Prosiding **Temu Ilmiah Nasional Guru XVI**
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Terbuka
UTCC, Tangerang Selatan, Banten, 23 November 2024
Vol. 16, No. 1, hal. 189 – 199
ISSN: 2528-1593

PENGUATAN KARAKTER BUDAYA LOKAL DAN KOMUNIKASI LINTAS BUDAYA BERKEBHINEKAAN GLOBAL MELALUI MEDIA ULAR TANGGA

Aliva Rosdiana[1], Khafidhotul Ulya[2], Vivi Septiyani [3], Intan Suryaningsih[4], Karina Najwa[5], Anggieta Yesenia Nirwana[6]
[1]Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara, Jepara, Jawa Tengah
[2,3]Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Universitas Negeri Semarang (UNNES), Jawa Tengah
[4,5,5]Pendidikan PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Muria Kudus (UMK), Jawa Tengah
**e-mail*: alivarosdiana@unisnu.ac.id

Abstract: Global diversity means loving the nation's noble culture openly as an effort to foster a culture with a spirit of tolerance and mutual respect by prioritizing the noble values, manners, morals and character of participants raised as strengthening the profile of Pancasila. The aim of this research is to strengthen the character of global diversity identity through the Cultural Snakes and Ladders game and to provide students with experiences in conveying their ideas about Indonesian culture for students at SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan Jepara. Every concept and idea contained in the cultural snakes and ladders media is organized in illustrations and cultural maps. This research method uses a qualitative approach with a descriptive design explaining local culture and comparing other cultures with global diversity through assisting students with snakes and ladders media. The results of the research after implementing cultural snakes and ladders media by 22 students of the 8th grade explored their knowledge, self-confidence and literacy skills. Cultural snakes and ladders media is an effective way for students to get to know and describe other cultures to support cultural literacy skills to achieve Sustainable Development Goals (SDGs), namely protecting and preserving the world's cultural and natural heritage.

Keywords: cross-cultural communication; global diversity; local cultural character; snakes and ladders media; sustainable development goals (SDGs)

Abstrak: Berkebhinekaan global berarti mencintai budaya luhur bangsa secara terbuka sebagai upaya menumbuhkan kesadaran budaya berjiwa toleransi dan saling menghargai dengan mengedepankan nilai-nilai luhur, budi pekerti, akhlak, dan karakter peserta didik sebagai penguatan profil Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah menguatkan karakter identitas kebhinekaan global melalui permainan Ular Tangga Budaya bagi pelajar SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan Jepara dan memberikan pengalaman para siswa menyampaikan idenya tentang budaya Indonesia. Setiap konsep dan ide yang ada di dalam media ular tangga budaya terorganisir dalam ilustrasi dan peta budaya. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif menjelaskan budaya lokal dan membandingkan budaya lain dengan keragaman global melalui pembelajaran dengan media ular tangga. Penelitian ini secara filosofis memberikan petunjuk cara mengumpulkan data dan menganalisis data dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif berdasarkan urutan siklus. **Hasil penelitian** setelah penerapan media ular tangga budaya oleh 22 siswa kelas 8 tereksplorasi baik pengetahuannya, sikap kepercayaan diri, dan keterampilan literasinya. Media ular tangga budaya merupakan cara efektif bagi siswa untuk mengenal dan menggambarkan budaya lain untuk mendukung

Prosiding **Temu Ilmiah Nasional Guru XVI**
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Terbuka
UTCC, Tangerang Selatan, Banten, 23 November 2024
Vol. 16, No. 1, hal. 189 – 199
ISSN: 2528-1593

keterampilan literasi budaya untuk mencapai Sustainable Development Goals (SDGs) yakni melindungi dan menjaga warisan budaya dan alam dunia.

