

## Implementasi Nilai Kearifan Lokal Cublak Cublak Suweng dalam Pembelajaran MERDEKA

Yanuarita Nur Hanifa<sup>1</sup>, Dadan Wildan<sup>2</sup>, Siti Komariah<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

\*Corresponding author, e-mail: [goenantro@mail.unnes.ac.id](mailto:goenantro@mail.unnes.ac.id).

### Abstrak

Kearifan lokal menjadi muatan penting untuk diinternalisasikan pada setiap generasi karena mencerminkan nilai-nilai, pengetahuan, dan praktik yang diwariskan secara turun temurun yang mampu mendukung keberlangsungan sosial dan lingkungan. Nilai-nilai lokal memiliki relevansi untuk menghadapi dunia yang terus berubah dan didominasi oleh pengaruh teknologi. Oleh karena itu perlu adanya interseksi antara kearifan lokal dan perkembangan teknologi di dunia pendidikan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang interaktif, responsif, dan adaptif dalam menghadapi tantangan global yang semakin dinamis. Inovasi pembelajaran melalui implementasi kearifan lokal pada permainan tradisional *Cublak Cublak Suweng* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menjembatani antara kearifan budaya dengan kemajuan global. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi nilai kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran MERDEKA. Teori yang digunakan sebagai dasar analisis adalah teori struktural fungsional skema AGIL dari Talcott Parsons. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnopedagogi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi literatur dan observasi partisipan pada pembelajaran sosiologi di SMAN 2 Cibinong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal permainan tradisional *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran MERDEKA menciptakan iklim belajar yang interaktif, inklusif, dan rekreatif sekaligus melestarikan budaya nasional di era digital. Pendekatan ini mentransfer nilai moral dari makna "*suweng*" sebagai harta sejati serta mendorong keterlibatan aktif siswa sebagai *digital native*.

**Kata Kunci:** Cublak Cublak Suweng; Nilai Kearifan Lokal; Pembelajaran MERDEKA.

### Abstract

Local wisdom is an important content to be internalized in each generation because it reflects values, knowledge, and practices passed down from generation to generation that can support social and environmental sustainability. Local values are relevant to facing a world that is constantly changing and dominated by technological influences. Therefore, there is a need for an intersection between local wisdom and technological developments in the world of education to create an interactive, responsive, and adaptive learning climate in facing increasingly dynamic global challenges. Learning innovation through the implementation of local wisdom in the traditional game *Cublak Cublak Suweng* can be an alternative learning that bridges cultural wisdom with global progress. The purpose of this study is to describe the implementation of local wisdom values of *Cublak Cublak Suweng* in MERDEKA learning. The theory used as the basis for analysis is the structural functional theory of the AGIL scheme from Talcott Parsons. The research method used is descriptive qualitative with an ethnopedagogic approach. Data collection techniques in this study are literature studies and participant observation in sociology learning at SMAN 2 Cibinong. The research results show that integrating the local wisdom of the traditional game *Cublak Cublak Suweng* into MERDEKA learning creates an interactive, inclusive, and recreational learning environment while preserving national culture in the digital age. This approach transfers the moral value of "*suweng*" as a true treasure and encourages active student engagement as digital natives.

**Keywords:** Cublak Cublak Suweng; Independent Learning; Local Wisdom Values.

**How to Cite:** Hanifa, Y. N., Wildan, D. & Komariah, S. (2025). Implementasi Nilai Kearifan Lokal Cublak Cublak Suweng dalam Pembelajaran MERDEKA. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 12(2), 166-178.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited under the same license as the original. ©2025 by Jurnal Socius.

## Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk budaya tak benda (*intangible*) yang menjadi kekayaan bangsa Indonesia dan perlu dijaga eksistensinya. Danandjaja (1991) menjelaskan bahwa permainan tradisional rakyat termasuk ke dalam folklor karena diperolehnya melalui warisan lisan. Permainan tradisional atau permainan rakyat termasuk dalam jenis folklor sebagian (*party verbal folklore*), yaitu folklor yang bentuknya campuran antara unsur lisan dan bukan tulisan (Nur, 2020). Unsur lisan berupa lagu dan nyanyian untuk mengiringi gerakan tubuh dan perlengkapan yang digunakan sebagai unsur bukan lisan. Wujud permainan tradisional di Indonesia memiliki keanekaragaman yang tinggi. Setiap daerah memiliki keunikan tersendiri yang mencerminkan nilai-nilai moral yang berlaku di daerah tersebut. Salah satu permainan yang sarat akan makna kehidupan adalah *Cublak Cublak Suweng* yang berkembang di wilayah Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Masyarakat mengenal *Cublak Cublak Suweng* ini sebagai lagu yang mengiringi permainan tradisional untuk menebak keberadaan biji yang menjadi alat permainan. Permainan tradisional ini memiliki fungsi rekreatif yang dapat membantu dalam pertumbuhan karakter seorang anak karena mengasah kemampuan dalam berkomunikasi dan konsentrasi. Permainan tradisional ini sarat akan kearifan lokal yang menggambarkan makna kehidupan yang dapat diidentifikasi dari liriknya. Nilai kearifan lokal atau makna dari lirik lagu permainan ini akan dibahas lebih detail pada bagian pembahasan.

Kearifan lokal menjadi muatan penting untuk diinternalisasikan pada setiap generasi karena merupakan identitas budaya yang sangat menunjang kehidupan masyarakat yang menganutnya. Kearifan lokal adalah pengetahuan yang tepat untuk memastikan pembangunan nasional menjadi lebih efisien karena menunjukkan identitas budaya daerah setempat yang secara konstruktif dapat mempertahankan nilai-nilai yang mendukung keberlangsungan hidupnya (Chusorn et al, 2014). Kearifan lokal mencerminkan nilai-nilai, pengetahuan, dan praktik yang diwariskan secara turun temurun yang mampu mendukung keberlangsungan sosial dan lingkungan. Nilai-nilai lokal memiliki relevansi untuk menghadapi dunia yang terus berubah dan didominasi oleh pengaruh teknologi. Kearifan lokal dan perkembangan digital perlu disandingkan dalam dunia pendidikan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang interaktif, responsif, dan adaptif dengan memanfaatkan perangkat teknologi secara dinamis (Wismanto & Ulumuddin, 2024). Interseksi ini sangat dibutuhkan untuk menyikapi perkembangan global yang penuh tantangan dan ketidakpastian.

Tantangan global saat ini dihadapkan pada pesatnya perkembangan teknologi yang membawa dunia ke arah yang tidak diduga. Munculnya industri 4.0 menandai adanya era transformatif bagi bisnis dan industri yang ditandai dengan teknologi canggih seperti otomatisasi, *Internet of Things* (IOT), kecerdasan buatan (AI), pabrik pintar, dan *cyber-fisik* (Abulibdeh et.al, 2024). Pesatnya perkembangan teknologi ini dapat menjadi ancaman eksistensi permainan tradisional di kalangan anak-anak saat ini. Kita lihat saat ini anak-anak bahkan orang dewasa tidak dapat lepas dari *gadget* dan menghabiskan banyak waktu dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada *gadget* tersebut. Hal ini praktis berdampak pada ketergantungan terhadap teknologi yang dapat berakibat pada individualistis dan ketidakpercayaan diri akan kemampuannya. Ketergantungan pada *gadget* juga dapat berdampak pada terkikisnya nilai-nilai kearifan lokal suatu budaya sehingga berpotensi pada munculnya degradasi moral (Ardiansyah & Syamhuri, 2025). Kita tidak dapat memungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini dapat membantu mengefisienkan kerja dan aktivitas sehari-hari namun dampak negatifnya perlu diwaspadai.

