



PENGARUH PERMAINAN *ENGGO LARI* SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENINGKATKAN *SELF-AWARENESS LOCAL WISDOM* PADA KELAS V SD

Pretty Yohana Pirsoouw¹, Nathalia Yohana Johannes², Leonid Ritiauw³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pattimura Ambon^{1,2,3}
e-mail: pretypirsouw77@gmail.com

Diterima: 20/4/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 18/5/2026

ABSTRAK

Arus globalisasi dan perkembangan teknologi digital telah menggeser eksistensi permainan tradisional yang selama ini menjadi wahana pewarisan nilai-nilai kearifan lokal. Fenomena ini berdampak pada rendahnya kesadaran diri peserta didik terhadap identitas budaya daerahnya, khususnya di wilayah Maluku yang kaya akan warisan budaya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan Enggo Lari sebagai media edukasi dalam meningkatkan self-awareness berbasis kearifan lokal pada peserta didik Kelas V SD Negeri 7 Ambon. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 20 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen pengumpulan data berupa angket self-awareness berbasis kearifan lokal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,844. Analisis data menggunakan uji paired sample t-test dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,323 berada pada kategori sedang. Kesimpulannya, permainan Enggo Lari sebagai media edukasi berpengaruh signifikan dan cukup efektif dalam meningkatkan self-awareness berbasis kearifan lokal pada peserta didik

Kata Kunci: *Permainan, Enggo Lari, Media Edukasi, Self-Aweraness, Local Wisdom*

ABSTRACT

Globalization and digital technology development have displaced traditional games that previously served as vehicles for transmitting local wisdom values. This phenomenon has resulted in low self-awareness among students regarding their regional cultural identity, particularly in Maluku, which possesses rich cultural heritage. This study aimed to analyze the effect of the Enggo Lari game as an educational medium in enhancing local wisdom-based self-awareness among fifth-grade students at SD Negeri 7 Ambon. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of twenty students selected through saturated sampling technique. The data collection instrument was a local wisdom-based self-awareness questionnaire that had been tested for validity and reliability, yielding a Cronbach's Alpha value of 0.844. Data analysis utilized paired sample t-test and N-Gain test. The results showed a significance value of 0.000, which was smaller than the significance level of 0.05, thus the alternative hypothesis was accepted. The average N-Gain score of 0.323 fell within the moderate category. In conclusion, the Enggo Lari game as an educational medium significantly and moderately effectively enhances local wisdom-based self-awareness among elementary school students

Keywords: *Games, Enggo Lari, Educational Media, Self Awareness, Local Wisdom*



PENDAHULUAN

Arus *globalisasi* yang bergerak sangat cepat saat ini telah membawa perubahan besar pada pola kehidupan anak-anak, terutama dalam cara mereka bermain dan berinteraksi secara sosial di lingkungan masyarakat. Saat ini, penggunaan gawai dan berbagai permainan berbasis digital telah mendominasi keseharian mereka, sehingga secara perlahan menggeser eksistensi permainan tradisional yang sarat akan nilai budaya dan kearifan lokal. Fenomena ini menjadi ancaman serius bagi keberlangsungan identitas kultural generasi muda, terutama di wilayah Maluku yang memiliki kekayaan warisan lokal melimpah namun mulai terlupakan. Transformasi budaya dari interaksi komunal menuju layar gawai telah mengikis kemampuan bersosialisasi secara nyata dan mengurangi kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Paparan perangkat digital yang berlebihan tanpa pengawasan yang tepat juga sering kali membawa dampak negatif bagi kesehatan mental serta perkembangan emosional anak usia sekolah dasar. Oleh sebab itu, dunia pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis untuk menjembatani antara kemajuan teknologi modern dengan upaya pelestarian nilai-nilai tradisional yang telah teruji secara historis. Dengan menghidupkan kembali tradisi dalam ruang belajar, sekolah dapat membantu anak-anak agar tetap terhubung dengan akar budayanya di tengah gempuran arus teknologi yang masif (Afdhal, 2023; Arafah, 2024; Hanaris et al., 2023, 2025; Thaib, 2024).

