

## **KARASAMAN SEBAGAI PENDEKATAN DALAM MENUMBUHKAN PEMBELAJARAN BERMAKNA**

Fariha Nadhira Lutfia<sup>1</sup>, Faza Zakiyyan<sup>2</sup>, Denia Marsha Khaerunisa<sup>3</sup>, Siti Fairuz Aulia Akbar<sup>4</sup>, Anazah<sup>5</sup>, Chantika Putri Yudistira<sup>6</sup>, Dila Nurpadilah<sup>7</sup>, Nurdiansyah<sup>8</sup>

12345678 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat e-mail : [1farihalutfia31@upi.edu](mailto:1farihalutfia31@upi.edu), [2fazazakiyyan26@upi.edu](mailto:2fazazakiyyan26@upi.edu),

[3deniamarsha@upi.edu](mailto:3deniamarsha@upi.edu), [4sitifairuzauliaakbar21@upi.edu](mailto:4sitifairuzauliaakbar21@upi.edu), [5anazah30@upi.edu](mailto:5anazah30@upi.edu),

[6putriyudistirac@upi.edu](mailto:6putriyudistirac@upi.edu), [7dilanurpadilah02@upi.edu](mailto:7dilanurpadilah02@upi.edu), [8nurdiansyah1971@upi.edu](mailto:8nurdiansyah1971@upi.edu),

### **ABSTRACT**

*This community service activity aims to introduce and instill Sundanese culture through the KARASAMAN (Kaulinan Rakyat Sunda Sareng Pasar Amanah) program, implemented by all students of SDN 6 Nagrikaler and P3K students from UPI Purwakarta. This activity is carried out through a series of activities, including traditional Sundanese games, an introduction to traditional culinary arts, and traditional market practices, due to the fading of Sundanese culture among the younger generation. Furthermore, this activity supports the strengthening of local cultural education, namely the 7 Poè Atikan, a regional education program in Purwakarta. Thus, KARASAMAN is able to provide a more enjoyable and meaningful learning experience and strengthen efforts to preserve Sundanese culture in elementary schools.*

**Keywords:** Sundanese Culture, Traditional Games, Pasar Amanah, Character Education.

### **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan dan menanamkan budaya sunda melalui program KARASAMAN (Kaulinan Rakyat Sunda Sareng Pasar Amanah) yang dilaksanakan oleh seluruh siswa SDN 6 Nagrikaler dan mahasiswa P3K UPI Purwakarta. Kegiatan ini dilaksanakan melalui rangkaian aktivitas berupa permainan tradisional sunda, pengenalan kuliner tradisional serta praktik pasar tradisional dikarenakan semakin pudarnya budaya sunda di kalangan generasi muda. Selain itu, kegiatan ini mendukung penguatan pendidikan budaya lokal yakni 7 Poè Atikan yang menjadi program pendidikan daerah Purwakarta. Dengan demikian KARASAMAN mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna serta memperkuat upaya pelestarian budaya sunda di lingkungan sekolah dasar.

**Kata kunci:** Budaya Sunda, Permainan Tradisional, Pasar Amanah, Pendidikan karakter.

### **A. Pendahuluan**

Derasnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi abad ke 21 berhasil membawa perubahan yang signifikan terhadap dinamika sosial dan budaya di berbagai daerah, termasuk di Indonesia. Masuknya berbagai bentuk budaya global, gaya hidup modern, serta kemudahan akses informasi melalui perangkat digital telah mengubah pola konsumsi budaya generasi muda. Kondisi tersebut menyebabkan terlupakannya budaya-budaya lokal, seperti halnya di wilayah Jawa Barat, keberadaan budaya Sunda terus mengalami penurunan, bahkan di tengah masyarakat Sunda sendiri. Sebagai contoh, sebagian kecil generasi muda di Jawa Barat masih menerapkan nilai-nilai budaya Sunda dalam kehidupan sosial mereka karena diwariskan oleh orang tuanya. Namun, ada pula sebagian lainnya yang sudah tidak lagi menerapkan budaya sunda dalam kehidupan sosial (Kemabara, dkk., 2021).

