

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembinaan Karakter Kebhinekaan Global Siswa Sekolah Dasar, peneliti dapat menyimpulkan hasil sebagai berikut:

1. Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Serang 11 dilakukan melalui kegiatan permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, congklak, petak umpet, dan bentengan. Permainan ini dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai kebhinekaan global ke dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pelaksanaan proyek dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan di kelas, hingga evaluasi reflektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa.
2. Permainan tradisional terbukti efektif dalam membina karakter siswa, khususnya pada dimensi kebhinekaan global. Dilihat dari hasil pengisian angket yang mengindikasikan peningkatan karakter kebhinekaan global setelah implementasi P5 melalui permainan tradisional berbasis kearifan lokal. Hal ini mencakup mengenal dan menghargai budaya, komunikasi dan interaksi antar budaya, refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan, dan berkeadilan sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis kearifan lokal memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung pembentukan karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi bagi SDN Serang 11 sebagai institusi pendidikan untuk dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi dan meningkatkan program berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk menyusun program yang lebih efektif dalam membina karakter siswa khususnya karakter kebhinekaan global. Hasil rekapitulasi kuesioner dari penelitian

ini menunjukkan rata-rata sebesar 96% bernilai positif dan telah terbinanya karakter kebhinekaan global. Melalui integrasi permainan tradisional dalam pendidikan formal, generasi muda tidak hanya diajak untuk memahami dan menghargai nilai-nilai budaya bangsa, tetapi juga memperkuat identitas nasional. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan menjadi pijakan untuk inovasi lebih lanjut dalam pengembangan pendidikan berbasis kearifan lokal yang relevan, berkelanjutan, dan berdaya guna bagi pembentukan karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

5.3 Rekomendasi

Berikut beberapa rekomendasi dari penelitian yang telah dilaksanakan untuk menjadi bahan pertimbangan sekolah, yakni:

1. Pembuatan platform digital untuk permainan tradisional untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan tradisional, sekolah dapat mengembangkan platform digital atau aplikasi sederhana yang berisi panduan permainan tradisional. Platform ini dapat diakses oleh siswa, guru, dan orang tua, sehingga pembelajaran tidak terbatas pada lingkungan kelas saja. Media digital ini juga dapat digunakan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada siswa di luar sekolah, meningkatkan aksesibilitas, dan melibatkan lebih banyak pihak.
2. Peningkatan kolaborasi antar sekolah dengan sekolah lain dalam mengimplementasikan P5. Melalui kolaborasi ini, siswa dapat saling belajar dari teman sebaya di sekolah lain, misalnya dengan mengadakan lomba permainan tradisional antar sekolah. Hal ini dapat memperluas wawasan siswa tentang nilai kebhinekaan global melalui interaksi langsung dengan siswa dari berbagai latar belakang.
3. Integrasi permainan tradisional ke dalam kegiatan ekstrakurikuler, selain digunakan dalam pembelajaran, permainan tradisional dapat dimasukkan ke dalam program ekstrakurikuler. Kegiatan ini dapat diadakan secara rutin sebagai bagian dari program pengembangan karakter siswa, yang memungkinkan lebih banyak siswa untuk terlibat tanpa terbatas pada jam pelajaran formal.