Kata kunci: berkebhinekaan global; karakter budaya lokal, komunikasi lintas budaya, media ular tangga; sustainable develppment goals (SDGs)

Diterima: 23 November 2024 Disetujui: 17 Desember 2024 Dipublikasi: 19 Februari 2025

© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Keberagaman budaya Indonesia telah dikenal hingga penjuru dunia sebagai warisan budaya baik suku, ras, agama, adat istiadat, kesenian, bahasa, makanan, dan sebagainya. Pentingnya kebhinekaan lokal sebagai bagian tujuan utama Profil Pelajar Pancasila adalah untuk memupuk toleransi dan rasa menghargai satu sama lain sehingga membentuk budaya baru tanpa mengindahkan budaya leluhur (Agustina, Nuvitalia, Listyarini, & Hanum, 2023). Sifat multikultur Indonesia ini diharapkan menjadi penguat karakter budaya lokal dan komunikasi lintas budaya berkebhinekaan global terhadap persatuan Indonesia (Permana, 2021). Untuk mencegah krisis identitas nasional, implementasi profil Pancasila berkebhinekaan global di sekolah harus dioptimalkan (Maghfirani & Romelah, 2023).

Maka, pendidikan di sekolah perlu menerapkan penguatan Profil Pancasila untuk mendorong kebhinekaan global agar tercipta lingkungan pendidikan yang menghargai budaya, berkomunikasi dan berinteraksi antar budaya, berefleksi dan bertanggungjawab terhadap keberagaman budaya, dan berkeadilan sosial baik melalui seni (Patria & Abduh, 2023) (A'yun, Zumrotun, & Muhaimin, 2024) dan performa literasi (Rosdiana, et al., 2024) (Candraloka & Rosdiana, 2020).

Peneliti sebelumnya telah menunjukkan keberagaman budaya melalui kearifan lokal termasuk produk (Rosdiana & Amalia, 2023) (Amalia & Rosdiana, 2024)bahasa (Rosdiana & Candraloka, 2023) (Rosdiana & Candraloka, 2021) dan tradisi (Rosdiana & Saefudin, 2018) (Rosdiana, Candraloka, Haryanto, Yulistianti, & Putri, 2023). Pembuatan media peraga ular tangga oleh tim Kampus Mengajar 7 sebagai media interaktif pengenalan budaya sebelumnya telah dilakukan oleh guru (Afrianingsih, Putri, Wibowo, Setiardi, & Mukarromah, 2020). Tujuan penelitian ini adalah menguatkan karakter identitas kebhinekaan global melalui permainan Ular Tangga Budaya bagi pelajar SMP Islam Sultan Agung 3 oleh tim Kampus Mengajar 7 di Kalinyamatan Jepara dan memberikan pengalaman para siswa untuk menyampaikan idenya tentang budaya Indonesia. Setiap konsep dan ide yang ada di dalam media ular tangga budaya terorganisir dalam ilustrasi dan peta budaya Indonesia yang dibuat oleh tim Kampus Mengajar 7. Kegiatan ini mendukung Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan oleh SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan Jepara yang telah diterapkan kelas 8 dan kelas 7 (Aini, 2024). Keaktifan guru mengikuti era digital terlihat saat mengikuti lomba video pembelajaran (PGRI, 2021) dan projek penguatan P5 oleh para siswa (SMPSULA3, 2023).

SMP Sultan Agung 3 menerapkan Kurikulum Merdeka menyadari bahwa Profil Pelajar Pancasila memberikan dampak bagi penguatan karakter sumber daya manusia

Vol. 16, No. 1, hal. 189 – 199
ISSN: 2528-1593

yang berintelektual dan berakhlak mulia. Profil Pelajar Pancasila memiliki enam unsur kompetensi yang harus dimiliki pelajar yakni keberagaman global, gotong royong, kreativitas, penalaran kritis, kemandirian, keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia (Susilowati, Sufanti, & Ma'ruf, 2023). Hal ini berkaitan dengan implementasi Profil Siswa Pancasila atau P5 (lihat gambar 1) di SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan Jepara sebagai sekolah binaan yang disarankan pemerintah adalah sekolah dengan zona terdepan, terluar, dan tertinggal (Terdepan, Terluar, Tertinggal-3T) (Fatonah, Permana, & Syaodih, 2023).