Terlupakannya budaya-budaya lokal di Indonesia, khususnya di Jawa Barat, tercermin dari banyaknya generasi muda yang sudah tidak

menggunakan bahasa daerah sebagai alat komunikasi dengan teman sebaya, penggunaan baju adat yang jarang dipakai, hingga kurangnya pengetahuan akan budaya tradisional seperti; permainan tradisional, cerita rakyat, makanan tradisional, serta nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya semakin tersisihkan dan cenderung mengalami degradasi (Adela & Al-Akmam, 2024). Jika tidak diimbangi dengan upaya pelestarian yang terencana, dikhawatirkan warisan budaya tersebut akan lenyap dari kehidupan generasi mendatang.

Dalam konteks pendidikan, sekolah memiliki peran penting sebagai lembaga yang tidak hanya bertanggung jawab dalam mentransmisikan pengetahuan akademik, tetapi juga dalam menginternalisasikan nilai, moral, serta identitas budaya kepada siswa (Hakim & Darojat, 2023). Pendidikan berbasis budaya lokal menjadi salah satu pendekatan yang diyakini mampu menanamkan kesadaran kultural, membentuk karakter, serta memperkuat identitas diri di tengah tantangan globalisasi. Melalui

pendekatan ini, siswa dapat memahami bahwa budaya lokal bukan sekadar peninggalan masa lalu, melainkan bagian dari identitas kolektif yang harus terus dipelihara.

Jika melihat kondisi saat ini, kebudayaan lokal telah diintegrasikan ke dalam kurikulum yang bernama muatan lokal. Namun, dalam penerapannya kurikulum dengan muatan lokal ini belum berjalan secara maksimal dan perlu penyusunan materi serta media yang bervariasi dalam penerapannya (Mutia, 2023). Untuk mendukung pelestarian budaya lokal, khususnya budaya sunda, pemerintah daerah Purwakarta mengeluarkan peraturan daerah untuk seluruh pelajar di Purwakarta agar dapat mengenal kearifan lokal melalui pendidikan karakter dalam rangka mewujudkan Visi Misi (Minatida, dkk., 2024). Program ini diberi nama “7 Poe Atikan.”

Tujuh Poe Atikan adalah program pendidikan karakter yang diselenggarakan selama tujuh hari, dengan tema yang berbeda setiap harinya, dan dilaksanakan di semua jenjang sekolah baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas (Alindra, dkk., 2025). Program 7 Poe Atikan

diselenggarakan melalui berbagai kegiatan, yang mencakup pembiasaan, pembinaan, serta pengasuhan, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Program 7 Poe Atikan terbagi menjadi beberapa tema harian, yaitu: (a) Senin: Ajeg Nusantara; (b) Selasa: Mapag Buana; (c) Rabu: Maneuh di Sunda; (d) Kamis: Nyanding Wawangi; (e) Jumat: Nyucikeun Diri; dan (f) Sabtu–Minggu: Betah Diimah. (Fauziyyah, dkk., 2023).

Salah satu hari yang menonjol dalam program ini adalah hari Rabu, yang dikenal sebagai Rabu: Maneuh di Sunda. Rabu Maneuh di Sunda ini bermakna sebagai kembalinya jati diri dan jati diri seorang Sunda. Pada hari tersebut seluruh siswa dan guru di Purwakarta mengenakan pakaian adat Sunda, memakai pangsi atau kampret lengkap dengan iket untuk siswa dan guru putra, serta kebaya dengan tambahan kebat untuk siswi dan guru putri (Islami, dkk., 2024). Di SDN 6 Nagrikaler Purwakarta, kegiatan ini telah menjadi budaya yang melekat di lingkungan sekolah. Dalam pelaksanaannya, guru menyampaikan nilai-nilai kehidupan Sunda, seperti cara bertani tradisi sunda; masakan tradisional;

permainan tradisional; seni karawitan; seni tari dan kesenian tradisional lainnya.