Kearifan lokal atau *local wisdom* merupakan kumpulan pengetahuan, nilai, serta praktik budaya yang diwariskan secara turun-temurun sebagai bentuk respons adaptif masyarakat terhadap lingkungan alam dan sosialnya. Dalam dunia pendidikan, mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam proses pembelajaran bukan sekadar upaya romantisme masa lalu, melainkan fondasi kokoh untuk membentuk karakter dan jati diri siswa. Pendekatan berbasis kearifan lokal yang diterapkan melalui kurikulum maupun kegiatan ekstrakurikuler terbukti efektif dalam menanamkan sikap kerja sama, tanggung jawab sosial, serta kesadaran terhadap kelestarian lingkungan. Siswa yang mengenal budayanya dengan baik cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dan apresiasi yang lebih besar terhadap keberagaman tradisi di sekitarnya. Relevansi pendekatan ini menjadi sangat kuat seiring dengan tuntutan pendidikan *multicultural* di Indonesia yang menginginkan adanya sinergi antara standar kurikulum nasional dan kekayaan budaya daerah. Sinergi ini dianggap sebagai modal sosial yang sangat berharga untuk menciptakan identitas bangsa yang kuat di mata dunia internasional melalui jalur pendidikan formal. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap praktik budaya lokal, peserta didik diharapkan mampu memahami posisi mereka dalam tatanan sosial yang lebih luas tanpa kehilangan jati diri aslinya (Ardhita et al., 2025; Deko et al., 2026; Rasidi & Istiningasih, 2025).

Aspek krusial dalam pendidikan karakter berbasis budaya adalah pengembangan *self-awareness* atau kesadaran diri terhadap identitas kolektif dan personal peserta didik sejak usia dini. Dalam kerangka *social-emotional learning*, kesadaran diri didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengenali emosi, nilai, serta pikiran yang memengaruhi setiap perilaku mereka dalam kehidupan bermasyarakat. Kompetensi ini merupakan pilar pertama yang secara konsisten berkorelasi dengan peningkatan keterampilan sosial, sikap positif, serta capaian prestasi akademik yang lebih baik di lingkungan sekolah. Dengan memiliki kesadaran diri yang mumpuni, siswa dapat memahami kekuatan serta keterbatasan mereka sekaligus menghargai nilai-nilai identitas budaya yang membentuk kepribadian mereka secara utuh. Di Indonesia, pengembangan kesadaran diri ini harus dimaknai secara kontekstual, yakni sebuah kesadaran yang tidak hanya bersifat individual tetapi juga terikat kuat dengan akar budaya setempat. Melalui pengenalan terhadap identitas sosial yang positif sejak sekolah dasar, anak-anak dapat membangun hubungan *interpersonal* yang lebih sehat dan harmonis dengan sesama



teman. Penanaman nilai-nilai kesadaran diri melalui media budaya lokal dianggap mampu memberikan dampak jangka panjang bagi stabilitas emosional dan kematangan perilaku setiap siswa (Aswasulasikin et al., 2020; Hura et al., 2023; Putri & Budiman, 2022).

Idealnya, siswa sekolah dasar harus memiliki pemahaman yang kuat terhadap identitas budayanya melalui berbagai permainan tradisional sebagai media belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, kondisi senyatanya di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup memprihatinkan terkait literasi budaya para peserta didik pada saat ini. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas lima Sekolah Dasar Negeri 7 Ambon, ditemukan data kuantitatif yang menggambarkan rendahnya apresiasi terhadap budaya daerah. Sebanyak 85% siswa mengakui lebih sering menghabiskan waktu bermain *game online* di rumah setiap hari dibandingkan berinteraksi secara fisik dengan teman sebaya di lingkungan tempat tinggal mereka. Terkait pengetahuan budaya daerah, hanya 15% siswa yang mampu menyebutkan dan menjelaskan cara memainkan permainan tradisional khas Maluku seperti Enggo Lari dengan benar dan tepat. Sisanya, sekitar 85% siswa lainnya, sama sekali tidak mengenal aturan permainan tersebut atau bahkan belum pernah mendengarnya sama sekali dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan berbasis kearifan lokal di sekolah hanya berada pada angka 20%, yang menunjukkan bahwa keterlibatan mereka terhadap tradisi masih sangat rendah.