Gambar 1. Elemen Profil Pelajar Pancasila (P5)

Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah perwujudan pelajar Indonesia sepanjang hayat yang berkompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila berdasarkan ciri-ciri utama yakni beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia; berkebhinekaan global; mandiri; bergotong royong; bernalar kritis; dan kreatif (Lestari, Apriany, & Hermawati, 2022). Untuk memudahkan guru mengenali dan mengingat beragam budaya di Indonesia, media ular tangga budaya digunakan untuk menanamkan kebhinekaan global melalui praktik langsung dalam materi pembelajaran yang ingin dicapai. Empat dimensi profil pelajar Pancasila sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 adalah keberagaman global, kemandirian, penalaran kritis, dan kreatif (Hadi, 2023). Keempat dimensi tersebut menunjang performa siswa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga. Pengimplementasian ini diharapkan dapat menguatkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran meliputi kejujuran, kemandirian, sopan santun, tanggung jawab, dan religi untuk menghadapi tantangan dan peluang di abad 21 berdasarkan empat pilar pendidikan yang ditetapkan UNESCO yaitu *learning to know, learning to be, and learning to live together* (Brata, Ningrum, & Ilmah, 2022).

Permainan ular tangga budaya sebagai projek Pelajar Pancasila adalah bagian dari literasi yang telah diterapkan oleh peneliti sebelumnya melalui Program Gerakan Literasi (Rosdiana, Widiyono, Milkhaturrohman, & Lailiyah, 2023) (Rosdiana, Widiyono, Milkhaturrohman, & Lailiyah, 2022) (Rosdiana, 2017) (Rosdiana & Amalia, 2023) (Rosdiana, Permatasari, & Fauzia, 2022) untuk meningkatkan pembelajaran anak dan membantu pendidik menciptakan pembelajaran menyenangkan bagi anak (Rosdiana, Widiyono, Nisah, & Azizi, 2024) (Widiyono & Rosdiana, 2022) (Mahalli, Sakdiyah, & Rosdiana, 2023). Selain itu, pendidikan dalam mitigasi bencana sebagai bagian projek penguatan profil pelajar Pancasila juga merupakan elemen penting untuk meningkatkan kesadaran pelajar serta masyarakat terhadap pengurangan dampak bencana melalui

Vol. 16, No. 1, hal. 189 – 199
ISSN: 2528-1593

kreativitas pengelolaan sampah (Rosdiana & Wibowo, 2021) secara bersama dakam konsep kebhinekaan global. Maka, **metode yang digunakan** dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus untuk menyelidiki aktivitas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran budaya bagi siswa kelas 8 di SMA Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan Jepara.

Penerapan media ular tangga sebagai media pembelajaran di kelas berperan penting untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa (Fazila & Nova, 2024) (Sulistyorini & Sumajaya, 2024) (Maharani, Fatrilia, Khoiri, & Setiyawan, 2023) serta pengembangan literasi budaya (Purwati, Wakhyudin, Nuruliarsih, & Prima, 2024). Sehingga, penerapan media ular tangga bagi siswa untuk mengenal budaya Indonesia dan budaya lain merupakan langkah efektif untuk mendukung keterampilan literasi budaya dalam ketercapaian Sustainable Development Goals (SDGs) yakni melindungi dan menjaga warisan budaya dan alam dunia (Halimah, 2024). Maka dari itu, untuk mendukung SDGs, tim Kampus Mengajar 7 mengintegrasikan pendidikan dengan kebudayaan melalui pengenalan budaya Indonesia berkebhinekaan global dan pemahaman lintas budaya melalui media ular tangga.

METODE

Penelitian ini bersifat penelitian kualitatif dengan analisis deskriptof dalam penguatan karakter identitas kebhinekaan global melalui permainan Ular Tangga Budaya bagi pelajar SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan Jepara dan memberikan pengalaman para siswa menyampaikan idenya tentang budaya Indonesia (Cresswell, Cresswell, & David, 2018). Tim Kampus Mengajar 7 membagi 2 kelompok dari 22 murid kelas 8. Setiap kelompok terdiri atas 11 siswa menjawab soal secara bergantian dari pertanyaan yang diajukan oleh tim Kampus Mengajar 7. Pembagian ini dilakukan sebagai kelompok diskusi meskipun penilaiannya secara individu.

Sebelum para siswa kelas 8 melangsungkan permainan, tim Kampus Mengajar 7 dan guru berkoordinasi bersama melakukan *treatment* persiapan dengan menjelaskan terlebih dahulu materi Kebhinekaan Global meliputi tema keberagaman budaya, toleransi, dan wawasan umum tentang budaya Indonesia dan komunikasi lintas budaya. Instrumen evaluasi disiapkan oleh tim Kampus Mengajar 7, meliputi aturan permainan dan instrumen penilaian kemampuan memecahkan masalah dalam permainan. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui perencanaan berupa observasi dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan permainan, sedangkan teknik dokumentasi berupa pengambilan foto.