Akselerasi teknologi digital di dunia pendidikan semakin terlihat pada masa krisis pandemi covid-19. Cepatnya kemajuan teknologi digital selama pandemi covid-19 telah mengubah manajemen pendidikan dan juga menjadi pertanda sebuah peristiwa yang telah merevolusi kehidupan masyarakat (Ratten, 2023; Amatulli et. al, 2023). Pendidikan tetap harus dilangsungkan di tengah-tengah peraturan untuk *social distancing* dan sekolah dari rumah. Kondisi ini menjadikan teknologi digital sebagai primadona untuk para pendidik dapat melangsungkan interaksi pembelajaran. Platform digital menjadi media hubungan timbal balik yang digunakan pendidik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajarannya (Ratten, 2023). Keuntungan dari kondisi ini adalah inovasi pembelajaran yang mengalami pergerakan secara masif serta kemandirian peserta didik dalam pembelajaran menggunakan teknologi dari rumah masing-masing. Peserta didik menjadi lebih nyaman dengan format pembelajaran daring karena keterlibatan mereka dalam penggunaan teknologi (Ratten, 2023). Namun hal yang tidak kalah penting untuk disoroti akibat krisis pandemi covid-19 adalah pada sisi kesehatan mental dan kesejahteraan individual peserta didik yang kebanyakan tergolong pada generasi Z (Gen Z). Istilah ini diberikan kepada orang-orang yang lahir pada rentang waktu pertengahan 1990 hingga awal 2010 (Liu et al, 2021). Generasi ini mengalami kerentanan

---

mental dan mengalami kecemasan dalam menghadapi pandemi covid-19. Dilaporkan sebesar 60% Gen Z mengalami kecemasan juga depresi dalam menghadapi pandemi covid-19 dan kecemasan ini ada keterkaitannya dengan penggunaan media sosial oleh Gen Z (Liu et al, 2021). Media sosial masih menjadi konsumsi masyarakat sehari-hari hingga saat ini sehingga permasalahan akibat hal ini harus dicarikan solusi.

Tantangan-tantangan dan masalah yang telah diuraikan di atas menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran yang dapat memunculkan kemampuan *problem solving* dan keterampilan abad 21. Pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu metode yang menarik yang dapat menumbuhkan kecakapan abad 21 seperti kreatif, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berinteraksi secara kolaboratif dan kooperatif, serta kemampuan berkomunikasi. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses akulturasi (Prastowo, 2018). Inovasi pembelajaran melalui implementasi kearifan lokal *Cublak-Cublak Suweng* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menjembatani antara kearifan budaya dengan kemajuan global. Pendidik dituntut untuk dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam menyiapkan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Implementasi pembelajaran ini dapat dilakukan pada pembelajaran sosiologi Sekolah Menengah Atas (SMA) yang memiliki karakteristik kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan menyumbangkan nilai-nilai positif dalam pendidikan. Namun peneliti mengamati belum adanya unsur pelibatan kemajuan teknologi dalam pendekatan permainan tradisional dalam pembelajaran. Peneliti juga belum menemukan adanya implementasi nilai-nilai kearifan lokal yang diaktualisasikan dalam desain pembelajaran yang dibuat pendidik. Kesenjangan ini menarik peneliti untuk melakukan penelitian yang berfokus pada inovasi pembelajaran sosiologi SMA dengan alur MERDEKA yang mengintervensikan nilai kearifan lokal permainan *Cublak Cublak Suweng* dengan memanfaatkan teknologi digital. Perbedaannya, peneliti mengintegrasikan kearifan lokal *Cublek Cublek Suweng* pada setiap langkah di alur tersebut. Sehingga kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi nilai-nilai kearifan lokal dari permainan tradisional *Cublak Cublak Suweng* ke dalam setiap langkah alur pembelajaran MERDEKA pada mata pelajaran sosiologi SMA. Urgensi penelitian ini yaitu perlunya implementasi kearifan lokal dalam inovasi pembelajaran untuk menginternalisasikan nilai-nilai budaya pada peserta didik agar dapat menjadi bekal etika menghadapi perkembangan global. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali makna kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional *Cublak Cublak Suweng* dan mendeskripsikan implementasi nilai kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran sosiologi melalui pembelajaran MERDEKA. Penelitian ini memiliki kebaruan dari penelitian terdahulu jika dilihat dari segi metode merancang pembelajaran.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis etnopedagogi. Tipe penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami berbagai masalah yang ada di sekitar manusia (Creswell, 2014). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur dan observasi partisipan pada praktik pembelajaran MERDEKA di SMAN 2 Cibinong Kabupaten Bogor. Studi literatur utama yang digunakan untuk menggali informasi tentang kearifan lokal permainan *Cublak Cublak Suweng* diperoleh dari buku elektronik dengan judul "*Cublak Cublak Suweng*" dan Gobak Sodor: Pengembangan Karakter Anak dalam Permainan Tradisional Yogyakarta" yang diterbitkan oleh Balai Pelestarian Kebudayaan, Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2021. Sumber kepustakaan lain dari jurnal, e-book, atau artikel ilmiah lainnya terkait permainan *Cublak Cublak Suweng* juga dijadikan referensi dalam penelitian ini. Sedangkan sumber data tentang pembelajaran MERDEKA diperoleh dari observasi praktik pembelajaran sosiologi yang dilaksanakan di SMAN 2 Cibinong. Pembelajaran sosiologi dipilih menjadi sumber data karena objek kajian pada pembelajaran ini terkait dengan kehidupan masyarakat dan memiliki relevansi dengan tujuan penelitian ini yaitu dengan mengimplementasikan nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Praktik baik ini diimplementasikan pada fase F kelas XI dengan capaian pembelajaran (CP) peserta didik mampu menjelaskan terjadinya kelompok sosial. Partisipan yang menjadi sasaran keterlibatan dalam penelitian ini yaitu peneliti selaku praktisi pembelajaran dan peserta didik kelas XI pada kelas yang terdapat menu mata pelajaran sosiologi sebagai mata pelajaran pilihan. Terdapat lima kelas yang ada menu mata pelajaran sosiologi sebagai mata pelajaran pilihan di SMAN 2 Cibinong yaitu kelas XI D; XI E1; XI E2; XI F1; dan XI F2. Analisis data termasuk dalam analisis kualitatif dengan teknik triangulasi data yang bersumber dari dokumen, arsip, dan observasi. Teknik analisis data ini mencakup proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

### Makna Kearifan Lokal dalam *Cublak Cublak Suweng*

#### *Asal Usul Permainan Cublak Cublak Suweng*

Permainan tradisional *Cublak Cublak Suweng* merupakan permainan tradisional yang populer dimainkan oleh anak-anak di wilayah Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur. *Cublak Cublak Suweng* merupakan lirik lagu *dolanan* anak yang digunakan untuk mengiringi permainan. Lirik lagu ini diciptakan oleh seorang wali yang bernama Syekh Maulana Ainul Yakin atau dikenal dengan Sunan Giri pada abad ke 15 (Tim, 2020; Fibiona, 2021). Sunan Giri dikenal sebagai pendidik yang demokratis dan memiliki cara unik dalam pendidikannya karena melibatkan unsur sastra seperti pada penciptaan lagu *Cublak Cublak Suweng*. Cara unik Sunan Giri ini memberikan pengaruh yang besar karena terbukti lagu *dolanan* ini dapat diterima dan menyebar luas di daerah Jawa meskipun pada penyebarannya lirik lagu tersebut mengalami perbedaan oleh karena cara penyebarannya secara lisan. Penyebab perbedaan lirik ini dipengaruhi oleh daya dengar dan faktor bahasa dari penuturnya. Lagu *dolanan* ini mudah diterima karena terkesan sederhana dengan liriknya yang singkat dan mudah dinyanyikan namun jika digali secara mendalam berikut dengan teknik permainannya ternyata sarat akan makna kehidupan.