Permainan tradisional Enggo Lari memiliki potensi *pedagogis* yang sangat besar sebagai manifestasi kearifan lokal Maluku yang sarat akan nilai-nilai luhur dan filosofi kemanusiaan. Secara struktural, permainan yang menyerupai *hide and seek* ini melatih aspek kerja sama, keberanian, kejujuran, serta solidaritas sosial melalui mekanisme penyelamatan teman yang tertangkap dalam permainan. Penelitian ini menawarkan sebuah nilai baru berupa inovasi penggunaan Enggo Lari sebagai media edukasi formal untuk meningkatkan *self-awareness* kearifan lokal pada siswa sekolah dasar secara terukur. Pendekatan ini sangat selaras dengan prinsip *game-based learning* dan *play-based learning* yang menekankan pada pengalaman belajar secara autentik, kontekstual, serta menyenangkan bagi anak-anak. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk tidak hanya bergerak secara fisik, tetapi juga melakukan refleksi terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap strategi dan gerakan permainan. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya sistematis untuk mengukur dampak penggunaan permainan tradisional terhadap kompetensi sosial-emosional siswa yang selama ini jarang diteliti secara empiris di wilayah Maluku. Langkah inovatif ini diharapkan mampu menjadi solusi efektif untuk memperkuat identitas nasional sekaligus melestarikan budaya daerah yang kini mulai tergerus arus digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan model *pre-experimental design* jenis *One Group Pretest-Posttest* untuk menguji dampak intervensi pada suatu subjek. Rancangan ini dipilih guna mengetahui pengaruh permainan tradisional Enggo Lari sebagai media edukasi terhadap tingkat *self-awareness* kearifan lokal peserta didik. Lokasi penelitian bertempat di SD Negeri 7 Ambon, Provinsi Maluku, dengan waktu pelaksanaan pada periode 5 Februari hingga 5 Maret 2026. Populasi dan sampel penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas 5 yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *saturated sampling* atau *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi ditarik sebagai subjek observasi. Variabel bebas dalam riset ini adalah penerapan permainan Enggo Lari, sementara variabel terikatnya adalah tingkat *self-awareness* yang diukur melalui 4 dimensi utama, yakni pemahaman emosi diri, kemandirian individu,



proses pengambilan keputusan, serta keterampilan mengutarakan pandangan berdasarkan landasan budaya lokal secara komprehensif.

Prosedur pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang telah dikalibrasi menggunakan metode *Method of Successive Interval* sebelum diolah secara statistik. Proses validasi instrumen membuktikan bahwa 20 butir pernyataan angket valid karena nilai koefisien korelasinya melampaui angka r -tabel sebesar 0,444. Pengujian reliabilitas menggunakan standar *Cronbach Alpha* menghasilkan skor 0,844 yang berarti instrumen tersebut memiliki keandalan yang sangat tinggi. Setelah prasyarat terpenuhi, data dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro-Wilk yang menunjukkan signifikansi di atas 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi wajar. Selanjutnya, pengujian hipotesis dieksekusi melalui teknik *paired sample t-test* dengan bantuan program SPSS pada batas toleransi kesalahan 5%. Untuk mengukur sejauh mana besaran peningkatan tingkat *self-awareness* pada peserta didik, peneliti menggunakan rumus statistik *N-Gain* guna membandingkan deviasi skor *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian ini akan mereduksi kemungkinan bias serta memberikan gambaran empiris mengenai kemanjuran inovasi pedagogis berbasis budaya lokal ini dalam meningkatkan stabilitas mental peserta didik secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 februari 2026 di SD Negeri 7 Ambon dengan subjek penelitian peserta didik kelas V yang berjumlah 20 orang. Kegiatan penelitian diawali dengan pelaksanaan uji coba angket *Self-Awareness* Berbasis Kearifan Lokal.