Sebagai evaluasi, siswa menjawab instrumen angket untuk mengetahui efektivitas kegiatan. Selama kegiatan, instrumen dengan 11 kriteria diberikan untuk mengukur aktivitas dengan skor indikator 1 (kurang baik), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik), dan 5 (sangat baik) yang mewakili informasi berikut:

1) Penjelasan tentang kebhinekaan global dapat meningkatkan tingkat keterampilan dan pengetahuan siswa
2) Guru menjelaskan tahapan permainan ular tangga dengan bahasa yang mudah dipahami.
3) Guru mendampingi siswa selama permainan berlangsung.
4) Materi dan tujuan pembelajaran sesuai

Vol. 16, No. 1, hal. 189 – 199
ISSN: 2528-1593

Indikator keberhasilan pembelajaran melalui media permainan ular tangga terdiri atas indikator proses dan hasil berikut ini:

1. Indikator proses dikatakan baik pada rentang 76-100
2. Indikator hasil dikatakan berhasil bila hasil belajar siswa ≥69 SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimal) dan nilai rata-rata ≥76

Pengukuran keberhasilan siswa diukur melalui kegiatan pretest sebelum permainan dan posttest saat permainan ular tangga. Sebanyak 30 soal pilihan ganda pretest dikerjakan oleh siswa. Setelah pretest, guru menjelaskan tentang materi kebhinekaan global, hingga dilangsungkan permainan dengan memberikan pertanyaan bagi siswa yang bisa menjawab untuk menjalankan permainannya. Kuesioner pretest dan posttest tentang penerapan media ular tangga diberikan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kampus Mengajar 7 menggandeng mitra guru untuk mengatasi permasalahan siswa, memantapkan proses pembelajaran siswa hingga mendukung Program Pelajar Pancasila melalui penguatan Kebhinekaan Global melalui media permainan Ular Tangga Budaya untuk mendukung keterampilan literasi budaya dalam ketercapaian *Sustainable Development Goals (SDGs)*. Tahapan yang dilakukan adalah mulai dari pendaftaran, pembekalan yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek), koordinasi dengan pihak sekolah dan siswa, penawaran program yang dilakukan selama 4 bulan, untuk implementasi hingga penyusunan program kegiatan (Mowata, Molina, & Loban, 2023) (Nurhalimah, Mawaddah, & Abdillah, 2021). Guru sebagai pengawas lapangan dan tim Kampus Mengajar 7 melaksanakan sharing session dan *Focus Group Discussion (FGD)* di hadapan guru-guru tentang manfaat bergabung di Kampus Mengajar 7 dan menjadi mitra sekolah (Lindawati, 2022) dan menjelaskan misi yang diembannya yakni mengembangkan literasi dan numerasi, menerapkan adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah (Shabrina, 2022). Aktivitas ini menciptakan literasi kebhinekaan global guna memperkuat profil pelajar Pancasila. Dengan memperkuat profil siswa Pancasila, hal ini meningkatkan kepekaan dan kemampuan beradaptasi budaya siswa melalui permainan ular tangga (lihat gambar 2) bertemakan kebhinekaan global dan menemukan strategi mereka untuk menavigasi perbedaan budaya.

Prosiding **Temu Ilmiah Nasional Guru XVI**
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Terbuka
UTCC, Tangerang Selatan, Banten, 23 November 2024
Vol. 16, No. 1, hal. 189 – 199
ISSN: 2528-1593

Gambar 2. Praktik bermain ular tangga budaya

Ular tangga memiliki makna filosofi penghargaan. Ular menggambarkan keputusan yang buruk dan jahat, sedangkan tangga melambangkan moral baik (Lukman, Shasliani, & Maharani, 2023). Permainan ular tangga melibatkan dua orang atau lebih dengan bidaknya dan memiliki peluang melempar dadu dengan peraturan permainan pemain yang menempati kotak ular akan turun dan pemain yang menempati kotak tangga akan naik. Peraturan permainan ular tangga budaya pembelajaran di kelas meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