#### *Cara Bermain Permainan Cublak Cublak Suweng*

Permainan *Cublak Cublak Suweng* dimainkan secara berkelompok dengan jumlah paling sedikit tiga anak. Jika jumlahnya lebih banyak maka permainan akan berlangsung lebih lama dan lebih menantang. Permainan dimulai dengan adu *pingsut* (semacam hompimpa dengan adu jari) dan yang kalah berperan sebagai Pak Empo yang bertugas untuk menebak keberadaan *suweng* (Fibiona, 2021). Alat yang digunakan untuk *suweng* adalah kerikil atau bisa digantikan dengan biji salak atau kertas yang dijadikan bulatan atau lainnya. Pak Empo berbaring telungkup di tengah kemudian yang lain duduk melingkari Pak Empo dan meletakkan tangan kirinya di atas punggung Pak Empo. Dengan posisi ini kemudian lagu *Cublak Cublak Suweng* dinyanyikan dan *suweng* dipindahkan dengan tangan kanan dari satu telapak ke telapak tangan lain seluruh pemain yang diletakkan di atas punggung Pak Empo. Lirik lagu *dolanan Cublak Cublak Suweng* yang telah diinventarisir oleh Dinas Kebudayaan (*Kundha Kabudayan*) Daerah Istimewa Yogyakarta (2021) adalah sebagai berikut:

*“Cublak cublek suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundhung gudel. Pak empo lirak-lirik, sapa ngguyu ndhelikake. Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong”.*

Teknik mengedarkan *suweng* pada saat berpindah yaitu dengan memberikan tekanan pada telapak tangan yang dilewati (Tim, 2020). Tekanan ini berfungsi untuk memberikan tanda perpindahan *suweng* sekaligus mengelabui Pak Empo letak keberadaan *suweng* sesungguhnya. *Suweng* atau kerikil yang dipindahkan harus berada di tangan salah satu pemain ketika lagu sampai pada lirik *“sapa mau sing delekke”* (siapa tadi yang menyembunyikan) untuk digenggam erat-erat dan berusaha agar tidak tertebak Pak Empo. Semua pemain harus menggenggam kedua tangannya ketika lagu berakhir dan berpura-pura menyembunyikan kerikil sambil menggerakkan tangan serta menyanyikan lirik *“sir sir pong dele gosong”*. Tugas Pak Empo adalah menebak *suweng* yang ada di tangan siapa ketika menyanyikan lirik tersebut dan yang tertebak membawa *suweng* akan berganti menjadi Pak Empo (Hong, 2021). Jika Pak Empo tidak dapat menebak, maka dia akan tetap menjadi Pak Empo dan permainan dimulai kembali dengan iringan lagu *Cublak Cublak Suweng*.

#### *Makna Lirik Lagu Cublak Cublak Suweng*

Lirik lagu dan *dolanan Cublak Cublak Suweng* memiliki makna yang tersurat dan tersirat dan erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Syair tersebut berisi mengenai kisah burung bangau yang bertelur di ladang luas yang sepi (Fibiona, 2021). Burung bangau dilambangkan sebagai penetapan alam yang tergelar dan telur disimbolkan sebagai hawa yang berada di udara (alam kosong). Meskipun hawa tersebut tidak dapat dipegang, tetapi hal tersebut ada dan pada hakikatnya diam. Hawa akan bergerak jika ada pengaruh dari Hyang Bayu (Dewa Angin) kemudian membangunkan nafas manusia untuk kelangsungan hidupnya. Sedangkan arti kata lirik pada tiap katanya disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Arti Lirik *Cublak Cublak Suweng*

Lirik	Arti
Cublak	Tempat menyimpan/menyembunyikan sesuatu
Suweng	<i>Suweng</i> atau kosong
Ting gelenter	Berjalan terus/tidak berhenti

Mambu ketundhung gudel	Bau kotoran kerbau
Pak empo lirak lirik	Orang tua lirak lirik/kebingungan
Sapa ngguyu ndelikake	Siapa yang tertawa menyembunyikan

Sumber: Peneliti (2023)

Makna lirik tersebut menggambarkan hidup manusia di dunia dan seisinya dipengaruhi oleh napas yang senantiasa keluar masuk. Kerbau menjadi analogi yang menunjukkan bahwa manusia itu sebenarnya bodoh namun mereka tidak menyadarinya. Empak empong mengandung arti sering keluar dan masuk menganalogikan napas manusia dan diharapkan mereka menyadari arti hidup sebenarnya. Kata *suweng* adalah bentuk lain dari *suwung*, sepi, sejati yang menjadi harta abadi yang dapat dicari manusia karena tersebar di penjuru dunia. Pak Empo yang mengalami kebingungan padahal hidupnya bergelimang harta. Hal ini mengandung makna bahwa keserakahan akan harta dapat menyebabkan seseorang mengalami kebingungan dan kegelisahan. Sedangkan orang yang bijaksana akan mendapatkan kebahagiaan yang hakiki dilambangkan dengan lirik *sapa ngguyu ndelikake*. Kebahagiaan terpancar dari senyuman dalam menjalani setiap perjalanan hidup meskipun dunia penuh dengan ketamakan dan keserakahan. Kebahagiaan sejati hanya dapat dicapai dengan menghindari kecintaan pada kekayaan duniawi. Selain itu gerakan *Sir* di akhir lagu menandakan adanya sikap rendah hati, kepedulian akan sesama, dan senantiasa melatih empati.

Secara umum, makna lirik lagu di atas memuat ajaran bahwa manusia tidak diperkenankan menurut hawa nafsu dalam pencarian hartanya namun harus diiringi dengan kebersihan hati nurani. Nasihat ini bertujuan untuk mengantarkan manusia dalam menemukan kebahagiaan hingga ke negeri akhirat dan tidak terjebak dalam keduniawian yang fana. Lagu permainan *Cublak Cublak Suweng* mengajarkan untuk dapat mengendalikan hawa nafsu dan keharmonisan dengan alam, menjaga hubungan baik dengan sesama termasuk orang tua. Karya sastra dalam bentuk lirik tersebut merepresentasikan bagaimana bersikap dengan masyarakat dan menjalin hubungan sosial yang baik.

Makna tersirat dalam *dolanan Cublak Cublak Suweng* dapat dianalisis dari teknis permainan yang mengkombinasikan antara gerak dan lagu sehingga mampu memproduksi nilai-nilai universal (Aypay, 2016) dalam diri setiap pemainnya. Keberhasilan Pak Empo menebak dimana keberadaan *suweng* menunjukkan adanya nilai pencapaian dalam konsep sukses, cerdas, dan harga diri. Nilai kebajikan seperti jujur, kepatuhan, dan sportivitas juga muncul ketika semua pemain dengan sadar bermain sesuai aturan. Nilai kekuatan dalam konsep menjaga citra publik dan pengakuan sosial muncul ketika setiap anak berperan sesuai posisinya. Nilai keamanan juga dapat diinternalisasikan dalam permainan ini dengan saling mengingatkan posisi melalui lirik yang dinyanyikan sehingga memunculkan keteraturan sosial. Nilai kebebasan juga dapat dianalisis dari kebebasan Pak Empo dalam menebak keberadaan *suweng* yang mengingatkan juga kepada pemain akan konsekuensi dari tebakannya. Disini anak akan berlatih tanggung jawab atas segala keputusannya dan berlatih menerima konsekuensi dari setiap keputusannya. Permainan ini juga mengajarkan keberanian untuk menciptakan kegembiraan terutama dalam kebersamaan sehingga mampu meningkatkan kohesi sosial. Permainan ini juga mengajarkan untuk berlapang dada menerima segala keputusan sebagai nilai tradisi untuk menerima apa yang menjadi bagiannya (*Nrima Ing Pandum*). Hal ini menunjukkan adanya nilai universalisme yang merujuk pada kesatuan dengan alam, kedamaian, keadilan sosial, serta keharmonisan antara lahir dan batin.