Sejalan dengan tujuan “Rabu: Maneuh di Sunda” dalam 7 Poe Atikan, muncul sebagai salah satu inovasi pendidikan berbasis budaya yang relevan dengan kebutuhan tersebut yang digagas oleh mahasiswa P3K program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kampus di Purwakarta. Program ini mengintegrasikan nilai-nilai budaya Sunda melalui permainan rakyat, pengenalan kuliner tradisional, dan simulasi pasar tradisional (Pasar Amanah) dalam proses pembelajaran di sekolah, yang disebut dengan KARASAMAN (Kaulinan Rakyat Sunda jeung Pasar Amanah).

KARASAMAN hadir sebagai wadah yang lebih spesifik untuk melestarikan budaya Sunda melalui integrasi permainan rakyat Sunda, kuliner tradisional, dan pembelajaran karakter. Tujuan dari kegiatan ini adalah mengenalkan permainan tradisional Sunda, kuliner tradisional, dan nilai-nilai budaya dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis budaya ke dalam pembelajaran formal, sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta dan

kebanggaan terhadap identitas budaya lokal. Selain itu, KARASAMAN juga menjadi sarana yang mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya pada aspek: SDG 4: Quality Education (Pendidikan Berkualitas), SDG 11: Sustainable Cities and Communities (Kota dan Komunitas Berkelanjutan), dan SDG 12: Responsible Consumption and Production (Konsumsi dan Produksi Bertanggung Jawab).

Dengan demikian, diharapkan kegiatan KARASAMAN dapat meningkatkan kesadaran dan apresiasi siswa terhadap budaya Sunda, termasuk permainan tradisional, kuliner, bahasa, dan nilai-nilai sosial, sehingga budaya lokal tetap lestari di era globalisasi. Melalui integrasi permainan tradisional dan Pasar Amanah, kegiatan ini juga diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, sportivitas, dan kepedulian sosial dalam kehidupan sehari-hari siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang dimana kualitatif deskriptif ini mengkaji berbagai permasalahan yang ada di

lapangan dan memperoleh makna yang lebih sesuai kondisi lingkungan tempat dilakukannya penelitian (Tanal&Palopo, 2021). Dengan model pemberdayaan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif seluruh pihak dalam mengungkap kebutuhan, menjalankan kegiatan, hingga menilai hasil pelaksanaan program. Pengertian partisipasi menurut Sastrodipoetra dalam (Supriani, 2021) menyatakan bahwa partisipasi adalah keterlibatan yang bersifat spontan yang disertai kesadaran dan tanggung jawab terhadap kepentingan kelompok untuk kepentingan bersama.

Desain penelitian disusun melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan kegiatan lapangan, pengamatan proses, dan peninjauan akhir. Subjek penelitian pada penelitian ini mencakup guru, siswa, serta orang tua yang berpartisipasi dalam kegiatan KARASAMAN. Penelitian ini dilakukan di SDN 6 Nagrikaler Purwakarta yang menjadi lokasi penerapan integritas permainan tradisional dan budaya lokal kedalam proses pembelajaran. Data yang dilumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga gambaran mengenai dinamika pelaksanaan program dapat dipahami secara lebih menyeluruh.

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

#### **Pembahasan**

#### **Deskripsi KARASAMAN**

KARASAMAN merupakan singkatan dari "Kaulinan Rakyat Sareng Pasar Amanah", disusun sebagai program edukatif yang menghadirkan serangkaian pengalaman belajar bermakna bagi anak. Melalui kegiatan yang meliputi permainan tradisional, kuliner tradisional, hingga simulasi pasar, anak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman nyata yang menyenangkan serta dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pandangan Hidayat (2020), pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa memperoleh pengalaman langsung yang membantu mereka memahami konsep secara konkret.

