

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fokus utama dalam kebijakan Menteri pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) adalah penguatan Profil Pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka sebagai bentuk pendidikan karakter sesuai dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. Adapun visi yang dimaksud adalah terwujudnya Masyarakat yang cerdas, terampil, berkarakter, dan berbudaya dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sedangkan misi Mendikbud adalah meningkatkan akses dan kualitas pendidikan bagi seluruh warga negara dari berbagai latar belakang, serta mengurangi kesenjangan pendidikan antara daerah, memelihara dan mengembangkan kekayaan budaya nasional serta memperkuat identitas kebangsaan melalui pendidikan dan kebudayaan, dan meningkatkan kesejahteraan serta profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Implementasi penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai pendidikan karakter adalah mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan, guna membentuk karakter dan kepribadian siswa yang sesuai dengan cita-cita bangsa.

Dibutuhkannya penguatan karakter pada masa sekolah dasar agar anak memahami antara benar dan salah, menjaga warisan tradisional, penanaman keyakinan diri, dan mengembangkan sifat-sifat seperti kejujuran, kepedulian, disiplin, dan tanggung jawab. Pada masa sekolah dasar, anak-anak sedang

dalam proses pembangunan landasaan moral, pembentukan karakter, mengajarkan nilai-nilai budaya dan nasional, dan membentuk mentalitas positif.

Adanya Profil Pelajar Pancasila mampu menjadi sarana penguatan karakter karena melibatkan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila (Inayah, 2021). Profil pelajar Pancasila mengajarkan siswa untuk memahami makna, tujuan, dan implikasi dari masing-masing nilai Pancasila, serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022). Profil Pelajar Pancasila adalah gambaran siswa ideal yang mempunyai karakter, nilai, dan kompetensi yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pendidikan nasional Indonesia, dan Pelajar Pancasila diharapkan tidak hanya unggul dalam aspek akademis, tetapi juga memiliki kepribadian yang kuat, integritas, dan kemampuan sosial yang baik. Melalui pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila, siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dan menjadikannya sebagai panduan dalam bersikap.

Profil Pelajar Pancasila memiliki keterkaitan yang erat dengan kearifan lokal. Profil Pelajar Pancasila mendorong siswa untuk menghargai dan mempertahankan budaya Indonesia, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah bagian dari warisan budaya Indonesia yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, dan menjadi sarana penguatan karakter. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis kegiatan bermain yang mengandung nilai-nilai positif dan berperan sebagai alat yang berguna untuk memperlancar tahap pertumbuhan anak (Rianto &

Yuliananingsih, 2021). Kearifan lokal mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang lingkungan, alam, budaya, dan cara hidup yang unik dari suatu wilayah atau kelompok (Iswatiningsih, 2019). Kearifan lokal Madura adalah sekumpulan nilai, norma, tradisi, dan pengetahuan yang berkembang dalam masyarakat Madura dan menjadi bagian integral dari identitas budaya mereka (Nursyam, 2019). Cita-cita suatu negara, baik eksternal maupun internal, dapat diwujudkan secara efektif dengan memanfaatkan kearifan lokal dan nilai-nilai keluhuran yang ada (Muazimah & Wahyuni, 2020). Adanya kearifan lokal mampu membentuk dasar cara berinteraksi masyarakat dengan lingkungannya, menjalankan kegiatan ekonomi, membangun hubungan sosial, dan membuat keputusan yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal dapat tercermin dalam permainan tradisional yang dimainkan oleh masyarakat setempat (Muazimah & Wahyuni, 2020).

Perkembangan teknologi dan modernisasi telah menyebabkan penurunan minat dalam permainan tradisioanal. Banyak anak-anak lebih tertarik dengan gawai, permainan daring, menonton video online dan perangkat elektronik lainnya daripada permainan tradisional yang membutuhkan interaksi sosial dan aktivitas fisik. Keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk bermain permainan tradisional sering kali tidak dipelajari karena kurangnya minat dan kesempatan. Banyak anak-anak dan remaja tidak mengetahui dengan peraturan, strategi, atau bahkan nama permainan tradisional yang dimainkan secara tradisional oleh leluhur mereka. Hal ini mengakibatkan kehilangan penerus yang berpengalaman dan terampil dalam mempertahankan dan menghidupkan kembali permainan tradisional. Permainan tradisional

membutuhkan dukungan dari berbagai pihak yang dapat berasal dari pemerintah, lembaga pendidikan, organisasi budaya, dan masyarakat secara umum.