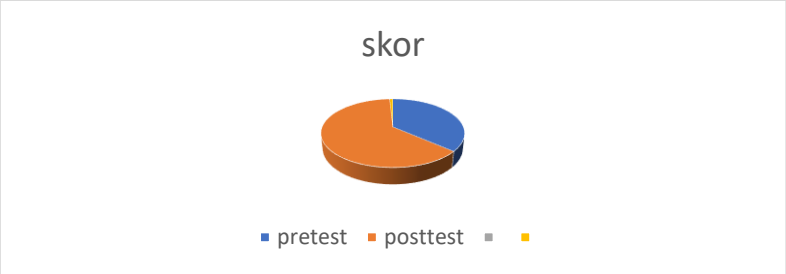
1. Guru menyampaikan materi pembelajaran kebhinekaan global tentang keIndonesiaan dan menghargai keberagaman.
2. Guru membagi kelompok menjadi 2 sehingga 1 kelompok ada 11 orang untuk berdiskusi.
3. Guru menyiapkan media permainan ular tangga budaya
4. Guru menjelaskan peraturan permainan.
5. Guru menyampaikan aba-aba kapan permainan dimulai dan permainan selesai.
6. Guru membagikan Lembar Kerja (LK) untuk tes pretest dan posttest setelah permainan
7. Siswa memberikan evaluasi melalui instrument yang dibagikan guru.
8. Kesimpulan

Sebelum melakukan permainan ular tangga, siswa diberikan pretest dan materi budaya dan kebhinekaan global. Guru memberikan teknik permainan ular tangga. Demonstrasi diperagakan. Para siswa berpasangan memainkan permainan dengan teknik satu siswa perwakilan kelompok mengambil kartu pertanyaan dan satu pemain perwakilan kelompok menjawab pertanyaan. Bila bisa menjawab, ia berhak melempar dadu dan memainkan bidaknya. Sebaliknya, bila ia salah menjawab, ia tidak bisa melanjutkan permainan dan permainan diberikan lawan mainnya. Perwakilan pemain boleh berdiskusi dengan kelompoknya.

Angket wawancara disampaikan sebelum dan sesudah pelaksanaan. Setelah dilakukan permainan ular tangga kepada 22 siswa kelas 8 menunjukkan bahwa 82% siswa

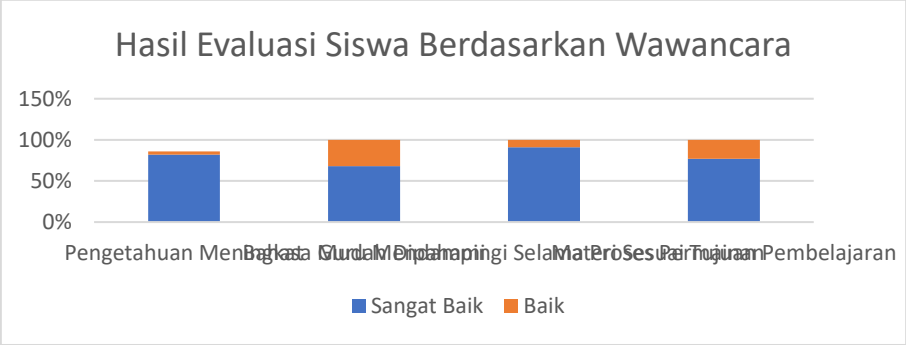
Prosiding **Temu Ilmiah Nasional Guru XVI**
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Terbuka
UTCC, Tangerang Selatan, Banten, 23 November 2024
Vol. 16, No. 1, hal. 189 – 199
ISSN: 2528-1593

sebagai peserta mengaku mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Selain itu, nilai rata-rata post-test yang diberikan lebih tinggi yaitu 90 dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test yaitu 52 (lihat gambar 3)



Gambar 3. Hasil Pretest dan Posttest

Hasil evaluasi diperoleh bahwa 18 siswa dari 22 siswa menyatakan peningkatan pengetahuan 82% sangat baik dan 4 siswa menyatakan baik sebesar 18%. Bahasa yang digunaka guru mudah dipahami dinyatakan oleh 15 siswa dari 22 siswa sebesar 68%sehingga mudah diterapkan dalam permainan dan 7 siswa menyatakan baik sebesar 32%. Guru mendampingi siswa dalam proses permainan dinyatakan sangat baik oleh 20 siswa sebesar 91% sangat baik dan 2 siswa menyatakan baik sebesar 9%. Materi yang diberikan sesuai tujuan pembelajaran sebesar 77% sangat baik dan 23% menyatakan baik. (Lihat gambar 4)