### Implementasi Nilai Kearifan Lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam Pembelajaran Sosiologi

Karakteristik sosiologi yaitu mempelajari tentang masyarakat yang termasuk di dalamnya interaksi sosial, dinamika sosial, serta seluruh akibat yang dimunculkan dari proses tersebut. Salah satu tujuan dari mata pelajaran ini yaitu mengantarkan peserta didik untuk memiliki kesadaran mengenai identitas dirinya ketika mereka dihadapkan dengan hubungan antar kelompok di lingkungan masyarakat (Kemdikbud, 2023). Implementasi nilai kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran sosiologi ini ditujukan untuk capaian pembelajaran menjelaskan terjadinya kelompok sosial. Tujuan pembelajaran yang menjadi sasarannya adalah peserta didik mampu menjelaskan definisi kelompok sosial; mengidentifikasi contoh kelompok sosial di lingkungan tempat tinggal; menjelaskan proses terjadinya kelompok sosial; dan menjelaskan klasifikasi kelompok sosial di masyarakat sesuai dengan konsep sosiologi. Pembelajaran sosiologi di SMAN 2 Cibinong telah menggunakan kurikulum merdeka dan untuk alokasi waktu dalam setiap mapel pilihan adalah 5 Jam Pelajaran (5 JP) setiap minggunya. Alokasi waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran ini adalah 30 JP atau dalam waktu 6 minggu. Alokasi waktu ini memberikan ruang cukup leluasa untuk merancang pembelajaran yang bermakna dengan mengimplementasikan nilai kearifan lokal yang sudah dibahas di atas.

Nilai kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran sosiologi dituangkan dalam langkah-langkah pembelajaran MERDEKA. Langkah-langkah pembelajaran ini meliputi mulai dari diri; eksplorasi konsep; ruang kolaborasi dan refleksi terbimbing; demonstrasi kontekstual; elaborasi pemahaman; koneksi antarmateri; dan aksi nyata. Sebagaimana makna syair *Cublak Cublak Suweng* yang menggambarkan kisah burung bangau yang bertelur yang menggambarkan isbat kehidupan yang tergelar dengan hawa yang berada di udara, pembelajaran MERDEKA juga diibaratkan sebagai sebuah perjalanan kehidupan yang tergelar untuk mencari makna sebuah tujuan pembelajaran yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Langkah pembelajaran ini dirancang dengan kegiatan belajar yang menuntun peserta didik menemukan kebahagiaan yang sebenarnya berupa ilmu. Permainan *Cublak Cublak Suweng* tidak dimanifestasikan sebagai permainan yang disimulasikan, namun lebih pada internalisasi nilai-nilai moralnya untuk dijadikan sebagai instruksi pembelajaran dalam alur MERDEKA. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta pemahaman bermakna mengenai keberadaan kelompok. Harapannya tujuan pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik dan bukan hanya pendidik sehingga perhatian dan pemaknaan akan setiap langkah pembelajaran dapat diresapi. Kesepakatan di awal pembelajaran dilakukan dengan pemahaman bersama mengenai alur pembelajaran ini sehingga dapat dijadikan patokan untuk setiap orang bertanggung jawab atas peran yang dilakukan. *Ice breaking* juga selalu diselipkan agar dapat memantik peserta didik untuk bisa konsentrasi dalam melaksanakan setiap kegiatan pembelajaran dan menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan.

Implementasi nilai kearifan lokal yang bersifat universal dalam permainan *Cublak Cublak Suweng* dapat diilustrasikan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Implementasi nilai kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng***

Langkah Pembelajaran	Nilai Kearifan Lokal yang Diimplementasikan
Mulai dari diri	Nilai kebajikan untuk jujur pada diri
Eksplorasi konsep	Nilai kebebasan dan kebajikan dalam mengeksplorasi konsep yang dipelajari
Ruang kolaborasi dan refleksi terbimbing	Nilai kebajikan, kekuatan, dan kebebasan dalam kegiatan belajar berkelompok
Demonstrasi kontekstual	Nilai kebebasan dalam mengaktualisasikan pemahaman
Elaborasi pemahaman	Nilai keamanan dengan saling berbagi pengetahuan dan saling mengingatkan
Koneksi antarmateri	Nilai keharmonisan dengan mengaitkan konsep-konsep yang sudah dipelajari
Aksi Nyata	Nilai kebajikan dan kebebasan dalam mengaktualisasikan ilmu yang didapatkan

Sumber: Peneliti (2023)

Langkah-langkah pembelajaran MERDEKA di atas dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran inkuiri atau *inquiry based learning*. Peran pendidik dalam memfasilitasi pengalaman inkuiri peserta didik terdiri dari berbagai aspek termasuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang memantik peserta didik untuk melakukan investigasi, mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, dan mempersiapkan diskusi yang bermakna serta memfasilitasi diskusi atau dialog yang bersifat produktif (Lu et al, 2024). Seluruh aspek ini juga diterapkan dalam pembelajaran MERDEKA dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran serta internalisasi nilai kearifan lokal yang disajikan di tabel 2. Langkah-langkah pembelajaran MERDEKA pada penelitian ini secara rinci dijelaskan pada uraian berikut

#### **Mulai dari Diri**

Kegiatan ini dimaksudkan sebagai asesmen awal untuk mengetahui kondisi kognitif maupun nonkognitif peserta didik dengan mengidentifikasi kesiapan belajar, gaya belajar, dan motivasinya. Ibarat sebuah permainan, kegiatan ini merupakan kegiatan untuk menyadari posisi masing-masing untuk melaksanakan sebuah perjalanan belajar. Fasilitasi yang diberikan pendidik yaitu dengan memantik peserta didik untuk mengidentifikasi karakteristik personal masing-masing. Platform tes kepribadian *Myers Briggs Type Indicator* (MBTI) pada laman <https://www.16personalities.com/id/tipe-kepribadian> yang bisa diakses secara gratis dimanfaatkan untuk kegiatan ini. Peserta didik diarahkan untuk mengisi setiap indikator tes secara jujur sesuai kondisi masing-masing. Peserta didik menganalisis hasil tes dan merefleksikan kesesuaian antara hasil yang muncul dengan apa yang dialami. Untuk melatih kejujuran dan menggugah kesadaran diri akan eksistensi mereka, peserta didik menuliskan hasil refleksi tentang karakteristiknya di buku catatan masing-masing. Pendidik berkeliling untuk mengamati hasil refleksi peserta didik dan memberikan umpan balik sebagai bentuk kepedulian pada hasil usaha para peserta didik. Pendidik memberikan kesempatan

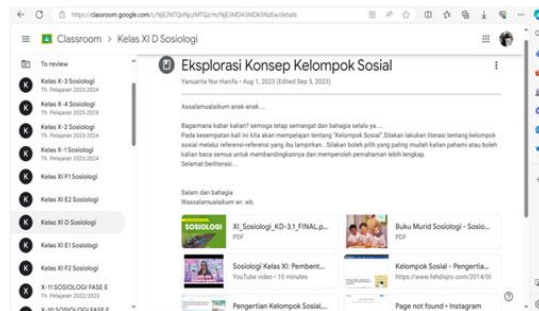
kepada peserta didik yang bersedia berbagi di kelas mengenai karakteristiknya. Kegiatan ini menjadi sebuah kegiatan yang memunculkan kesadaran sosial emosional akan keberadaan masing-masing di kelas dalam sebuah kebersamaan mencapai tujuan.