Dalam pelaksanaannya, anak-anak terlebih dahulu mengikuti berbagai kaulinan rakyat, seperti gobak sodor, bakiak, dan ular tangga edukatif yang menekankan pengembangan kerja sama, strategi, serta sikap sportivitas. Setelah itu, peserta diarahkan menuju kegiatan Pasar Amanah yaitu pasar mini tempat mereka mempraktikkan proses jual beli. Pada tahap ini, anak belajar menerapkan sikap jujur dalam menentukan harga, adil dalam

bergiliran, serta bertanggung jawab dalam mengelola barang dan uang yang digunakan saat transaksi.

### **Permainan Bakiak**

Permainan bakiak merupakan permainan tradisional yang memiliki keterkaitan kuat dengan konsep pembelajaran bermakna karena menuntut keterlibatan langsung dan kemampuan pemecahan masalah. Dalam aktivitas ini, anak-anak berlatih berjalan secara kompak, mengoordinasikan gerakan tubuh, menyelaraskan ayunan tangan, serta menjaga keseimbangan dan kelincahan (Amridha & Rahyuddin, 2020). Selain mengembangkan kemampuan motorik, permainan bakiak sering dipadukan dengan penyelesaian soal atau tantangan, sehingga anak terlatih berpikir cepat dan memperkuat pemahaman dasar mereka.

### **Permainan Ular Tangga**

Ular tangga adalah permainan papan tradisional yang melibatkan papan bernomor, bidak, dan dadu, serta dapat dimainkan oleh beberapa orang. Selain memberikan hiburan, permainan ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan menambahkan soal atau materi pada langkah-langkah tertentu,

anak dapat belajar sambil bermain secara aktif. Setiap kali bidak berhenti di kotak tertentu, pemain diwajibkan menjawab pertanyaan sesuai materi. Marcela (2022) menyatakan bahwa desain ular tangga edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **Permainan Gobak Sodor**

Gobak sodor merupakan permainan tradisional Indonesia yang dilakukan dalam dua kelompok dengan peran berbeda, yaitu menjaga garis pertahanan dan berupaya menembus barisan lawan. Setywati et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan ini dikenal pula sebagai galasin atau galah asin di berbagai daerah. Selain memberikan keseruan, gobak sodor efektif dalam mengembangkan pembelajaran bermakna, terutama dalam aspek kerja sama, penyusunan strategi, ketangkasan, serta kemampuan mengambil keputusan. Melalui pengalaman langsung ini, anak belajar berinteraksi, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan motorik maupun sosial secara bersamaan.

### **Pasar Amanah**

Pasar Amanah merupakan simulasi pasar tradisional yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran karakter serta pengenalan konsep ekonomi sederhana untuk anak. Dalam kegiatan ini, disediakan berbagai stan yang merepresentasikan aneka komoditas pasar, termasuk makanan tradisional. Siswa mendapat kesempatan berperan sebagai penjual maupun pembeli. Peran sebagai penjual melatih anak menentukan harga secara wajar, memberikan pelayanan dengan sopan, serta menjaga kejujuran selama transaksi. Sementara itu, peran sebagai pembeli mengembangkan kemampuan memilih barang, berkomunikasi, dan melakukan pembayaran dengan benar.

Menurut Suryani (2020), penggunaan simulasi pasar dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep ekonomi melalui pengalaman langsung yang mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan moral. Melalui aktivitas ini, anak tidak hanya mengenal proses transaksi, tetapi juga mengembangkan nilai amanah, keterampilan sosial, dan literasi ekonomi dasar. Dengan demikian,

Pasar Amanah memperkuat terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna, baik dari sisi pengetahuan maupun pembentukan karakter.