Berdasarkan hasil pengambilan data awal yang dilakukan pada tanggal 14 September 2023 dengan kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan siswa didapatkan hasil berikut. Melalui observasi kegiatan pembelajaran siswa dan guru di kelas V-A SDN Bancaran 3 Bangkalan peneliti mendapatkan saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket saja sebagai sumber belajar. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus karena saat pembelajaran siswa asyik dengan kegiatannya masing-masing seperti mereka bercanda di dalam kelas dan saling mengganggu antar teman sehingga fokus mereka pada pembelajaran terpecahkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh bahwa siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Diketahui bahwa implementasi Profil Pelajar Pancasila di kelas V-A SDN Bancaran 3 Bangkalan dengan menggunakan metode ummi. Metode ummi adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara mendatangkan ustazah untuk mengajarkan siswa membaca Al-Quran. Selain itu, Profil Pelajar Pancasila di implementasikan dengan cara meminta siswa untuk memungut sampah yang berada di halaman sekolah.

Penanaman karakter yang terdapat pada budaya sekolah SDN Bancaran 3 Bangkalan adalah Sabtu sehat dan sabtu bersih. Sabtu sehat adalah kegiatan senam bersama yang dilakukan oleh siswa kelas 1 sampai kelas 6 bersama

dengan guru pada hari Sabtu. Sedangkan Sabtu bersih adalah kegiatan siswa memungut sampah yang berada di sekolah pada hari Sabtu.

Penanaman karakter pada intrakurikuler dengan mengaitkan capaian pembelajaran dengan Profil Pelajar Pancasila. Berdasarkan wawancara dengan guru PJOK diketahui bahwa guru PJOK menanamkan Profil Pelajar Pancasila dengan cara meminta siswa untuk membersihkan lapangan setelah pembelajaran PJOK selesai. Sedangkan, pada kokurikuler dilaksanakan setiap akhir semester. Pada akhir semester ganjil, dilaksanakan pembelajaran kokurikuler dengan cara mengadakan pentas pertunjukan bakat dan minat siswa. Sedangkan, pada akhir semester genap dilaksanakan pembelajaran kokurikuler dengan cara mempertunjukan hasil kerajinan yang telah dibuat siswa dan bazar makanan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru didapatkan bahwa terdapat beberapa permasalahan terkait karakter siswa. Permasalahan tersebut ada pada karakter Profil Pelajar Pancasila dimensi beriman, bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, mandiri, dan bergotong royong.

Pengambilan data awal diperkuat kembali dengan analisis kebutuhan siswa melalui penyebaran angket kebutuhan, Pengambilan data awal diperkuat lagi dengan analisis kebutuhan siswa melalui penyebaran angket kebutuhan, setelah direkapitulasi 18 dari 24 siswa kelas V-A B SDN Bancaran 3 Bangkalan merasa pembelajaran yang dilakukan guru tidak menyenangkan jika dipresentasikan yaitu 75%, sedangkan 6 siswa lainnya menyenangka jika dipresentasikan yaitu 25%. Dari hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa menunjukkan 21 siswa tertarik dengan permainan tradisional. Sedangkan 3

lainnya tidak tertarik dengan permainan tradisional. Jika dipresentasikan yaitu 87,5%. Selain itu, dari hasil angket kebutuhan juga dapat dilihat bahwa siswa yang tidak memiliki buku untuk belajar tentang permainan tradisional berbasis kearifan lokal Madura sebanyak 22 siswa jika dipresentasikan sebesar 91,67%. Sedangkan siswa yang memiliki buku permainan tradisional sebanyak 2 siswa jika dipresentasikan sebesar 8,33%.

Kebutuhan siswa dihubungkan dari ketiganya untuk peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang nantinya akan bisa menjadi pendukung belajar siswa dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar siswa dan kecintaan terhadap permainan tradisional. Salah satu bentuk Profil Pelajar Pancasila dalam menguatkan karakter melalui pengembangan buku permainan tradisional berbasis kearifan lokal, pengembangan buku permainan tradisional ini memuat alat yang diperlukan dalam melakukan permainan, tahapan melakukan permainan, aturan yang terdapat dalam permainan, dan keterkaitan permainan tradisional berbasis kearifan Madura terhadap penguatan karakter.

Ditinjau dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arif Syamsurrijal (2020) tentang permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter, diketahui bahwa permainan tradisional merupakan warisan leluhur yang memiliki nilai moral yang terkandung di dalamnya yang mampu menjadi sarana pendidikan karakter pada anak.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, inovasi dan pelestarian permainan tradisional berbasis kearifan madura adalah dengan mengembangkan buku permainan tradisional berbasis kearifan lokal Madura. Buku permainan

tradisional berbasis kearifan lokal Madura mengangkat macam-macam permainan tradisional yang dimainkan di Madura. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal Madura Sebagai Media Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal Madura untuk siswa Kelas V SDN Bancaran 3 Bangkalan?
2. Bagaimana kelayakan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal Madura untuk siswa Kelas V SDN Bancaran 3 Bangkalan?
3. Bagaimana keefektifan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal Madura untuk siswa Kelas V SDN Bancaran 3 Bangkalan?
4. Bagaimana kepraktisan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal Madura untuk siswa Kelas V SDN Bancaran 3 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal untuk siswa kelas V SDN Bancaran 3 adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal di SDN Bancaran 3 Bangkalan.
2. Menguji kelayakan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal di SDN Bancaran 3 yang layak dilihat dari validasi ahli.