Tes MBTI di atas memberikan informasi kepada pendidik mengenai kondisi non kognitif peserta didik serta menuntun peserta didik untuk menginvestigasi kelebihan serta kelemahan yang dimiliki. Peserta didik dituntut untuk menyadari bahwa setiap orang memiliki perbedaan individual namun perbedaan ini tidak menghalangi mereka untuk dapat hidup berkelompok. Ini menjadi modal untuk peserta didik memahami kelompok sosial secara kontekstual. Informasi ini bagi pendidik bermanfaat untuk membangun kedekatan emosional dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan memperhatikan kesejahteraan psikologis. Pendidik juga dapat menentukan strategi yang tepat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Peserta didik juga dapat berbagi informasi dengan temannya untuk saling mengenal dan menganalisis pengaruh perbedaan kepribadian ini dalam sebuah kelompok.

Pendidik memberikan pertanyaan mengenai pasangan yang menikah jika dikaitkan dengan kelompok sosial sebagai kegiatan inkuiri untuk peserta didik memahami konsep dari kelompok sosial. Hal ini dilatarbelakangi bahwa keluarga merupakan kelompok sosial terkecil dan peserta didik secara kontekstual tergabung dalam kelompok ini. Pertanyaan pemantik yang diberikan untuk menginvestigasi persepsi peserta didik yaitu tentang bagaimana kriteria pasangan masing-masing yang ingin dinikahi dan hidup bersama dalam kelompok keluarga. Peneliti menemukan catatan penelitian bahwa ternyata beberapa peserta didik di beberapa kelas berniat untuk tidak menikah. Hal ini menunjukkan adanya sebuah penyimpangan dari budaya kita dan berpengaruh pada pranata keluarga sehingga memerlukan tindak lanjut dalam dunia pendidikan.

### Eksplorasi Konsep

Langkah pembelajaran pada tahap ini mengarahkan peserta didik untuk berliterasi dan bereksplorasi mengenai kelompok sosial. Sumber eksplorasi ini disediakan oleh pendidik dalam beberapa bentuk yang disediakan pada platform *google classroom* (GCR). Peserta didik dipacu untuk giat mencari ilmu dan mendokumentasikan hasil eksplorasinya. Pendidik menyediakan beberapa sumber dengan berbagai bentuk seperti artikel, *slide* presentasi, dan video untuk dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Sumber belajar dapat dipilih oleh peserta didik dengan leluasa menyesuaikan kemampuannya. Kegiatan belajar ini dilaksanakan di luar kelas dan bertujuan untuk mengefektifkan waktu serta memantik *higher order thinking skill* peserta didik sehingga memunculkan dialog yang produktif ketika dibahas di kelas. Pendidik menggunakan kalimat persuasif dalam mengantarkan peserta didik bereksplorasi di platform GCR. Petunjuk eksplorasi konsep dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Instruksi Eksplorasi Konsep di GCR**  
Sumber: Data Primer (2023)

Pendidik memeriksa satu per satu hasil eksplorasi peserta didik ketika pertemuan di kelas kemudian mengadakan dialog produktif mengenai apa yang dipelajari. Pendidik membubuhkan tanda tangan di dokumentasi eksplorasi peserta didik sebagai bentuk penghargaan dari pencapaian yang dilakukan peserta didik. Peneliti mengamati respon dari pendidik ini memberikan motivasi pada peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar mandiri. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik dalam menunjukkan hasil eksplorasinya untuk diperiksa.

### Ruang Kolaborasi dan Refleksi Terbimbing

Ruang kolaborasi merupakan bentuk kegiatan belajar yang memberikan ruang untuk peserta didik belajar berkelompok. Penentuan anggota kelompok didasarkan pada kesepakatan kelas dan rata-rata dari semua kelas dalam penelitian ini sepakat untuk penentuannya diacak menggunakan media *online* yaitu *random picker*. Tema untuk nama kelompok juga ditentukan setelah terbentuk kelompok dan setiap kelas memilih tema yang berbeda untuk penamaan kelompoknya. Kelas XI D sepakat dengan tema planet, kelas

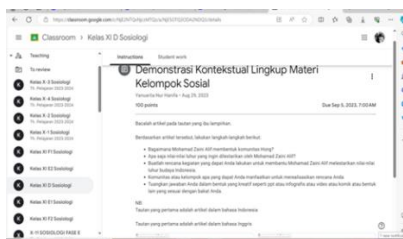
XI E1 menggunakan nama kerajaan, kelas XI E2 menggunakan nama buah, kelas XI F1 nama *youtuber*, dan kelas XI F2 menggunakan nama makanan. Setiap kelompok diminta untuk berliterasi mengenai nama kelompok yang sudah dipilih dan mencari makna serta alasan memilih nama tersebut. Penggalan makna ini ditujukan untuk peserta didik memaknai keputusan yang dibuat dan menerima konsekuensi dari setiap keputusannya.

Setiap kelompok diminta untuk membuat jargon yang merepresentasikan makna dari nama kelompoknya. Tujuan dari pembuatan jargon ini adalah untuk memantik kerjasama diantara anggota dalam kelompok yang notabene memiliki karakteristik yang beragam. Jargon menjadi lambang konsensus setiap kelompok dan menggambarkan visi yang akan dicapai oleh setiap kelompok. Tugas dari setiap kelompok adalah mencari contoh kelompok yang ada di sekitar mereka untuk dianalisis menggunakan konsep yang sudah dipelajari pada kegiatan eksplorasi konsep. Pendidik memberi keleluasaan untuk setiap kelompok memilih contoh kelompok sosial di sekitar mereka. Pendidik mengarahkan untuk memilih kelompok yang bermanfaat bagi masyarakat, mudah diakses, sesuai dengan visi kelompok masing-masing, dan mampu dijangkau oleh semua anggota kelompok. Pendidik memantau jalannya diskusi kelompok di kelas dan mengadakan dialog produktif di setiap kelompok untuk menanggapi hasil temuan peserta didik. Hasil observasi dan wawancara dari setiap kelompok dipresentasikan di kelas kemudian dilakukan diskusi konstruktif yang melibatkan seluruh peserta didik. Peneliti menemukan antusiasme peserta didik dalam kegiatan ini karena sampai rela naik kereta menuju Kota Bogor untuk mewawancarai informan dari kelompok sosial yang mereka pilih. Hal ini menunjukkan kesungguhan peserta didik dalam kegiatan belajarnya.

Pendidik menggunakan GCR dengan model *question* untuk dijadikan sebagai media dalam refleksi terbimbing. Peserta didik dapat langsung menuliskan jawaban mereka pada lembar kerja di akun GCR masing-masing dan peserta didik lain dapat melihat serta memberikan komentar untuk refleksi temannya. Panduan refleksi berupa instruksi untuk menuliskan hal-hal tentang aktivitas yang dilakukan di setiap langkah ruang kolaborasi; dukungan dan kendala yang dihadapi; perasaan saat kegiatan ruang kolaborasi; pelajaran hidup/ nilai moral/ hikmah yang didapatkan; dan rencana tindak lanjut yang akan dilakukan. Tulisan hasil refleksi peserta didik menunjukkan partisipasi aktif dari setiap anggota dalam ruang kolaborasi meskipun ditemukan beberapa keluhan ada yang tidak aktif. Peserta didik merasakan banyak dukungan dari pendidik dan rekan-rekannya dalam proses diskusi sehingga ketika ada kendala dapat teratasi. Namun ada yang mengakui kendala datang dari dirinya sendiri seperti sifat pemalu, malas, atau karena ada dispensasi untuk persiapan perlombaan sehingga tidak bisa berpartisipasi secara maksimal. Peserta didik merasa sangat senang dengan kolaborasi yang mereka laksanakan dan mereka mengambil pembelajaran pentingnya kerjasama, menghargai perbedaan pendapat, perlunya kehadiran orang lain, dan hidup berkelompok. Peserta didik juga mengaku muncul kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah bersama dalam ruang kolaborasi. Rencana tindak lanjut yang ingin dilakukan peserta didik adalah ingin lebih baik lagi dalam mengikuti kegiatan berikutnya. Kegiatan ini sarat dengan nilai kebersamaan, keharmonisan, kebajikan, kekuatan, dan kebebasan dalam mengeksplorasi pengalaman.