**Analisis KARASAMAN sebagai Pendekatan dalam Menumbuhkan Pembelajaran Bermakna**

KARASAMAN yang berlandaskan nilai-nilai kearifan lokal, mampu menghadirkan proses belajar yang terasa lebih dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Permainan tradisional seperti ular tangga berisi soal, bakiak dengan tantangan sederhana, serta gobak sodor yang membutuhkan kekompakan dan ketangkasian, memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya fokus pada materi, tetapi juga pada proses memahami, mencoba dan berinteraksi. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan.

KARASAMAN memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Saat mereka bermain, bergerak, berdiskusi, dan mengambil keputusan, siswa sebenarnya sedang membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi. Tanpa merasa sedang

mengikuti pembelajaran yang kaku, siswa justru melatih komunikasi, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah melalui pengalaman langsung. Dari kegiatan yang berlangsung, terlihat bahwa KARSAMAN memberikan pembelajaran yang bermakna. Menurut Hafidzhoh, dkk. (2023) pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang berlangsung dengan cara yang menyenangkan dan memungkinkan siswa mendapatkan berbagai informasi secara lebih lengkap. Proses belajar seperti ini membantu siswa memahami materi secara lebih utuh, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan mereka dan membuat pengalaman belajar terasa lebih bermakna. Hal ini terlihat saat siswa memainkan permainan tradisional, siswa antusias menyelesaikan soal dalam ular tangga, saling bekerja sama saat menggunakan bakiak, dan berusaha menyusun strategi dalam gobak sodor. Aktivitas seperti ini memungkinkan siswa mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang mereka alami sendiri.

Melalui permainan yang disajikan, siswa juga belajar mengenal kembali budaya Sunda secara lebih

dekat. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional seperti kerjasama, keberanian, sportivitas, dan strategis secara tidak langsung tertanam dalam diri mereka. Selain itu, suasana penuh kebersamaan membuat siswa menikmati prosesnya, bukan hanya hasil akhirnya. Secara keseluruhan, KARSAMAN memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan relevan bagi siswa. Unsur kognitif, sosial, budaya, dan fisik berjalan beriringan, sehingga proses belajar terasa lebih ringan namun tetap bermakna. Melalui kegiatan yang dekat dengan tradisi lokal, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya Sunda yang menjadi bagian dari identitas mereka.

Dengan demikian, KARSAMAN menjadi wadah belajar yang utuh karena menggabungkan aktivitas yang menyenangkan dengan nilai budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi, tetapi juga merasakan bahwa belajar dapat berlangsung secara alami, relevan, dan penuh makna. Kehadiran unsur budaya Sunda di dalamnya sekaligus

memperkaya pengalaman mereka, menjadikan pembelajaran bukan sekadar proses akademik, tetapi juga bagian dari pembentukan jati diri dan kecintaan terhadap tradisi lokal.

### **Kendala Dalam Pelaksanaan KARASAMAN**

Pelaksanaan kegiatan KARASAMAN sebagai salah satu agenda sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kerja sama, serta interaksi antarwarga sekolah, tidak terlepas dari berbagai kendala yang muncul di lapangan. Meskipun kegiatan ini berjalan dengan baik secara umum, beberapa hambatan tetap menjadi sorotan penting sebagai bahan evaluasi untuk pelaksanaan di masa mendatang. Berikut adalah uraian kendala yang paling menonjol selama kegiatan berlangsung.