Gambar 4. Hasil Evaluasi Siswa Berdasarkan Wawancara

SIMPULAN

Permainan ular tangga adalah salah satu media efektif yang memberikan pengalaman bagi siswa untuk mengenal, memahami, dan memecahkan masalah bertemakan kebhinekaan global. Hasil posttest siswa mengalami peningkatan sebesar 82% dibandingkan pretest sebesar 18%. Hasil yang diperoleh dari pemeragaan permainan media ular tangga, 13 anak menjawab tuntas pada pra-siklus dengan skor rata-rata kelas 59%, dan yang belum tuntas berjumlah 9 anak dengan skor rata-rata kelas 41%. Pada siklus 1 diperoleh ketuntasan skor oleh 17 anak dengan nilai rata-rata kelas 77% dan 5 anak dinyatakan belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 23%. Target ketuntasan yang diinginkan adalah 85% hingga dilakukan siklus 2 dan diperoleh ketuntasan anak

Vol. 16, No. 1, hal. 189 – 199
ISSN: 2528-1593

menjawab sebanyak 20 anak dengan skor ketuntasan 90% dibandingkan 2 anak yang belum tuntas sebanyak 9%

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini merupakan luaran tim kami Kampus Mengajar 7 sebagai bentuk rekam jejak kegiatan kami yang dituangkan dalam tulisan. Kami berterimakasih kepada SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan Jepara sebagai sekolah mitraatas sambutan baik dan kerjasamanya selama kami menjalankan tugas Kampus Mengajar. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada Kemendikbudristek telah memeprcayakan kami untuk berdedikasi menambah pengalaman dan mengamalkan ilmu kami kepada peserta didik di sekolah mitra.

DAFTAR PUSTAKA

A'yun, Q., Zumrotun, E., & Muhaimin, M. (2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global melalui Tari. *Eduka: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis, 9*(2), 162-173.

Afrianingsih, A., Putri, A. R., Wibowo, P. A., Setiardi, D., & Mukarromah, I. (2020). Media Pembelajaran Sindu Sebagai Aplikasi Penigkatan Pemahaman Nilai Nilai-Nilai Budaya Jepara Bumi Kartini Bagi Peserta Didik PAUD. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat), 8*(2), 107-114.

Agustina, I. M., Nuvitalia, D., Listyarini, I., & Hanum, A. (2023). Penguatan Profil Pancasila Aspek Berkebhinekaan Global Pada Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SDN Peterongan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9*(2), 4795-4807.

Aini, S. N. (2024, Februari 3). Penerapan Kurikulum Merdeka. (A. Rosdiana, Interviewer)

Amalia, D., & Rosdiana, D. (2024). Semiotika Batik Jepara sebagai Bentuk Identitas Budaya Lokal Masyarakat Jepara. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-ilmu Sosial, 6*(1), 1-14.

Brata, D. P., Ningrum, T. A., & Ilmah, S. Z. (2022). Character Building Based on Pancasila Student Profile In Private Islamic Education Institutions (MTs). *EDUTEC: Journal of Education and Technology, 6*(1), 39-49. doi:10.29062/edu.v6i1.408

Candraloka, O. R., & Rosdiana, A. (2020). Enhancing Cultural Identity Through Speaking Class Using Mind Mapping Board to Face Industrial Revolution 4.0. *Proceedings of the 1st International Conference on Language, Literature, and Arts Education (ICLLAE 2019). 461*, pp. 121-126. Yogyakarta: Atlantis Press. doi:10.2991/assehr.k.200804.023

Cresswell, J. W., Cresswell, & David, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 5th Edition.* Los Angeles: SAGE Publications Ltd.

Fatonah, N., Permana, J., & Syaodih, E. (2023). Improving Numeracy Literacy Skills of Elementary School Students Through the Kampus Mengajar (Kampus Mengajar)

Program Policy. *Jurnal Cakrawala Pendas, 9*(2), 298-308. doi:10.31949/jcp.v9i2.4597

Fazila, & Nova, N. (2024). Penggunaan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Negeri 12 Batang Lawe Kabupaten Solok Selatan. *Jurnal Pengabdian Sosial, 1*(10), 1499-1503.