### ***Demonstrasi Kontekstual***

Kegiatan belajar pada langkah ini adalah mengaktualisasikan pemahaman peserta didik tentang konsep kelompok sosial yang mereka pelajari. Peserta didik diharapkan tidak hanya memahami pengetahuan sosiologis namun dapat melakukan praktik akan pengetahuan sosiologi agar dapat bermanfaat bagi masyarakat. Pendidik memberikan kegiatan pemantik berupa artikel tentang pelestarian permainan tradisional melalui komunitas Hong yang didirikan oleh Zaini Alif.



**Gambar 2. Instruksi Kegiatan Demonstrasi Kontekstual**  
Sumber: Data Primer (2023)

Peserta didik diberikan bahan literasi yang menggugah mereka untuk lebih memperhatikan kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia dengan mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang juga masih diperlukan oleh generasi mereka saat ini. Kontribusi kelompok atau komunitas memiliki peran sangat penting dalam pelestarian budaya. Oleh karena itu peserta didik diminta membuat sebuah rancangan komitmen kontribusi

---

pada kelompok yang mereka ikuti. Instruksi pembelajaran pada kegiatan belajar ini dapat dilihat pada gambar 3 berikut.

Kegiatan ini memanfaatkan GCR untuk pengumpulan hasil kerja masing-masing peserta didik. Penugasan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyalurkan kreativitasnya dalam rangka menuangkan ide tentang rencana yang dapat mereka lakukan. Peserta didik distimulasi agar berani berapresiasi dan beraksi untuk melestarikan nilai-nilai kebaikan yang dianut bangsa ini. Pendidik memberikan penilaian pada tugas-tugas yang dikumpulkan agar memotivasi dan menjadi umpan balik positif bagi capaian belajar peserta didik.

#### ***Elaborasi Pemahaman***

Elaborasi pemahaman dijadikan sebagai kegiatan penguatan akan konsep kelompok sosial yang dipelajari. Pendidik memberikan penjelasan dan pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk mengkolaborasikan pemahaman peserta didik. Pada kegiatan ini peserta didik mengakui sudah memahami apa itu kelompok sosial, proses terbentuknya, dan manfaat kelompok sosial dalam masyarakat. Namun peneliti mencatat di beberapa kelas ternyata masih kesulitan memahami pengklasifikasian kelompok jika dilihat dari konsep beberapa tokoh sosiologi. Peserta didik masih kebingungan membedakan nama serta maksud pengklasifikasian dari satu tokoh dengan tokoh lainnya. Pendidik memberikan penguatan dan contoh-contoh nyata yang dekat dengan lingkungan sehari-hari peserta didik.

#### ***Koneksi Antarmateri***

Kegiatan belajar ini bertujuan untuk mengingatkan peserta didik akan konsep-konsep yang sudah dipelajari sebelumnya. Peserta didik diminta untuk mengingat kembali apa itu sosiologi, perbedaan sosial, dan juga kaitannya dengan kelompok sosial yang mereka pelajari. Hal ini penting karena belajar merupakan sebuah proses berkelanjutan yang akan dialami oleh setiap manusia dan setiap disiplin ilmu juga akan mengalami perkembangan sesuai dengan dinamika perkembangan zaman. Peserta didik diarahkan untuk dapat membangun perspektif sosiologis yang komprehensif sehingga nantinya pengetahuan sosiologis mereka dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Membangun kesadaran sosiologis dalam kehidupan bermasyarakat akan sangat bermanfaat untuk mengembangkan kompetensi sosial emosional peserta didik di zaman yang serba tidak pasti seperti sekarang.

#### ***Aksi Nyata***

Aksi nyata merupakan kegiatan lanjutan dari langkah kegiatan belajar pada demonstrasi kontekstual dan menjadi langkah akhir dari rangkaian pembelajaran MERDEKA. Peserta didik diminta untuk mendeskripsikan kelompok sosial yang mereka pilih untuk berkontribusi dan menganalisisnya secara konseptual kemudian menyiapkan rencana aksi untuk dilakukan. Langkah pada kegiatan aksi nyata ini juga dijadikan sebagai kegiatan asesmen sumatif dalam bentuk proyek atau non-tes. Kegiatan ini mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik akan konsep yang dipelajari dan apa praktik pengetahuan sosiologis yang dapat mereka lakukan di masyarakat setelah mereka memahaminya. Pendidik juga menyampaikan rubrik penilaian dalam proyek ini dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri peserta didik. Tujuan lain dari transparansi penilaian ini adalah untuk melatih peserta didik sekaligus pendidik untuk objektif dalam penilaian dan menumbuhkan rasa tanggung jawab diantara keduanya.

Hasil aksi nyata peserta didik menunjukkan adanya kesadaran mereka akan pentingnya nilai-nilai kearifan lokal untuk kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini memantik peserta didik untuk mengingat kembali ajaran-ajaran lokal yang mereka terima menjadi sebuah proyek yang bernilai bagi diri dan rekan-rekan sejawatnya. Peneliti menemukan beragam budaya yang dimunculkan peserta didik dan memberikan pengaruh positif dalam hubungan pertemanan mereka. Hasil aksi nyata peserta didik ini dikumpulkan di GCR dan diberikan penilaian oleh pendidik sebagai nilai sumatifnya. Peneliti melihat bahwa kegiatan ini memacu peserta didik untuk menggali kekayaan budaya yang ada di sekitarnya dan memberikan motivasi untuk mereka mengimbaskan hasil eksplorasinya. Peserta didik juga diberikan keleluasaan dalam berkontribusi, berkarya, dan berusaha untuk capaian pembelajarannya. Hal ini menunjukkan adanya pembelajaran yang memerdekakan karena peserta didik merasa nyaman dan senang dalam mengerjakan setiap tugas belajarnya. Bahkan kegiatan ini dapat menggugah kesadaran peserta didik untuk tidak hanya mengandalkan permainan digital karena permainan tradisional juga tidak kalah seru. Nilai kebajikan dan kebebasan dalam kegiatan ini yaitu tentang jujur, saling menghargai, kebersamaan, kreativitas, dan gotong royong yang mampu mendukung tercapainya *well being* dalam ekosistem belajar.