3. Menguji efektifitas Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal di SDN Bancaran 3 yang dilihat dari tes hasil belajar siswa dan lembar penilaian karakter siswa.
4. Menguji kepraktisan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal di SDN Bancaran 3 yang praktis dilihat dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon siswa, dan angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media pembelajaran buku permainan tradisional berbasis kearifan lokal Maduradapat digunakan guru untuk membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas V-A SDN Bancaran 3 Bangkalan. Media ini merupakan satu diantara alternatif untuk memudahkan siswa untuk mengenal permainan tradisional Madura dan sarana yang dapat digunakan oleh guru menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Buku yang dikembangkan memuat permainan tradisional mengandung kearifan lokal madura.
2. Buku ini berisi nama permainan tradisional yang mengandung kearifan lokal madura, tahapan permainan, aturan dalam permainan, dan kaitan permainan dengan penguatan karakter di dalamnya.
3. Buku ini dilengkapi dengan panduan penggunaan bagi guru dan siswa.
4. Buku ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang relevan dengan materi yang terdapat didalam buku.
5. Buku ini dilengkapi dengan latihan soal yang dilengkapi dengan kunci jawabannya.

E. Batasan Penelitian

Pada saat melakukan pengembangan produk ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Buku yang dikembangkan hanya pada lingkup permainan tradisional berbasis kearifan lokal Madura.
2. Buku yang dikembangkan untuk pembelajaran PJOK.
3. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas V SDN Bancaran 3 Tahun Ajaran 2023-2024 dengan jumlah 24 siswa.
4. Buku ini memuat 5 macam permainan tradisional berbasis kearifan lokal Madura.

F. Pentingnya Penelitian

Pentingnya penelitian dan pengembangan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal Madura ini diantaranya.

1. Bagi Guru

Pengembangan Buku Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal Madura bisa dijadikan rujukan dalam pembelajaran atau kegiatan proyek penguatan profil Pancasila yang efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan minat siswa serta menimbulkan rasa ingin tahu terkait permainan tradisional berbasis kearifan lokal Madura. Selain itu, buku permainan tradisional berbasis kearifan lokal madura memberikan gambaran terkait nama permainan, tahapan, aturan, dan keterkaitan permainan tradisial tersebut dengan penguatan karakter dalam profil pelajar Pancasila.

3. Bagi Sekolah

Buku permainan tradisional berbasis kearifan lokal Madura membantu memperkenalkan dan mempertahankan warisan budaya serta warisan lokal. Adanya buku ini diharapkan akan membantu sekolah untuk menguatkan karakter siswa dan memperkuat sikap positif seperti rasa bertanggung jawab, adil, dan sikap sportif.

4. Bagi Pengembang

Penelitian dan pengembangan ini akan memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam mengembangkan buku permainan tradisional berbasis kearifan lokal Madura dan akan mengetahui permasalahan-permasalahan yang muncul dalam penerapan buku tersebut dalam pembelajaran serta dapat menemukan solusi untuk mengatasinya.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep produk yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti atau variable penelitian. Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid berisi tulisan atau kosong (KBBI, 2023). Buku mampu menjadi media untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, cerita, atau pemikiran kepada pembaca (Yuliatin et al., 2022).

2. Karakter

Secara etimologi istilah "karakter" berasal dari bahasa Yunani, yaitu kata "*charassein*", yang berarti proses pengukiran atau ukiran (Fahdini et al.,

2021). Karakter adalah akhlak, watak, atau kepribadian individu yang dibentuk oleh proses internalisasi beragam kebajikan, yang diyakini dan didasarkan pada cara pandang, proses kognitif, sikap, dan pola perilaku seseorang (Muchtar & Suryani, 2019).

3. Penguatan Karakter

Penguatan pendidikan karakter adalah sebuah cara memperkuat karakter melalui gerakan pendidikan. Penguatan ini melalui tahap pembentukan transformasi, transmisi, dan pengembangan potensi peserta didik melalui harmonisasi hati (etis dan spiritual), olah rasa (estetika), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik) (Kemdikbud, 2019).

4. Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila merupakan bentuk perwujudan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Kemendikbud Ristek, 2022). Profil Pelajar Pancasila menekankan pentingnya cinta tanah air, keberagaman, keadilan, persatuan, kerakyatan, dan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

5. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan aset budaya yang dimiliki bangsa Indonesia, didalamnya memuat nilai-nilai mulia dan membantu tahap perkembangan anak (Rianto & Yuliananingsih, 2021).

6. Kearifan Lokal Madura

Kearifan lokal Madura adalah sekumpulan nilai, norma, tradisi, dan pengetahuan yang berkembang dalam masyarakat Madura dan menjadi bagian integral dari identitas budaya mereka (Nursyam, 2019).