

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki abad ke-21 dunia terus mengalami perkembangan yang cepat, ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Implikasinya, bangsa Indonesia harus menerima berbagai pengaruh global di segala bidang kehidupan akibat globalisasi (Mansur, 2020). Globalisasi akan menggiring dan mempengaruhi persepsi, pola pikir, dan cara hidup masyarakat, yang pada akhirnya akan memberikan dampak yang signifikan bagi bangsa Indonesia yaitu memudarnya identitas dan budaya bangsa (Herlambang, 2018).

Derasnya arus globalisasi, lebih lanjut, dikhawatirkan dapat mengakibatkan terkikisnya nilai budaya dan rasa kecintaan terhadap kebudayaan lokal (Muslih dkk., 2021). Generasi muda Indonesia saat ini cenderung kurang mengenal budaya local dan lebih terbiasa dan bangga dengan budaya asing. Hal ini diperkuat dengan semakin mudah dan cepatnya akses masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa terhadap perkembangan global melalui fasilitas internet yang tanpa batas.

Data Badan Pusat Statistik (2022) dalam tiga tahun terakhir menunjukkan peningkatan jumlah akses terhadap internet pada setiap kelompok masyarakat dimana untuk kelompok anak-anak meningkat dari 7,96 menjadi 13,32%, sedangkan pada usia dewasa mencapai 56,08%. Menurut Badan Pusat Statistik (2022), persentase penduduk usia 5-12 tahun ke atas yang pernah mengakses internet pada tahun 2019 adalah 7,93%. Kemudian naik lagi pada tahun 2020 menjadi 9,55%, dan di tahun 2021, persentasenya terus meningkat menjadi 13,32%. Hal ini selaras dengan laporan Karlina dkk. (2020) menurutnya sekitar 29,07% dari kelompok anak-anak yang menggunakan internet tersebut digunakan untuk mengerjakan tugas sekolah. Adapun persentase penggunaan internet terbesar yaitu 90,56% adalah untuk akses media sosial dan 65,5% untuk hiburan.

Secara khusus, *games online* telah efektif menggeser permainan tradisional (Nur & Asdana, 2020). *Online game* dinilai lebih menarik dimainkan daripada belajar karena bersifat interaktif dan atraktif. Namun, disisi lain, hal ini dapat menimbulkan adiksi terhadap kesehatan, psikologis, dan keuangan, serta berkurangnya interaksi sosial (Habibi dkk., 2022). Selain itu, bagi anak-anak,

penggunaan *smartphone/ gadget* dan akses internet tanpa pengawasan yang baik dari orang tua, dapat menimbulkan dampak negatif, terutama pada perilaku dan karakter anak. Aheniwati (2019) menjelaskan bahwa perilaku buruk anak-anak timbul karena mereka meniru apa yang diperoleh dari internet. Hal ini, tentu akan mempengaruhi pola perkembangan anak, dan berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan karakter dan psikis anak. Beberapa contoh seperti perilaku konsumtif, *bullying*, kurang menghormati orang tua dan guru banyak ditemukan di masyarakat akhir-akhir ini.

Isu ini menunjukkan bahwa *character building* sangat penting ditanamkan di sekolah sebagai pondasi bagi generasi muda untuk menghadapi era global yang sangat disruptif ini (Harumatus Afiffah dkk., 2022). Oleh karena itu, perlu adanya reformasi pendidikan agar sejalan dengan tujuan utamanya, yaitu mengembangkan potensi intelektual dan karakter peserta didik dengan mengembalikan kepada nilai-nilai luhur budaya Indonesia yang tercermin dalam Pancasila. Pengenalan budaya dan kearifan lokal pada generasi muda (anak-anak) penting dilakukan. Sebagai contoh melalui pengenalan permainan tradisional.

Masyhuri & Suherman (2020) menyebutkan bahwa permainan tradisional merupakan metode pembelajaran yang efektif karena aman, mudah dimainkan, dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Metode ini merupakan metode pengajaran yang efektif karena membantu siswa mengembangkan tanggung jawab, disiplin, dan kejujuran sebagai realisasi dari pengembangan karakternya. Selaras dengan hal ini, Helvana & Hidayat (2020) menjelaskan bahwa manfaat kearifan lokal melalui permainan tradisional mampu meningkatkan karakter peserta didik. Tujuan pembelajaran sesungguhnya adalah upaya untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di sekitar siswa, sehingga siswa mengetahui nilai-nilai kearifan lokal yang ada di sekitarnya dan diharapkan siswa mampu menjaga dan melestarikannya (Asrial dkk., 2019).