Hadi, N. F. (2023). Profile of Pancasila Students in the Learning od Islamic Education. *2nd International Conference On Islam, Law, and Society (INCOILS) 2022 . 2*, pp. 1-9. Bali: Forum Direktur Pasca (Fordipas) Perguruan Tinggi AgamaIslam Negeri (PTKIN).

Halimah, N. (2024). Pemanfaatan Wisata Dalam Pencapaian Tujuan SDGs Untuk Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat. *Konferensi Nasional Mitra FISIP* (pp. 432-437). Jember: Universitas Negeri Jember.

Lestari, Apriany, M., & Hermawati, E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global pada Siswa SDIT Darul Amanah. *JISE: Jourtnal of Innovation and Sustainable Empowerment, 2*(1), 6-11. doi:10.25134/jise.v1i2.xx

Lindawati, R. (2022). Bakti untuk Negeri melalui Program Kampus Mengajar: Sharing Session. *Jurnal Abdidas, 3*(1), 176-180. doi:10.31004/abdidas.v3i1.556

Lukman, Shasliani, & Maharani. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2*(1), 130-141.

Maghfirani, R. T., & Romelah, S. (2023). Implementasi Nilai Kebhinekaan Global dalam Profil Pelajar Pancasila untuk Menghadapi Krisis Identitas Nasional. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika, 1*(5), 100-108. doi:10.51903/bersatu.v1i5.327

Mahalli, Sakdiyah, K., & Rosdiana, A. (2023). The Implementation of Hybrid Learning at Islamic University of Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara. *Journal of Education and Learning, 13*(1), 111. doi:10.5539/jel.v13n1p111

Maharani, E., Fatrilia, E. I., Khoiri, F., & Setiyawan, M. (2023). Implementasi Board Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). *SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNASA) 2023* (pp. 924-933). Surakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STMIK AMIKOM Surakarta.

Mowata, Y. A., Molina, J. I., & Loban, J. M. (2023). Pendampingan Belajar Untuk Peningkatan Numerasi di SMP Kristen 03 Kalabahi dalam Masa Penugasan Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan IV. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi, 2*(1), 83-89. doi:10.55123/abdikan.v2i1.1681

Nurhalimah, A., Mawaddah, M., & Abdillah. (2021). Peningkatan Profesionalisme Mahasiswa Sebagai calon Guru Melalui Program Kampus Mengajar. *JIKM:Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar, 1*(1), 12--20. doi:10.56972/jikm.v1i1.2

Patria, W. N., & Abduh, M. (2023). Analisis Elemen Dimensi Berkebhinekaan Global Dalam Ekstrakurikuler Karawitan di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 6*(4), 1947-1960. doi:10.31949/jee.v6i4.7584

Permana, M. H. (2021). Pengaruh Etnosentrisme terhadap Persatuan di Indonesia. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 1*(5), 163-172.

PGRI. (2021, November 13). *Lomba Video Pembelajaran Kategori SMP/SMA sederajat - Nandiroh - SMPIslam Sultan Agung3 Kalinyamatan.* Retrieved from PGRI Kabupaten Jepara: https://www.youtube.com/watch?v=3WScmNIJgVQ

Purwati, P., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, & Prima, F. (2024). Mengembangkan Literasi Budaya Melalui Permainan Ular Tangga (Sebuah Pendekatan Edukatif dan Menyenangkan). *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu, 3*(2), 2527-2532.

Rosdiana, A. (2017). Membangun Literasi dalam Program Sustained Silent Reading di Kelas Semantik. *Jurnal Edulingua, 4*(2), 121-130.

Rosdiana, A., & Amalia, D. (2023). Semiotic Analysis of Jepara Batik Motif. *International Language & Education Conference ILEC'23* (pp. 234-245). Malaysia: Universiti Sains Islam Malaysia (USIM).