Kendala pada Aspek Tempat. Kendala pertama yang menjadi hambatan terlihat yakni keterbatasan ruang atau tempat pelaksanaan. Kegiatan KARASAMAN dilaksanakan di lingkungan sekolah yang luasnya relatif terbatas. Kondisi ini tidak sebanding dengan jumlah peserta, panitia, dan pengunjung yang hadir. Ketika acara berlangsung, khususnya pada jam-jam ramai, jumlah pengunjung meningkat secara

signifikan hingga menyebabkan area kegiatan menjadi padat. Dampaknya, beberapa aktivitas tidak dapat berjalan secara optimal karena ruang gerak peserta menjadi sangat terbatas; arus lalu-lintas pengunjung tidak teratur sehingga beberapa titik menjadi tersumbat; suasana kegiatan sempat kurang kondusif akibat keramaian yang melebihi kapasitas. Kondisi ini menunjukkan perlunya perencanaan ulang terkait pemilihan lokasi atau pengaturan ruang agar kegiatan di masa depan dapat berlangsung lebih nyaman dan tertata. Kendala yang kedua ialah dalam koordinasi dan manajemen acara, meskipun panitia telah menyusun aturan dan prosedur pelaksanaan secara rinci sebelum acara dimulai, pelaksanaan di lapangan tetap memunculkan beberapa hal yang tidak sesuai dengan rencana. Hal itu terjadi karena adanya situasi yang berkembang secara dinamis dan sulit diprediksi sebelumnya. Beberapa kendala koordinasi yang muncul antara lain: (1) kekurangan stok makanan pada tenant, perencanaan jumlah makanan yang disediakan para tenant ternyata tidak sesuai dengan antusiasme pengunjung yang datang. Akibatnya, beberapa tenant

kehabisan persediaan lebih cepat dari yang diperkirakan, sehingga tidak semua pengunjung bisa terlayani. (2) kurangnya kekondusifan antara penjual dan pembeli, pada beberapa kesempatan, interaksi antara penjual dan pembeli di Pasar Amanah tidak berlangsung dengan lancar. Hal ini disebabkan oleh antrean panjang, kesibukan mendadak, serta ketidaksiapan beberapa penjual dalam menghadapi banyaknya pengunjung. (3) peserta yang meninggalkan lokasi sebelum waktu yang ditentukan, masih ditemukan peserta Pasar Amanah yang pulang lebih awal tanpa mengikuti ketentuan waktu yang telah disepakati. Hal ini tidak hanya mengganggu alur kegiatan, tetapi juga menunjukkan perlunya pengawasan yang lebih ketat dan mekanisme teguran atau sanksi yang jelas. (4) kendala dalam pembuatan media atau alat permainan yang digunakan dalam rangkaian kegiatan. Pada dasarnya, kegiatan KARASAMAN melibatkan berbagai jenis permainan edukatif yang memerlukan alat atau media khusus. Namun, terdapat beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan bahan dan sumber daya untuk memproduksi alat dalam jumlah

besar; waktu produksi yang terbatas sehingga beberapa alat tidak dapat dibuat sesuai jumlah peserta yang diharapkan; keterbatasan tenaga pembuat atau tim kreatif yang menangani proses pembuatan media.

Dari beberapa keterbatasan diatas, tentunya panitia harus menyiasati kegiatan setiap permainan seperti membagi peserta ke dalam beberapa tahap atau ronde. Meskipun solusi ini memungkinkan permainan tetap berjalan, tetapi waktu kegiatan menjadi lebih panjang; beberapa peserta harus menunggu giliran lebih lama; alur permainan menjadi kurang efisien karena perpindahan antar ronde. Hal ini menegaskan pentingnya perencanaan logistik yang lebih matang, termasuk persiapan alat jauh sebelum hari pelaksanaan.

#### **E. Kesimpulan**

KARASAMAN merupakan sebuah singkatan dari "Kaulinan Rakyat Sareng Pasar Amanah", kami melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah dasar ini bertujuan untuk mendekatkan siswa dengan budaya sunda melalui kegiatan permainan tradisional, kuliner tradisional dan praktik jual beli. Mereka tidak hanya belajar secara materi tetapi juga nilai-nilai seperti