Penguatan pendidikan karakter menjadikan dimensi terdepan dalam dunia pendidikan untuk dikuatkan dan menjadi budaya khususnya sekolah dasar (Rizka dkk, 2021). Hal ini dikuatkan oleh Rachmawati dkk. (2022) menjelaskan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang dapat

membentuk karakter adalah dengan penguatan profil pelajar Pancasila. Hal ini ditambahkan oleh (Safitri dkk., 2022) bahwa implementasi penguatan profil pelajar Pancasila yang dikembangkan sekolah bersifat kontekstual serta sesuai dengan isu, kondisi, dan budaya sekolah dalam sebuah proyek. Proyek tersebut hendaknya didesain dengan kreatifitas yang tinggi supaya tidak hanya memberikan pemahaman namun juga pengalaman kepada peserta didik yang sangat berarti (Wijayanti dkk., 2022).

Pembelajaran proyek dalam Kurikulum Merdeka mendapat porsi yang cukup banyak terutama untuk menguatkan karakter dalam hal ini lebih dikenal profil pelajar Pancasila. Dalam hal kesiapan implementasi kurikulum merdeka SDN Sukamulya untuk tahun pelajaran 2022/2024, berdasarkan hasil angket yang diberikan kementerian pendidikan dan kebudayaa, riset dan tekonoologi, menunjukkan level 1 dalam status mandiri belajar karena beberapa aspek menunjukkan status “belum siap” terutama pada penyusunan kurikulum dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah pembelajaran lintas disiplin ilmu untuk mengamati dan memikirkan solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitarnya. P5 menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang berbeda dengan pembelajaran berbasis proyek dalam program intrakurikuler di dalam kelas. Ini yang terkadang terjadi miskonsepsi dalam penerapan P5 di satuan pendidikan yang hanya berfokus pada hasil ataupun produk akhir dari setiap kegiatan P5 padahal proses setiap peserta didik dalam kegiatan P5 ini yang menjadi sangat penting. Alur dan proses yang dijalani setiap peserta didik dalam menyelesaikan masalah pada proyek adalah hal utamanya. Pemerintah telah memberikan alternatif tema yang bisa diangkat dalam penguatan profil pelajar Pancasila yaitu Kearifan Lokal yang dapat diimplementasikan dalam sebuah kegiatan kokurikuler berbentuk proyek.

Program kokurikuler yang dilakukan di luar kelas dan tidak seformal kegiatan intrakurikuler, sangat berpotensi untuk pembentukan karakter dan kompetensi umum atau kompetensi global yang termuat dalam Profil Pelajar Pancasila (Irawati dkk., 2022). Pelajar Pancasila artinya menjadi pembelajar yang memiliki identitas

diri yang kuat sebagai bangsa Indonesia, serta peduli dan mencintai tanah airnya, memiliki kepercayaan diri juga turut serta dan berkontribusi untuk mengatasi permasalahan global.

Dalam beberapa tahun terakhir, pendidik juga praktisi pendidikan telah menyadari bahwa mempelajari hal-hal di luar kelas dapat membantu peserta didik memahami hubungan pembelajaran di kelas dengan kehidupan sehari-hari (Satria dkk., 2022). Proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan permasalahan di lingkungan sekolah atau masyarakat, diharapkan mampu memberikan kesempatan untuk peserta didik supaya ‘mengalami pengetahuan’ sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungannya.

Disisi lain, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan kearifan lokal kepada peserta didik, diantaranya melalui bahan ajar berbasis digital (Julianus dkk., 2020). Salah satu bahan ajar berbasis digital tersebut adalah e-modul. E-modul didesain dengan penyajian materi ajar yang lebih menarik, efektif, efisien dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Dewi & Lestari, 2020).

Penelitian tentang proyek penguatan profil pelajar Pancasila sudah cukup banyak dilaporkan. Seperti yang dilakukan Ali dkk., (2022), pembelajaran P5 yang dilakukan di SDN Jagalan yang mengambil tema Kearifan Lokal mampu membuat peserta didik lebih kreatif, bernalar kritis dan lebih mandiri. Selain itu pembelajaran P5 ini dapat meningkatkan jiwa, minat, dan perilaku kewirausahaan serta hasil belajar peserta didik (Shalikhah, 2022). Namun beberapa penelitian tersebut belum ada yang menyoroti dimensi berkebinekaan global maupun gotong royong sebagai target pencapaiannya.

Pada penelitian ini juga akan difokuskan pada desain proyek melalui e-modul berbasis etnokonstruktivisme dalam pembelajaran proyek penguatan profil pelajar Pancasila di Sekolah Dasar sebagai salah satu implementasi dalam kurikulum Merdeka. Etnokonstruktivisme merupakan pendekatan yang menjembatani cara peserta didik membentuk pengetahuan melalui interaksi di lingkungan sosial juga budaya mereka berada, sehingga mereka dapat mengetahui kearifan lokal setempat

untuk menumbuhkan keinginan melestarikan nilai-nilai di dalamnya (Kurniawan dkk., 2020).

