajarkan berbagai nilai penting, baik dalam aspek fisik, sosial, maupun moral. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa permainan ini mengembangkan keterampilan motorik, keseimbangan, dan

ketangkasan siswa, serta melibatkan kecerdasan intelektual dalam merencanakan strategi yang baik. Selain itu, sudah juga memperkuat nilai-nilai sosial dan budaya Sunda, seperti *silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh*, di mana siswa saling mendukung, memberi semangat, dan berbagi keterampilan. Permainan ini mendorong kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan sportivitas, serta mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menghargai peraturan. Dengan demikian, sudah tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif untuk membentuk karakter dan kecerdasan siswa, serta melestarikan nilai-nilai budaya yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, permainan ini juga mencerminkan nilai-nilai budaya Sunda seperti *rancage gawena*, yang mengajarkan keterampilan berpikir strategis dan cepat, serta *luhung elmuna*, yang melibatkan pengembangan kecerdasan intelektual siswa dalam mengatasi tantangan. Sudah juga mengajarkan konsep *pengkuh agamana*, di mana siswa belajar untuk menjunjung tinggi nilai moral, kejujuran, dan tanggung

jawab. Dengan memainkan permainan ini, siswa tidak hanya terhibur, tetapi juga belajar untuk mengaplikasikan nilai-nilai penting yang bermanfaat dalam kehidupan mereka, sambil menjaga keberlanjutan dan penghormatan terhadap budaya lokal melalui *jembar budayana*.

#### **d. Bekel**

Permainan tradisional bekel mengajarkan berbagai keterampilan fisik, sosial, dan moral yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa. Dalam permainan ini, siswa belajar keterampilan motorik halus, ketelitian, kesabaran, dan kejujuran, sambil mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis untuk merancang strategi. Bekel mencerminkan nilai budaya Sunda seperti *rancage gawena*, yang menggabungkan keterampilan praktis dengan pemikiran cermat, serta *silih asih* dan *silih asuh*, yang mengajarkan kerja sama dan saling membantu.

Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan nilai *luhung elmuna* melalui pengembangan kemampuan analitis dan kritis siswa. Melalui setiap tahapan permainan, siswa diterapkan pada nilai-nilai agama dan moral, mencerminkan *pengkuh agamana*,

serta belajar untuk bekerja sama dan hidup harmonis dalam masyarakat, sesuai dengan nilai *jembar budayana*. Dengan demikian, permainan bekel tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif dalam mengajarkan keterampilan motorik, kognitif, serta nilai-nilai budaya dan moral yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

**e. Ucing Sumput (Petak Umpet)**

Permainan Petak Umpet adalah permainan tradisional yang melibatkan aspek fisik dan intelektual, serta memiliki nilai penting dalam pembentukan karakter siswa. Dalam permainan ini, siswa belajar untuk jujur, bertanggung jawab, dan menjaga integritas, seperti yang terlihat ketika mereka tidak membuka mata saat bertugas sebagai penjaga dan melaporkan teman yang melanggar aturan. Permainan ini juga mengajarkan kerja sama tim dan gotong royong, di mana siswa saling membantu dan mendukung satu sama lain.

Selain itu, kreativitas dan pemikiran kritis berkembang saat siswa merencanakan strategi bersembunyi yang lebih baik. Nilai-nilai budaya Sunda seperti silih asah

(pembelajaran bersama), silih asih (saling membantu), dan silih asuh (saling menjaga) tercermin dalam interaksi siswa selama permainan. Permainan ini juga mencerminkan nilai-nilai seperti rancage gawena (kecerdasan fisik), pengkuh agamna (kesabaran dan ketekunan), jembar budayana (kerjasama dan saling menghargai), dan luhung elmuna (berpikir kritis), yang semuanya mendukung pendidikan karakter yang holistik. Dengan demikian, Petak Umpet berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial, emosional, fisik, dan intelektual siswa.