Hasil

1. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas menunjukkan tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur konsep yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan pada angket *self-awareness* benar-benar dapat mengukur tingkat *self-awareness* pada peserta didik.

Kriteria penentuan validitas item didasarkan pada nilai r_{Hitung} yang diperoleh melalui perhitungan korelasi antara skor item dengan skor total, dibandingkan dengan nilai r_{Tabel} pada taraf signifikansi 5% dan jumlah responden uji coba. Apabila $r_{Hitung} \geq r_{Tabel}$, maka item dinyatakan valid, sedangkan jika $r_{Hitung} < r_{Tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid. Hasil perhitungan validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Angket *Self-Awareness*

No Item	r_{Tabel}	r_{Hitung}	Keterangan
P1	0,444	0,725	Valid
P2	0,444	0,598	Valid
P3	0,444	0,458	Valid
P4	0,444	0,499	Valid
P5	0,444	0,504	Valid
P6	0,444	0,519	Valid
P7	0,444	0,499	Valid
P8	0,444	0,483	Valid
P9	0,444	0,538	Valid

P10	0,444	0,66	Valid
P11	0,444	0,487	Valid
P12	0,444	0,525	Valid
P13	0,444	0,485	Valid
P14	0,444	0,448	Valid
P15	0,444	0,444	Valid
P16	0,444	0,505	Valid
P17	0,444	0,652	Valid
P18	0,444	0,609	Valid
P19	0,444	0,447	Valid
P20	0,444	0,651	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 1, diketahui bahwa 20 pernyataan yang diuji, terdapat semua item dinyatakan valid karena memiliki nilai $r_{Hitung} \geq r_{Tabel}$ (0,444). Dengan demikian, semua item yang valid inilah yang akan digunakan pada tahap uji reliabilitas selanjutnya, untuk memastikan konsistensi dan keandalan instrumen penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang konsisten ketika diujikan pada subjek yang sama dalam kondisi yang relatif serupa. Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika *Cronbachs Alpha* > 0.70 maka instrumen dinyatakan konsisten atau reliabel dan jika nilai *Cronbachs Alpha* < 0.70 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	20

Berdasarkan tabel 2 hasil uji reliabilitas diatas, diketahui bahwa nilai *Cronbachs Alpha* 0.844 > 0,70 sehingga instrument ini dikategorikan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur.

2. Uji Normalitas

Hasil pengujian normalitas data pretest dan *posttest* angket menggunakan aplikasi SPSS 27. Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini jika :

- a. Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Angket

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PREETES T	.967	20	.698
POSTTES T	.971	20	.786

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa data angket hasil *pretest* signifikansinya 0,698 dan *posttest* signifikansinya 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil *pretest* angket berdistribusi normal karena signifikansinya $0,698 > 0,05$ dan hasil angket *posttest* berdistribusi normal karena signifikansinya $0,786 > 0,05$.

3. Uji Hipotesis

Adapun hasil pengujian Hipotesis data hasil angket *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi SPSS. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini jika :

- a. Sig. $< 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_1 di terima maka terdapat peningkatan
- b. Sig. $> 0,05$ maka H_0 di terima dan H_1 di tolak maka tidak terdapat peningkatan

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Angket

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired	Pretest — Posttest	-25040.20	4288.871	959.021	-27047.453	-23032.947	-26.110	19	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Samples Test pada Tabel 4 untuk besaran rata-rata perbedaan (Paired Differences Mean) sebesar -25040.200 dengan standar deviasi 4288.871. Nilai signifikansi dua arah (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf $\alpha = 0,05$. Rentang kepercayaan 95% untuk perbedaan menunjukkan peningkatan signifikan pasca-intervensi. Temuan ini membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari *pretest* ke *posttest* pada angket self-awareness peserta didik.