kejujuran, kerja sama, keberanian dan tanggung jawab, sehingga menghadirkan serangkaian pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dengan kegiatan yang berisikan kulinan rakyat sunda seperti gobak sodor, bakiak, ular tangga edukatif serta pasar kuliner tradisional membuat siswa terlibat secara aktif berinteraksi, berpikir serta memperkuat penanaman budaya sunda. Hal tersebut selaras dengan upaya pelestarian budaya sunda yang telah menjadi bagian dari program pendidikan daerah Purwakarta yakni 7 Poè Atikan. Walaupun terdapat berbagai keterbatasan dan kendala saat kegiatan pelaksanaan, akan tetapi hal tersebut tidak mengurangi antusiasme siswa maupun esensi pembelajaran yang ingin dicapai. Tantangan tersebutlah yang menjadi pengalaman tambahan untuk memperkaya proses pengabdian dan memperkuat kerja sama antara tim pelaksana, guru, serta siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adela, D., & Al-Akmam, M. (2024). *Upaya Pelestarian Budaya Sunda di Sekolah Dasar*. Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan), 6(2), 191-198.
- Akhyar, Y., & Sutrawati, E. (2021). *Implementasi Metode Pembiasaan Dalam Membentuk Karakter Religius Anak*. Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 132-146.
- Amridha, A., & Rahyuddin, J. S. (2020). *Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. Sipatokkong*, 1(1), 1-11.
- Aqila, M. N., Salsabila, Z., & Farhurohman, O. (2024). *Implementasi Market-Day untuk Meningkatkan Pengetahuan Ekonomi Dasar dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan, 4(4), 253-267.
- Fauziyyah, D. H., Asri, N. O. A., Winengsih, W., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2023). *Pentingnya Penerapan Tujuh Poe Atikan "Maneuh di Sunda" untuk Mengembangkan Karakter Cinta Budaya Siswa Sekolah Dasar di Purwakarta*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(14), 265-272.
- Hafidzhoh, K., Madani, N. N. M., Aulia, Z., & Setiabudi, D. (2023). *Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik*. Student Scientific Creativity Journal (SSCJ). Student Scientific Creativity Journal, 1(1), 390–397.
- Hakim, A. R., & Darojat, J. (2023). *Pendidikan multikultural dalam membentuk karakter dan Identitas*

- Nasional.* Jurnal ilmiah Profesi pendidikan, 8(3), 1337-1346.
- Hanama, A., Kristiawan, Y., Siswanto, DH, & Firman, ABPDA (2024). *Program Market Day sebagai Stimulus untuk Mengembangkan Karakter Murid Sekolah Dasar.* Murabbi , 3 (2), 62-70.
- <https://jig.rivierapublishing.id/index.php/rv/article/view/123/209>.
- Kemabara, M., Rozak, R. W., Hadian, V., Nugraha, D., Islami , M. F., & Parhan, M. (2021). *Perilaku Sunda sebagai Entitas Karakter Kebangsaan yang Terancam Hilang.* Jurnal Studi Budaya Nusantara, 5(1), 13-26.
- Minatika, I., Wulandari, H., & Maranatha, J. R. (2024, April). *Menumbuhkan Pendidikan Karakter 7 Poe Atikan Purwakarta pada Ajeg Nusantara Melalui Tari Kreatif Untuk Anak Usia 5-6 Tahun.* In Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta (Vol. 3, No. 1, pp. 34-40).
- Mutia, U. (2023). *Evaluasi implementasi kurikulum muatan lokal SMP di Kota Pontianak.* Jurnal Sustainable, 6(2), 460-468.
- Nanda, PSJ (2021). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial pada Siswa.* Disertasi Doktor, UIN Raden Intan Lampung).
- Putri, A. A., & Andriyani, M. (2024). *Implementasi Supervisi Pendidikan di MIS Sholihin Kecamatan Tanjung Morawa.* Ar-Raudah: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan, 2(3), 109-119.
- Sari, R. A., Siregar, M.F.Z. & Nurhamidah, N. (2024). *Partisipasi Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini.* Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies, 10-22.
- Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar.* Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(4 Nopember), 5185-5194.