**3. Dampak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi berakhlak mulia, gotong royong, dan kreatif pada siswa kelas 4**

Setelah bermain permainan tradisional, apakah siswa menunjukkan perkembangan yang baik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila berakhlak mulia, gotong royong, dan kreatifitas atau tidak. Hal ini akan di kuatkan oleh hasil wawancara dengan guru kelas bahwa permainan tradisional memberikan

pengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku siswa kelas 4, terutama dalam dimensi berakhlak mulia, gotong royong, dan kreativitas. Siswa menunjukkan peningkatan dalam bekerja sama, kreativitas, dan sikap menghargai teman setelah mengikuti permainan ini. Mereka lebih jujur, sopan, dan menghargai giliran saat bekerja dalam kelompok. Selain itu, sikap gotong royong semakin kuat, terlihat dalam kegiatan seperti membersihkan kelas dan membantu tugas kelompok. Kreativitas siswa juga meningkat, dengan mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan mencari solusi dan guru kelas 4 juga mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dalam pembelajaran, memberikan umpan balik berkelanjutan agar siswa terus mempraktikkan sikap positif ini.

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa merasa bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap dan keterampilan sosial mereka. Permainan ini membantu siswa memperbaiki sikap menjadi lebih berakhlak mulia dan lebih mudah bekerja sama. Selain itu, banyak siswa merasa lebih percaya diri dalam

mengekspresikan ide kreatif dan terdorong untuk membantu teman yang kesulitan. Permainan juga mendorong kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, meskipun ada beberapa yang merasa sebaliknya. Rasa empati dan tanggung jawab terhadap kelompok juga meningkat, dengan sebagian besar siswa merasa lebih peka terhadap perasaan teman dan semakin sadar akan pentingnya kerjasama.

No	Indikator	Respon Siswa			
		Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Memperbaiki sikap lebih berakhlak mulia	13	8	-	-
2.	Lebih mudah bekerja sama.	17	4	-	-
3.	Lebih percaya diri mengekspresikan ide kreatif.	9	12	-	-
4.	Menjadi mudah membantu teman yang kesulitan.	14	7	-	-
5.	Lebih mudah menyelesaikan masalah.	8	12	1	-
6.	Lebih peka terhadap perasaan teman.	11	8	2	-
7.	Sadar pentingnya kerjasama.	12	8	1	-
8.	Lebih bertanggung jawab dalam kelompok.	11	8	2	-
9.	Lebih menghargai pendapat orang lain.	10	10	1	-
10.	Lebih pintar mengendalikan perasaan.	8	8	5	-

**Gambar tabel 2.0 hasil angket siswa**

Meski beberapa siswa kurang merasakan dampak tanggung jawab dan mengendalikan perasaan, sebagian besar tetap merasa

permainan tradisional memperkuat kesadaran mereka akan pentingnya menghargai pendapat orang lain. Dalam jawaban uraian, siswa mencatat perubahan positif seperti menjadi lebih sabar, menghargai pendapat teman, serta memahami pentingnya kerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok. Permainan tradisional juga dipandang sebagai cara yang efektif untuk mengembangkan sikap positif seperti kejujuran, kesopanan, dan rasa menghargai terhadap orang lain. Secara keseluruhan, meski tanggapan siswa bervariasi, permainan tradisional dianggap sebagai kegiatan yang memperkuat nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, kreativitas, dan akhlak mulia, serta berdampak positif pada aspek kerjasama, tanggung jawab, kepedulian, kemampuan memecahkan masalah, dan saling menghargai

Permainan tradisional seperti congklak, sondah, sapintrong, bekel, dan ucing sumput terbukti memberikan dampak positif dalam perkembangan karakter siswa, terutama dalam hal kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan kreativitas.

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa merasa bahwa permainan ini mempermudah mereka untuk bekerja sama dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya bekerja sama. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mendorong siswa untuk lebih sering menunjukkan sikap gotong royong, seperti dalam kegiatan membersihkan kelas atau membantu teman tanpa diperintah. Namun, ada sebagian siswa yang merasa tidak merasakan dampak pada beberapa aspek, seperti pemecahan masalah atau kepekaan terhadap perasaan teman, yang dipengaruhi oleh jenis permainan dan dinamika kelompok.