4. Uji N-Gain

Adapun hasil pengujian N-Gain data hasil angket *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi SPSS 27 dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Angket Self-Awareness

No	Nama Siswa	N-Gain Score	Kategori Peningkatan
1	V.P	0,38	Sedang
2	A.M	0,71	Tinggi
3	F. U	0,41	Sedang
4	P.K	0,16	Rendah
5	N.S	0,72	Tinggi
6	G.T	0,43	Sedang
7	E.L	0,73	Tinggi
8	P.O	0,21	Rendah
9	J.R	0,31	Sedang
10	R.N	0,71	Tinggi
11	D.W	0,39	Sedang
12	G.S	0,73	Tinggi
13	S.H	0,28	Rendah
14	G.S	0,27	Rendah
15	M.K	0,37	Sedang

16	C.W	0,71	Tinggi
17	I.G	0,36	Sedang
18	G.S	0,71	Tinggi
19	F.L	0,36	Sedang
20	L.S	0,45	Sedang
Rata - rata N - gain = 0,323			Sedang

Berdasarkan tabel 5 hasil uji N-Gain, diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,323 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan peningkatan hasil self-awareness siswa pada tingkat yang cukup baik. Dengan kata lain, sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan setelah mengikuti proses pembelajaran. Jika dilihat dari kategori peningkatan, terdapat 7 siswa yang berada pada kategori tinggi, yaitu dengan nilai N-Gain sebesar 0,71; 0,72; dan 0,73. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada kategori ini mengalami peningkatan self-awareness yang signifikan setelah proses pembelajaran. Selain itu, terdapat 9 siswa yang berada pada kategori sedang, dengan nilai N-Gain berkisar antara 0,31 sampai 0,45. Peningkatan pada kategori ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Sementara itu, terdapat 4 siswa yang berada pada kategori rendah, dengan nilai N-Gain antara 0,16 sampai 0,28. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan self-awareness pada beberapa siswa masih tergolong rendah sehingga perlu adanya perhatian lebih, seperti pemberian penguatan materi atau bimbingan tambahan agar pemahaman siswa dapat meningkat secara optimal.

Pembahasan

Analisis terhadap data penelitian mengungkapkan bahwa implementasi permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat nyata terhadap dimensi kesadaran diri siswa. Berdasarkan pengujian statistik melalui uji beda dua rata-rata, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang jauh berada di bawah ambang batas kesalahan 0,05. Temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa pendekatan belajar berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kompetensi sosial emosional pada jenjang sekolah dasar. Melalui interaksi yang terjadi selama aktivitas fisik tersebut, peserta didik didorong untuk mengenali emosi mereka sendiri dalam situasi yang kompetitif maupun kooperatif. Proses ini memicu munculnya pemahaman yang lebih dalam mengenai hubungan antara perasaan batin dengan tindakan nyata yang ditunjukkan di lapangan. Pengaruh yang signifikan ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang menggabungkan unsur kegembiraan dengan muatan nilai budaya mampu menembus batasan kognitif siswa secara menyeluruh (Akmalia et al., 2023; Djumadi et al., 2023; Pratiwi et al., 2025; Widyastuti et al., 2025). Kesadaran diri yang tumbuh tidak hanya berkaitan dengan pengenalan identitas personal, tetapi juga mencakup pengakuan terhadap nilai identitas kolektif yang membentuk karakter mereka sebagai bagian dari masyarakat lokal yang memiliki akar tradisi sangat kuat serta unik dalam tatanan kehidupan sosial masyarakat Maluku.

Kekuatan temuan dalam riset ini juga didukung oleh kualitas instrumen pengukuran yang memiliki tingkat keabsahan serta keandalan yang sangat meyakinkan bagi peneliti. Seluruh 20 butir pernyataan yang disusun untuk mengukur kesadaran diri berbasis kearifan lokal dinyatakan valid setelah melewati pengujian dengan nilai r hitung yang melampaui standar r tabel sebesar 0,444. Selain itu, tingkat konsistensi internal instrumen ini berada pada level yang sangat tinggi dengan perolehan skor reliabilitas sebesar 0,844. Angka tersebut memberikan kepastian bahwa alat ukur yang digunakan mampu menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya untuk memotret kondisi psikologis peserta didik secara akurat. Dalam