Penelitian pengembangan modul di sekolah dasar memang telah banyak sekali diteliti. Salah satunya adalah pengembangan e-modul pada pembelajaran berbasis ESD dengan topik penjernihan air di kelas V kesimpulannya e-modul yang dikembangkan tersebut dapat digunakan sebagai bahan ajar dan membuat peserta didik untuk belajar mandiri tidak terbatas ruang dan waktu (Syafitri & Hamdu, 2023). Lebih spesifik lagi adalah penelitian oleh (Anandari dkk., 2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan modul elektronik dapat meningkatkan persepsi, minat, dan bakat peserta didik secara signifikan. Penelitian pengembangan e-modul tersebut belum ada yang membahas tentang perancangan e-modul melalui pendekatan etnokonstruktivisme dalam pembelajaran P5 di sekolah dasar. Hal inilah yang menjadikan peneliti mengembangkan desain e-modul berbasis etnokonstruktivisme pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Secara khusus, penelitian ini, akan dilakukan di SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya yang mulai menerapkan Kurikulum Merdeka ini di tahun ajaran 2023/2024. Pada penelitian ini, desain proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis etnokonstruktivisme akan diujicobakan di kelas lima dengan melibatkan sebanyak 37 peserta didik dengan tema kearifan lokal. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan panduan kepada pendidik dalam melaksanakan pembelajaran proyek penguatan profil pelajar Pancasila khususnya di sekolah dasar. Sehingga hal ini akan menimbulkan inspirasi kepada peserta didik untuk berkontribusi bagi lingkungan sekitarnya dan menjadi sarana optimal dalam mendorong peserta didik menjadi pelajar sepanjang hayat yang kompeten, ber karakter dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila terutama dimensi keberbinekaan global dan gotong royong.

Masalah yang teridentifikasi pada latar belakang dijadikan sebagai pembatasan masalah pada penelitian ini, yaitu: mulai berkurangnya kegiatan-kegiatan bertema kearifan lokal sebagai wujud pelestarian budaya untuk anak usia sekolah; masih terbatasnya kesiapan sekolah dalam implementasi kurikulum

merdeka; dan penelitian ini akan difokuskan pada level sekolah dasar, dikarenakan pada usia ini identik dengan bermain dan masa perkembangan kognitif serta afektif

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian diuraikan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut ini.

- a) Bagaimana kesiapan sekolah dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila di Sekolah Dasar?
- b) Bagaimana rancangan desain proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis Etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar?
- c) Bagaimana pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis Etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar?
- d) Bagaimana refleksi dari hasil akhir proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis Etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai:

- a) kesiapan sekolah dalam implementasi kurikulum merdeka khususnya proyek penguatan profil pelajar Pancasila di Sekolah Dasar.
- b) rancangan desain proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis Etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar.
- c) hasil pelaksanaan proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis Etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar.
- d) refleksi berupa hasil akhir dari desain proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis Etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu desain proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar. Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan sebelumnya, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi penguatan profil pelajar Pancasila khususnya pembelajaran ko-kurikuler berbasis proyek melalui e-modul berbasis etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar.

b. Bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi model alternatif dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dalam mengimplementasikan Kurikulum merdeka terutama terkait dengan pembelajaran kokurikuler berupa proyek penguatan profil pelajar Pancasila khususnya tema kearifan lokal.

c. Bagi peserta didik

Proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui e-modul berbasis etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan apresiasi terhadap tradisi masyarakat berupa permainan tradisional sebagai jati diri bangsa dan dapat diterapkan dalam keseharian di era globalisasi, selain untuk menguatkan profil pelajar Pancasila.

d. Bagi pendidik dan calon pendidik

Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi dan inspirasi sekaligus kontribusi untuk penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila di sekolahnya. Produk ini dapat digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan P5 terutama di jenjang SD.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini memiliki struktur organisasi penelitian yang dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Bagian awal, bagian ini terdiri atas informasi mengenai halaman judul, halaman pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar grafik, daftar gambar, dan daftar lampiran.
2. Bagian isi, bagian ini terdiri atas Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka dan Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, dengan rincian sebagai berikut.
 - 1) Bab I Pendahuluan menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
 - 2) Bab II Kajian Pustaka: definisi operasional dan penelitian yang relevan. Definisi operasional memaparkan teori tentang pembelajaran berbasis proyek, profil pelajar Pancasila, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, e-modul, etnokonstruktivisme, serta permainan tradisional.
 - 3) Bab III Metodologi Penelitian: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan juga analisis data.
 - 4) Bab IV Temuan dan Pembahasan: identifikasi analisis kesiapan sekolah, desain dan pengembangan produk sesuai *design principle*, uji coba produk untuk menguji dan memperbaiki solusi serta refleksi dan hasil akhir produk yang telah dikembangkan sesuai *design principle* sebagai bagian dari solusi secara praktisi.
 - 5) Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Hal ini berdasarkan temuan dari penelitian serta rekomendasinya.
3. Bagian akhir, bagian ini terdiri atas informasi mengenai daftar pustaka dan lampiran-lampiran.