Permainan seperti congklak yang mengajarkan ketelitian dan perencanaan strategi, serta sondah yang menekankan disiplin mengikuti aturan, memberikan kontribusi dalam membentuk keterampilan sosial siswa. Sebanyak 8 siswa setuju bahwa congklak membantu mereka menemukan cara lebih efektif dalam menyelesaikan masalah, sementara 11 siswa merasa lebih bertanggung jawab setelah bermain sondah. Begitu pula dengan permainan sapintrong yang melibatkan kerja sama dalam

melompati tali karet, yang mendorong siswa untuk saling mendukung dan meningkatkan gotong royong. Hasil angket menunjukkan 14 siswa merasa lebih termotivasi untuk membantu teman setelah bermain permainan tradisional ini, serta mengembangkan sikap jujur yang memperkuat kerja sama tim.

Permainan tradisional juga berperan penting dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Guru melaporkan bahwa setelah bermain permainan tradisional, siswa lebih berani mengungkapkan ide-ide kreatif dalam diskusi kelas dan tugas kelompok. Hal ini juga tercermin dalam hasil angket, di mana 9 siswa merasa lebih percaya diri setelah bermain permainan tradisional. Selain itu, permainan bekel yang mengajarkan kejujuran dan ketelitian membantu memperkuat sikap jujur siswa dalam interaksi sehari-hari, seperti berbagi tugas atau meminjam barang. Dampak ini sejalan dengan penguatan karakter moral yang menjadi lebih berakhlak mulia, sesuai dengan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila.

Seperti dijelaskan oleh Dewi, K, (2024), pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, khususnya melalui

permainan tradisional, berperan penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Aktivitas ini membantu siswa belajar empati, kerjasama, dan resolusi konflik, serta menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan integritas. Selain mendukung pembentukan kepribadian beretika tinggi, pendekatan ini juga melestarikan kearifan lokal dan budaya untuk generasi mendatang, menjaga keberagaman dan mencegah kepunahan nilai-nilai tradisional yang berharga.

Selain itu, permainan tradisional juga berfungsi untuk memperkuat integrasi nilai-nilai budaya Sunda yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari siswa, serta nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila. Siswa tidak hanya dilatih untuk memiliki keterampilan sosial seperti bekerja sama, tetapi juga mengembangkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan empati terhadap sesama. Seperti yang dijelaskan oleh Sudarmansyah et al., (2024). Hal ini sangat penting karena membantu menjadikan pendidikan lebih relevan bagi komunitas lokal dan memungkinkan siswa untuk memahami dan menghargai budaya

mereka sendiri. Gerakan ini memungkinkan masyarakat untuk berpikiran terbuka namun tetap mengakar pada budayanya sendiri, menciptakan solusi inovatif yang memadukan kearifan lokal dan pengetahuan global untuk mengatasi tantangan di berbagai aspek kehidupan. Hal ini tidak hanya diterapkan dalam konteks permainan, tetapi juga terinternalisasi dalam berbagai aktivitas lainnya seperti diskusi kelas, proyek kelompok, dan kegiatan seni.

Dengan demikian, internalisasi nilai-nilai karakter budaya Sunda juga sejalan dengan implementasi nilai-nilai profil siswa Pancasila. Siswa tidak hanya dilatih untuk memiliki sikap kooperatif dan kreatif, namun juga diminta untuk mandiri, loyal dan bertanggung jawab. Nilai-nilai tersebut tertanam dalam seluruh aspek aktivitas belajar dan kehidupan sehari-hari siswa, pada akhirnya membentuk mereka menjadi generasi yang berintegritas dan mampu berperan aktif dan positif di masyarakat. Oleh karena itu, baik karakter budaya Sunda maupun nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila tidak hanya berhenti pada tahap pembelajaran, tetapi benar-benar menjadi pondasi utama dalam

membentuk kepribadian siswa yang tangguh dan bermoral.