konteks psikometri, pencapaian ini menegaskan bahwa setiap indikator dalam angket tersebut telah merepresentasikan dimensi kesadaran diri kultural secara tepat sesuai dengan konstruksi teoretis yang dirancang. Validitas yang kuat memastikan bahwa hasil intervensi yang terekam benar-benar mencerminkan perubahan nyata pada diri subjek penelitian. Pengukuran yang sah ini menjadi fondasi krusial bagi kebermaknaan analisis selanjutnya mengenai efektivitas media edukasi yang dikembangkan khusus untuk konteks lokal di wilayah Ambon melalui integrasi nilai tradisional yang terukur secara objektif (Bulkani et al., 2021; Fitriani et al., 2024; Kahfi et al., 2021; Khasanah et al., 2023; Suryana & Hijriani, 2021).

Peningkatan kesadaran diri siswa setelah mengikuti intervensi tercatat berada pada kategori sedang dengan perolehan rata-rata skor gain ternormalisasi sebesar 0,323. Distribusi capaian individu menunjukkan variasi yang cukup menarik di mana sebanyak 7 peserta didik berhasil mencapai kategori tinggi, sementara 9 siswa berada pada level sedang, dan 4 orang lainnya masih berada pada kategori rendah dari total 20 subjek. Kelompok yang mencapai perolehan tinggi menunjukkan respons emosional yang sangat mendalam terhadap dinamika permainan yang melibatkan identitas budaya mereka sendiri. Sebaliknya, keberadaan 4 siswa pada kategori rendah mencerminkan adanya perbedaan kesiapan belajar serta tingkat keterlibatan afektif yang dipengaruhi oleh latar belakang pengalaman bermain sebelumnya. Faktor motivasi intrinsik dan kedekatan emosional terhadap nilai tradisi lokal menjadi prediktor utama dalam menjelaskan perbedaan capaian antarindividu tersebut secara mendalam. Meskipun rata-rata berada pada angka 0,323, hasil ini tetap dianggap efektif mengingat durasi intervensi yang dilakukan dalam lingkungan pendidikan formal yang dinamis. Keberagaman respons ini menegaskan bahwa strategi edukasi berbasis permainan tradisional memerlukan pendekatan pendampingan yang lebih personal guna menjangkau setiap individu (Aliriad et al., 2024; Damayanti et al., 2026; Jufriada et al., 2021; Sari et al., 2025; Yang & Li, 2025).

Mekanisme pedagogis yang bekerja dalam aktivitas fisik ini melibatkan sejumlah proses psikologis yang secara terpadu membangun kesadaran diri kultural siswa secara sistematis. Peserta didik diajak untuk mengambil keputusan berbasis nilai moral melalui penggunaan kartu budaya yang memuat prinsip hidup seperti *masohi* dan *pela gandong*. Interaksi yang terjadi menuntut siswa untuk mempraktikkan sikap mandiri serta tanggung jawab kolektif dalam menjalankan aturan yang telah disepakati bersama. Empat indikator utama kesadaran diri yang diukur dalam penelitian ini secara langsung terstimulasi melalui tahapan permainan yang mensyaratkan kerja sama tim serta solidaritas antaranggota. Pengungkapan pikiran dan pendapat dalam konteks kearifan lokal menjadi sarana bagi siswa untuk melakukan refleksi terhadap perilaku mereka sendiri di hadapan rekan sejawat. Wahana belajar ini menyediakan konteks yang autentik bagi proses internalisasi nilai-nilai luhur yang selama ini mungkin hanya dipelajari secara teoretis di dalam kelas. Kekuatan edukasi melalui permainan tradisional asli daerah terletak pada resonansi kultural yang mampu mengaktifkan memori kolektif serta rasa bangga terhadap tradisi leluhur. Hal ini menjadikan proses belajar menjadi lebih bermakna karena menyentuh dimensi identitas yang paling mendasar (Dewi et al., 2025; Juhariyah et al., 2025; Kamid et al., 2022; Pangestuti et al., 2024; Taufiq, 2023).