#### ***Makna Pembelajaran MERDEKA***

Pembelajaran sosiologi dengan alur MERDEKA pada kegiatan belajar tentang kelompok sosial merupakan serangkaian kegiatan yang panjang dan bermakna. Pemaknaan dalam pembelajaran ini sangat bergantung pada fasilitasi pembelajaran oleh pendidik. Peneliti mengamati bahwa umpan balik dari pendidik dalam proses pembelajaran inkuiri ini sangat penting untuk keberlanjutan belajar peserta didik. Komentar,

tanggapan, saran, kritik, dan penilaian yang diberikan dalam setiap langkah pembelajaran terbukti mampu memberikan motivasi pada peserta didik untuk bereksplorasi. Oleh karena itu komitmen pendidik dalam fasilitasi pembelajaran yang menyentuh hati sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran inkuiri seperti ini. Komitmen ini berfungsi sebagai indikator untuk seorang guru menyadari perannya sebagai pendidik sehingga dalam melaksanakan tugasnya dapat loyal, bangga, dan mencurahkan energinya untuk menyelenggarakan pendidikan (Lu et al, 2024). Pembelajaran MERDEKA dapat menjadi bahan refleksi pendidik untuk terus berkomitmen pada profesinya dan menguatkan esensi pedagogi. Peneliti mengamati bahwa pendidik harus konsisten dalam memfasilitasi pembelajaran karena yang dibutuhkan peserta didik saat ini adalah pendampingan etika dan motivasi dalam pengalaman eksploratif mereka di dunia digitalisasi.

Implementasi nilai kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran MERDEKA lebih diterapkan oleh pendidik dalam menjalankan komitmennya untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang menyentuh. Pembelajaran yang sarat akan nilai menjadi sebuah kegiatan yang dapat menghasilkan sesuatu yang tidak dapat dipegang atau ditangkap secara kasat mata namun hal itu ada (Kinanti, Akhmad & Bernadetta, 2023). Ini merupakan implementasi dari kata *suweng* atau *suwung* yang berarti sepi, sejati, menjadi harta yang dicari manusia karena tersebar dimana-mana. Pembelajaran MERDEKA menjadi salah satu cara mencari harta sejati ini karena terkandung ilmu yang bermanfaat yang dapat mengantarkan kebahagiaan dunia akhirat. Pendidik dan peserta didik diajak untuk bisa menjadi sosok yang *sapa ngguyu ndelikake* (siapa tersenyum yang menyembunyikan) dan tidak seperti *Pak Empo* yang kebingungan meski bergelimang harta duniawi. Hal ini memberikan pembelajaran bahwa bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran dapat mengantarkan seseorang untuk lebih bijaksana sehingga akan mendapatkan kebahagiaan yang hakiki. Peneliti melihat peserta didik memancarkan kebahagiaannya dan menjalani setiap langkah pembelajaran meskipun ditemukan ada beberapa anak yang merasa kewalahan atau *overwhelming* karena tugas yang menumpuk dari mata pelajaran yang lain juga. Namun hal ini dapat teratasi dengan saling membantu, kolaborasi, dan fasilitasi dari pendidik.

Pembelajaran MERDEKA berperan dalam transfer nilai moral melalui pembelajaran yang memberi porsi besar kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Prinsip pembelajaran inkuiri menjadi strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang merupakan generasi *digital native* seperti sekarang ini (Boini et.al, 2024). Pengkondisian bahan eksplorasi, pengalaman lingkungan sosial, hubungan sosial dengan teman sejawat, dan instruksi pembelajaran dari pendidik dapat mengkonstruksi perkembangan moral peserta didik. Sejalan dengan pemikiran Piaget bahwa anak-anak secara aktif akan mengkonstruksikan pengembangan moral mereka dengan interaksi pada lingkungan sosial mereka, termasuk di dalamnya instruksi dari orang dewasa, hubungan teman sebaya, dan pengalaman sosio-kultural lainnya (Li & Koenig, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran MERDEKA ini dapat membekali peserta didik akan nilai-nilai moral yang mereka butuhkan di masa sekarang dan yang akan datang untuk hidup bermasyarakat, berkontribusi membangun peradaban yang bermartabat.

### Pembahasan

Dalam konteks teori struktural fungsional yang dikemukakan oleh Talcott Parsons, pendidikan dianggap sebagai lembaga sosial yang memiliki tugas untuk mentransfer nilai dan norma guna mempertahankan ketertiban sosial (Parsons, 1951). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian permainan tradisional *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran MERDEKA berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, inklusif, dan menyenangkan. Nilai-nilai yang terkandung dalam seperti kejujuran, kerjasama, dan kontrol diri diinternalisasikan ke dalam pembelajaran sosiologi sehingga siswa tidak hanya memahami konsep kelompok sosial secara intelektual, tetapi juga menghayati nilai-nilai sosial secara emosional. Proses ini menegaskan peran pendidikan sebagai agen untuk mensosialisasikan budaya yang menjaga kesinambungan nilai-nilai tradisional dalam masyarakat modern (Muzakkir, 2021).

Berdasarkan model AGIL yang dikemukakan oleh Talcott Parsons, temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Cublak Cublak Suweng* dalam pendidikan MERDEKA mampu memenuhi fungsi adaptasi (*adaptation*) dan pencapaian tujuan (*goal attainment*). Aspek adaptasi terlihat dari penggunaan teknologi digital yang dipadukan dengan nilai-nilai kearifan lokal, sehingga karya *Cublak Cublak Suweng* tetap memiliki relevansi di tengah perubahan global dan kemajuan digital dalam dunia pendidikan. Konsep "*suweng*" yang melambangkan kekayaan sejati yang bersifat non-material menjadi landasan penguatan nilai dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pencapaian tujuan terlihat dari keberhasilan siswa dalam mencapai target pembelajaran sosiologi, terutama dalam memahami pembentukan kelompok sosial secara kontekstual. Ini sejalan dengan pandangan bahwa kearifan lokal dapat berfungsi secara adaptif dan produktif dalam sistem pendidikan kontemporer (Parsons, 1961; Chusorn et al., 2014; Kemdikbud, 2023).

Fungsi integrasi (*integration*) dalam teori struktural fungsional terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan meningkatnya kohesi sosial dan partisipasi aktif peserta didik melalui ruang kolaborasi, refleksi terbimbing, dan aksi nyata. Nilai-nilai dalam permainan *Cublak Cublak Suweng* seperti sportivitas,

---

empati, gotong royong, dan kepatuhan terhadap aturan berfungsi sebagai mekanisme integratif yang mengatur pola interaksi sosial di dalam kelas. Peserta didik belajar menghargai perbedaan dan bekerja sama dalam kelompok, sebagaimana filosofi permainan yang menekankan harmoni dan kebersamaan. Dalam perspektif Parsons, integrasi nilai ini penting untuk mencegah disfungsi sosial akibat individualisme dan fragmentasi sosial, khususnya pada generasi digital native (Parsons & Bales, 1955; Aypay, 2016; Liu et al., 2021).

Selain itu, fungsi latensi yang dikemukakan oleh Parsons terlihat dalam upaya menjaga nilai-nilai moral serta budaya lewat internalisasi makna filosofis dari *Cublak Cublak Suweng* dalam konteks pembelajaran MERDEKA. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa siswa memperoleh pengetahuan berbentuk nilai seperti kesederhanaan, keikhlasan, dan kebijaksanaan dalam hidup yang diwakili oleh "suweng" sebagai kekayaan sejati. Nilai-nilai ini dipertahankan secara laten melalui proses refleksi yang terus-menerus dan pengalaman belajar yang berarti. Dalam perspektif struktural fungsional, pemeliharaan pola nilai dianggap sebagai syarat untuk keberlangsungan sistem sosial sebab nilai berperan sebagai pendorong motivasi bagi tindakan individu (Prastowo, 2018). Hal ini sejalan dengan pendekatan etnopedagogi yang menempatkan budaya lokal sebagai fondasi pembentukan karakter (Subai et.al, 2023).

Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini mengonfirmasi bahwa penerapan kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam proses pembelajaran MERDEKA memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan sistem pendidikan yang merupakan bagian dari sistem sosial yang lebih luas. Pendidikan bukan saja berfungsi sebagai alat untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi, namun juga sebagai pelindung nilai-nilai dan identitas budaya. Dalam pandangan Talcott Parsons, inovasi dalam pembelajaran ini menunjukkan adanya perubahan sosial yang bersifat evolutif dan fungsional, karena hal ini memperkuat integrasi sosial tanpa menghilangkan struktur nilai yang telah ada sebelumnya. Oleh sebab itu, karya *Cublak Cublak Suweng* dapat dilihat sebagai alat budaya yang efektif dalam membentuk generasi siswa yang memiliki pengetahuan, moral yang baik, serta karakter sosial yang kuat di zaman global ini (Parsons, 1961).

## Simpulan

Interseksi antara kearifan lokal dan perkembangan teknologi menjadi upaya adaptif dunia pendidikan dalam menciptakan iklim pembelajaran yang interaktif, inklusif, dan rekreatif. Integrasi kearifan lokal permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng* dalam pembelajaran MERDEKA merupakan inovasi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran interaktif, inklusif, dan rekreatif sekaligus melestarikan nilai budaya serta identitas nasional di era digitalisasi. Pendekatan ini tidak hanya mentransfer nilai moral dan afeksi yang hakiki sebagaimana terkandung dalam makna "suweng" sebagai harta sejati yang mengantarkan kebahagiaan dunia akhirat tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik sebagai *digital native* melalui prinsip inkuiri dan pembelajaran mandiri. Implementasi kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran MERDEKA berfungsi menjaga keseimbangan sistem pendidikan melalui sosialisasi nilai, integrasi sosial, adaptasi terhadap teknologi, dan pemeliharaan pola budaya. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran sosiologi tidak hanya mencapai tujuan akademik, tetapi juga efektif mentransmisikan nilai moral dan identitas budaya secara fungsional di era digital. Meskipun terdapat tantangan berupa keterbatasan umpan balik pendidik dan kesiapan sebagian peserta didik, hal tersebut dapat diatasi melalui tutor sebaya, sehingga pembelajaran MERDEKA terbukti relevan dan adaptif dalam menghadapi dinamika global terutama terkait menjaga esensi kemanusiaan.

Implementasi nilai kearifan lokal *Cublak Cublak Suweng* dalam pembelajaran MERDEKA memerlukan konsistensi dan komitmen tinggi dari pendidik sebagai fasilitator pembelajaran. Oleh karena itu implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat ditindaklanjuti berdasarkan catatan-catatan penelitian. Peneliti berharap hasil temuan penelitian ini dapat menjadi katalis kebangkitan kearifan lokal yang diimplementasikan dalam pembelajaran dan dapat dikembangkan secara lebih inovatif oleh pendidik mata pelajaran sosiologi pada khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya. Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan berdasarkan temuan pada penelitian ini yaitu penelitian terhadap peran peserta didik dalam melestarikan permainan tradisional *Cublak Cublak Suweng* mengingat betapa bermaknanya nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan ini. Permainan ini perlu dimanifestasikan untuk dipraktekkan dan dilestarikan sehingga diperlukan penelitian mendalam untuk mengetahui sejauh mana permainan ini berdampak dan berkontribusi dalam kehidupan peserta didik sebagai anggota masyarakat.

---

## Rujukan

- Abulibdeh, A., Zaidan, E., & Abulibdeh, R. (2024). Navigating the confluence of artificial intelligence and education for sustainable development in the era of industry 4.0: Challenges, opportunities, and ethical dimensions. *Journal of Cleaner Production*, 437. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2023.140527>
- Ardiansyah, R., & Syamhuri, M. (2025). *Impact of Social Media on the Cultural Identity of the Young Generation in the Society 5.0 Era. Journal of Social Studies Education*, 1(2), 76–83. <https://doi.org/10.71094/josse.v1i2.228>
- Astuti, S. F. N., & Listyaningsih. (2022). Peran Pemuda Kampung Lali Gadget dalam Mengenalkan Permainan Tradisional Sebagai Wujud Sikap Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Desa Pagar Ngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan, Volume 10* (Nomor 3), 728–742.
- Aypay, A. (2016). Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 16(62). <https://doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>
- Boini, B., Sahrul, S., Wahab, W., & Kurniawan, S. (2024). Strategi Pembelajaran di Era Postmodern: Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Active Learning pada Generasi Digital Native. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(01), 41-52.
- Chusorn et. al (2014). International Conference on Education & Educational Psychology 2013 (ICEEPSY 2013): Strategy challenges the local wisdom applications sustainability in schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol. 112 p. 626 – 634. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1210>
- Creswell, J. W. (2014). *Reseach Design: Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Danandjaja, J. (1991). *Folklore Indonesia Ilmu Gosip Dongeng dll*. Jakarta: Grafiti
- Hong, F. (2021). *The Routledge Handbook of Sport in Asia*. New York: Routledge.
- Indra Fibiona. (2021). Cublak-Cublak Suweng dan Gobak Sodor: Pengembangan Karakter Anak dalam Permainan Tradisional Yogyakarta. [www.budaya.jogjaprovo.go.id](http://www.budaya.jogjaprovo.go.id)
- Kemdikbud. (2023). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sosiologi SMA*. Jakarta: Kemendikbudristek
- Kinanti, E., Akhmad Qomaru Zaman, & Bernadetta Budi Lestari. (2023). Penanaman Nilai Karakter Demokratis Melalui Permainan Tradisional Pemuda Kampung Lali Gadget Di Desa Pagarngumbuk Sidoarjo. *Deantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, Volume 2*(No 1), 128–139
- Li, P. H., & Koenig, M. A. (2023). Understanding the role of testimony in children's moral development: Theories, controversies, and implications. *Developmental Review* (Vol. 67). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2022.101053>
- Liu, H., Liu, W., Yoganathan, V., & Osburg, V. S. (2021). COVID-19 information overload and generation Z's social media discontinuance intention during the pandemic lockdown. *Technological Forecasting and Social Change*, 166. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120600>
- Lu, C., Obenchain, K., & Zhang, Y. (2024). Exploring teachers' inclination towards adopting inquiry-based learning in social studies: Insights from teacher professional identity. *Teaching and Teacher Education*, 145. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104628>
- Muslihah, N. N., & Dewi, R. (2020). Kepewarisan Nilai Budaya dalam Mite Silampari Sebagai Folklor Lisan pada Masyarakat. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 4(1), 1–23. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v4i1.1247>
- Muzakkir. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian, Volume 2*(No 2), 28–39.
- Naafi' Muhammad, & Roy Januardi Irawan. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga, Vol. 10*(No. 01).
- Nur, K., Muis, A., and Mulianti, M. 2023. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Mengikuti Proses Pembelajaran melalui Game Based Learning (GBL) di UPT SMA Negeri 1 Bone. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 5(3) 576-582. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.910>
- Palazón-Herrera, J., & Soria-Vílchez, A. (2021). Students' perception and academic performance in a flipped classroom model within Early Childhood Education Degree. In *Heliyon* (Vol. 7, Issue 4). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06702>
- Parsons, T. (1951). *The Social System*. New York: Free Press.
- Parsons, T. (1961). *Theories of Society*. New York: Free Press.
- Ratten, V. (2023). The post COVID-19 pandemic era: Changes in teaching and learning methods for management educators. *International Journal of Management Education*, 21(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100777>
-

- 
- Subai, S., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Leksono, S. M. (2023). Menggali Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan: Studi Etno-Pedagogi di Suku Baduy. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(4), 2886-2906.
- Tim S2 Komunikasi dan Penyiaran Islam. 2020. *Kompilasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-Nilai Budaya pada Khazanah Folklor Indonesia*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati
- Wismanto, A., & Ulumuddin, A. (2024). Urgensi Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Vuca: Mengintegrasikan Kearifan Lokal dan Teknologi. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 20, 420-430.