### **E. Kesimpulan**

Implementasi permainan tradisional pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Cangkuang 02 dalam proses pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SDN Cangkuang 02 dengan mengambil tema kearifan lokal yang berbasis permainan tradisional budaya sunda, kegiatan ini di terapkan pada siswa kelas IV, terbagi beberapa tahapan yaitu yang pertama tahap pengenalan, tahap kontekstualisasi dan tahap aksi 1-3 lalu di akhir dengan gelar karya P5.

Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional selaras dengan Profil Pelajar Pancasila dan nilai karakter budaya Sunda seperti sili asah, sili asih, sili asuh, dan catur diri insan. Permainan congklak mengajarkan kejujuran dan gotong royong, selaras dengan silih asih dan pengkuh agamana. Sapintrong menekankan sportivitas dan kerja sama, mencerminkan rancage gawena dan silih asuh. Sondah mengembangkan kreativitas dan strategi, sejalan dengan silih asah. Bekel mendorong ketelitian dan

kejujuran, mencerminkan pengkuh agamana. Ucing sumput menekankan kreativitas dan kerja sama, mencerminkan silih asah dan luhung elmuna. Sehingga semua permainan ini membentuk siswa yang berakhlak mulia, gotong royong, dan kreatif.

Dampak positif integrasi permainan tradisional terhadap Profil Pelajar Pancasila terlihat pada peningkatan sikap tanggung jawab sosial, kemampuan bekerja dalam tim, dan kreativitas siswa. Namun, dampak negatifnya, sebagian siswa merasa permainan tidak sepenuhnya membantu dalam keterampilan tertentu. Hal ini disebabkan oleh jenis permainan atau kurangnya panduan guru dan perlu menekankan kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian, serta memberikan panduan yang jelas agar siswa merasakan manfaat penuh.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aries, A. M. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 136–146. <https://doi.org/10.33061/js.v5i2.8177>
- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.30785>
- Dewi, K, R. et. a. (2024). Analisis Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Dengan Tema Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01).
- Dewi, D. A., et.al (2023). Pendidikan Karakter Melalui Integrasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Di Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Abdi Panca Marga*, 4(2), 79–85. <https://doi.org/10.51747/abdipan.camarga.v4i2.1748>
- Ilis Sa'diyah, N. ', Zumrotun, E., Nichla, S., & Attalina, C. (2024). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Tema Kearifan Lokal Permainan Tradisional Layang Layang di Sekolah Dasar. 4(2), 1367–1382.
- Kemendikbud Ristek. (2021). Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 1–108.
- Kurniawan, A., et.al (2022). Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. [www.globaleksekitifteknologi.co.id](http://www.globaleksekitifteknologi.co.id)
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Nazarudin, A., & Widiyono, A. (2023). Melestarikan Budaya Kearifan Lokal Jepara Dalam Proses

- Pembentukan Profil Pelajar Pancasila P5 Di Kurikulum Merdeka SDN 01 Kendeng Sidalit. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(3).
- Rahayuningsih, F. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. . *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187.
- Sudarmansyah, R., Maulana, F. R., Syazwani, N., & Mohd, B. (2024). *Relevance of Character Education in Amanat Galunggung Manuscript with Unesco 's Pillars of Education*. 7(2), 175–187.
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah :Jurnal Studi Sosial*, 5(1).
- Yulia, L., & Rachmania, S. (2023). Analisis Enkulturasasi Nilai Budaya Sunda di Sekolah Dasae Negeri Wangiwisata Kecamatan Majalaya. <https://journal.actual-insight.com/index.php/lentera>
- Yuningsih, T. I., & Agustin, M. (2024). Permainan Tradisional untuk Mendukung Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 130–137.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606>
- Yusup, R., Utomo, Agustini, U., & Abidin, Z. (2023). Analisis Beberapa Permainan Tradisional Sunda dan Implementasinya dalam Pembelajaran Anak SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 5(2), 67–78.  
<https://doi.org/10.52005/belaindik.a.v5i2.126>