Secara keseluruhan, integrasi kearifan lokal ke dalam media edukasi modern memiliki relevansi yang sangat kuat dengan visi pengembangan profil pelajar pancasila saat ini. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya memperkuat identitas nasional melalui elemen gotong royong serta kebinekaan global yang ditanamkan sejak dini. Penggunaan strategi belajar yang berpijak pada warisan budaya terbukti mampu menghasilkan keterlibatan afektif yang jauh lebih dalam dibandingkan dengan penggunaan media yang bersifat umum atau generik. Upaya revitalisasi nilai tradisional Maluku melalui aktivitas terstruktur ini selaras



dengan tuntutan kurikulum nasional yang mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual serta bermakna bagi kehidupan siswa. Meskipun rata-rata peningkatan berada pada angka 0,323, capaian ini menunjukkan potensi besar bagi pengembangan karakter holistik yang berakar pada kearifan lokal masing-masing daerah. Harapan ke depan adalah adanya pendayagunaan media serupa yang lebih luas untuk membangun kesadaran diri yang tidak hanya cerdas secara kognitif tetapi juga peka secara sosial budaya. Dengan demikian, proses pendidikan di sekolah dasar dapat melahirkan generasi yang memiliki ketahanan mental kuat serta kecintaan yang mendalam terhadap tanah air melalui tradisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, permainan Enggo Lari sebagai media edukasi terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan *self-awareness* berbasis kearifan lokal pada peserta didik Kelas V SD Negeri 7 Ambon. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang bermakna antara skor *self-awareness* peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan Enggo Lari. Secara lebih rinci, rata-rata nilai *N-Gain* yang diperoleh adalah 0,323 yang termasuk dalam kategori sedang. Dari 20 peserta didik, 7 siswa mengalami peningkatan kategori tinggi, 9 siswa kategori sedang, dan 4 siswa kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Enggo Lari cukup efektif digunakan sebagai media edukasi untuk menumbuhkan kesadaran diri peserta didik terhadap nilai-nilai kearifan lokal Maluku, meskipun masih diperlukan perhatian khusus bagi siswa yang peningkatannya tergolong rendah agar hasilnya lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, A. (2023). An examination of traditional customs in Minangkabau leadership tradition: Continuity and changes in the modern era. *PUBLICUS: Jurnal Administrasi Publik*, 1(2), 119–134. <https://doi.org/10.30598/publicusvol1iss2p119-134>
- Akmalia, R., Situmorang, M. S., Anggraini, A., Rafsanjani, A., Tanjung, A., & Hasibuan, E. E. (2023). Penerapan pembelajaran berbasis budaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di SMP Swasta Pahlawan Nasional. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3878–3885. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6373>
- Aliriad, H., S, A., Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of motor skills and motivation to learn physical education through the use of traditional games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32–40. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Arafah, B. (2024). Lore Lindu culture-based education learning development for elementary school students. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(6), 640–661. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.6.29>
- Ardhita, F. P., Mulyasaroh, M., & Nulhakim, L. (2025). Pendidikan dan kebudayaan sebagai pilar penguatan identitas lokal di lingkungan SMA. *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION*, 6(3), 2035–2041. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.3890>
- Aswasulasikin, A., Pujiani, S., & Hadi, Y. A. (2020). Penanaman nilai nasionalis melalui pembelajaran budaya lokal Sasak di sekolah dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2027>
- Bulkani, B., Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2021). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning



- outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Damayanti, N. L. A. R., Aqil, M., Wilade, S., Rizal, R., & Pratama, R. A. (2026). Culturally responsive traditional games: A constructivist approach to enhancing elementary science motivation. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 2111–2120. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.3339>
- Deko, S., Hasan, F., & Bardi, Y. (2026). Merawat identitas lokal melalui Bahasa Indonesia: Integrasi teks adat Maumere dalam pembelajaran akademik. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Komunikasi*, 2(1), 38–51. <https://doi.org/10.61132/jkaipbaku.v2i1.223>
- Dewi, M., Wulan, S., & Hapidin, H. (2025). Pengembangan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan berbasis etnopedagogi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1017–1025. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1326>
- Djumadi, D., Sulistyanto, H., Narimo, S., Prayitno, H. J., Suleha, S., Rosita, E., Fitriyani, N., & Shohenuddin, S. (2023). Penguatan literasi budaya indonesia pada siswa Sanggar Belajar Sentul Kuala Lumpur dengan permainan tradisional. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(2), 180–190. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i2.23177>
- Fitriani, A., Rassyi, S. F., & Suyanto, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran 3D AR budaya Sasambo: Pemahaman budaya sejak dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 189–200. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5392>
- Hanaris, F., Shobri, A., & Kizi, N. M. B. (2023). Harmonizing traditional values in modern education. *Molang: Journal Islamic Education*, 1(2), 44–56. <https://doi.org/10.32806/syx4hk04>
- Hanaris, F., Shobri, A., & Kizi, N. M. B. (2025). Harmonizing traditional values in modern education. *Molang: Journal Islamic Education*, 1(2), 31–43. <https://doi.org/10.32806/jm.v1i2.786>
- Hura, L. C., Samawi, A., & Astuti, W. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kode QR dengan insersi budaya lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3692–3712. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2791>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen penggerak permainan tradisional: Solusi mengurangi kecanduan gadget pada anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Juhariyah, J., Khoiro, A. A., & Tarihoran, N. (2025). Revitalisasi permainan tradisional 17 Agustus sebagai sarana peningkatan motivasi belajar anak. *Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 11–20. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2120>
- Kahfi, M. S., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada pembelajaran IPS terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>
- Kamid, K., Rohati, R., Hobri, H., Triani, E., Rohana, S., & Pratama, W. A. (2022). Process skill and student's interest for mathematics learning: Playing a traditional games. *International Journal of Instruction*, 15(3), 967–988. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15352a>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca



- permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Pangestuti, S., Prahmana, R. C. I., & Fran, F. A. (2024). Unlocking mathematical marvels: Exploring number patterns in the Rangku Alu traditional game. *Jurnal Elemen*, 10(2), 441–458. <https://doi.org/10.29408/jel.v10i2.25621>
- Pratiwi, I. A., Rahmawati, A., Azman, M. N. A., Fajrie, N., & Mustofa, H. A. (2025). Development and effectiveness of multimedia interactive learning Scratch Wabimendu (World Indonesian Cultural Heritage). *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1628412>
- Putri, S. N., & Budiman, A. (2022). Penguatan moderasi beragama melalui implementasi pendidikan multikultural pada pendidikan sekolah dasar. *Ikhtisar: Jurnal Pengetahuan Islam*, 2(2), 241. <https://doi.org/10.55062/ijpi.2022.v2i2.131>
- Rasidi, R., & Istiningasih, G. (2025). Education based on local wisdom: An alternative model for the integration of cultural values in the school curriculum in Indonesia. *BIS Education*, 1. <https://doi.org/10.31603/bised.175>
- Sari, Z. N., Chodori, M. A. I., Junaidi, J., & Ardiansyah, I. (2025). Pelestarian permainan tradisional sebagai sarana edukasi dan penguatan karakter anak pada lembaga pendidikan formal. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, 6(3), 271–281. <https://doi.org/10.26877/jpom.v6i3.25428>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Taufiq, M. (2023). Strategi branding berbasis kearifan lokal. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 3(3), 46–58. <https://doi.org/10.28926/sinda.v3i3.1150>
- Thaib, J. (2024). Revitalisasi nilai lokal melalui pendidikan di era teknologi. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 3(2), 118–133. <https://doi.org/10.69548/jigm.v3i2.54>
- Widyastuti, W., Widyasari, C., Rahmawati, F., & Minsih, M. (2025). Implementasi prinsip pengelolaan meaningful, mindful, dan joyful learning dalam proses pembelajaran mendalam: Studi kasus di sekolah dasar islam terpadu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 2172–2181. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7339>
- Yang, J., & Li, R. (2025). The art and science of serious game design: A quasi-experimental study based on self-determination theory in traditional Chinese culture education. *Frontiers in Psychology*, 16, 1536513. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1536513>