Rosdiana, A., & Amalia, D. (2023). Sosialisasi dan Pendampingan Bagi Orang Tua dan Guru Sebagai Solusi Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak . *KUAT: Keuangan Umum dan Akuntansi Terapan, 5*(2), 115-120. doi:10.31092/kuat.v5i2.2291

Rosdiana, A., & Candraloka, O. R. (2021). Jeparanese Dialect: An Effect of Cultural Identity. *Psychology and Education, 58*(2), 7322-7329. doi:10.17762/pae.v58i2.3311

Rosdiana, A., & Candraloka, O. R. (2023). Interpreting The Uniqueness of Jepara Javanese Language As Cultural Identity in order to Preserve Local Wisdom (A Study of Dialectology). *ELITE Journal: Journal of English Linguistics, Literature, and Education, 5*(2), 283-290.

Rosdiana, A., & Saefudin, A. (2018). Memperkuat Kearifan Lokal Islam Melalui Perang Obor. *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars (AnCoMS)* (pp. 879-888). Surabaya: Kopertais Wilayah IV Surabaya. doi:10.36835/ancoms.v0iSeries%202.188

Rosdiana, A., & Wibowo, P. A. (2021). Program Pendampingan Daur Ulang Sampah Sebagai Upaya Pengurangan Polusi Lingkungan Melalui Transformasi untuk Nilai Tambah Ekonomi. *Jurnal Kuat : Keuangan Umum dan Akuntansi Terapan, 3*(2), 96-100.

Rosdiana, A., Candraloka, O. R., Haryanto, Yulistianti, H. D., & Putri, A. R. (2023). The Torch War Tradition as A Media of Introducing Local Wisdom for BIPA Students. *Edulingua: Jurnal Linguistiks Terapan dan Pendidikan Bahasa Inggris, 10*(1), 55-65.

Rosdiana, A., Permatasari, A. P., & Fauzia, S. N. (2022). Training dan Klinik Review Artikel Bagi Guru Sekolah Dasar Se-Desa Ngasem Batealit Jepara Jawa Tengah. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (pp. 196-201). Jepara: Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Rosdiana, A., Widiyono, A., Milkhaturrohman, & Lailiyah, N. N. (2022). Gerakan Literasi Menulis (GLM) Berbasis Digital Bagi Guru-Guru Se-Kabupaten Jepara. *Madaniya, 2*(3), 507-516.

Rosdiana, A., Widiyono, A., Milkhaturrohman, & Lailiyah, N. N. (2023). Upaya Menulis Kreatif Bagi Guru dalam Gerakan Literasi Guru Menulis (GLGM). *BUDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5*(2), 1-10. doi:10.29040/budimas.v5i2.7880

Rosdiana, A., Widiyono, A., Nisah, N., & Azizi, M. N. (2024). Enhancing Teachers' Professional Development By Implementing Smart Apps Creator (SAC). *Jurnal Kuat: Keuangan Umum dan Akuntansi Terapan, 6*(1), 9-17. doi:10.31092/kuat.v6i1.2590

Rosdiana, A., Wulanda, F. H., Wati, L. R., Mutiara, M., Damayanti, D. P., & Sari, D. P. (2024). National Service through One Student One Action (OSOA) at SMPN 2 Pakis Aji Jepara. *International Conference on Education, Culture, Literacy, Numeracy and Humanities (INCECINS) . 3*, pp. 416-422. Kudus: Universitas Muria Kudus. doi:10.51773/sssh.v3i2.336

Shabrina. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(1), 916-924. doi:10.31004/basicedu.v6i1.2041

SMPSULA3. (2023, Mei 10). *P5 SMP ISLAM SULTAN AGUNG 3 KALINYAMATAN*. Retrieved from SMPSULA3: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=eBNno2D1d5A

Sulistyorini, Y., & Sumajaya, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi. *CAKRAWALA: Jurnal Ilmiah Bidang Sains, 3*(1), 29-36. doi:10.28989/cakrawala.v3i1.2200

Susilowati, Sufanti, M., & Ma'ruf, A. I. (2023). The Contents of the Pancasila Student Profile in the Reading Material of the Ministry of Education and Culture's National Literacy Movement. *Proceedings of the International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)* (pp. 2189-2200). Surakarta: Atlantis Press. doi:10.2991/978-2-38476-086-2_176

Widiyono, A., & Rosdiana, A. (2022). SPADE Model to improve Mathematics Learning Outcomes in Elementary Schools. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR), 3*(1), 42-48. doi:10.37303/jelmar.v3i1.71