

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan karakter berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 memiliki peranan yang strategis dalam membentuk karakter generasi muda yang bermoral, cerdas dan berintegritas. Hal tersebut ditegaskan dalam Perpres Nomor 20 tahun 2018 Pasal 1 menjelaskan mengenai Penguatan Pendidikan Karakter yang kemudian disingkat menjadi PPK merupakan gerakan pendidikan karakter yang berjalan dibawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olahraga dengan pelibatan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Sejalan dengan hal tersebut, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi merancang dan menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum pembaharuan dari kurikulum sebelumnya untuk mendukung pengembangan pendidikan karakter peserta didik yang tertuang dalam Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dapat membentuk generasi muda yang berkarakter, mampu berpikir kritis, kreatif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mengartikan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum yang memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan, guru dan peserta didik dalam menyusun dan menjalankan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan potensinya masing-masing yang sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yakni: “Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendukung Visi dan Misi Presiden untuk mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui

terciptanya pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berkebhinekaan global.”

Selain itu, Kemendikbudristek (2022) menjelaskan mengenai Profil Pelajar Pancasila yang merupakan bagian integral dari kurikulum merdeka yang berperan dalam mengarahkan kebijakan pendidikan untuk membangun karakter serta kompetensi peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat. Terdapat 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila yakni (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, (2) Mandiri, (3) Bergotong royong, (4) Berkebhinekaan global, (5) Bernalar kritis, dan (6) Kreatif. Dengan adanya 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila ini diharapkan dapat menciptakan pelajar yang memiliki akhlak yang mulia, memiliki kualitas yang baik sehingga dapat bersaing secara global, memiliki pemikiran yang kritis sehingga dapat menciptakan sesuatu berdasarkan ide-ide kreatif yang dimilikinya.

Meskipun pemerintah telah mengatur dan mencanangkan kurikulum yang mendukung tentang pendidikan karakter, pada kenyataannya hal tersebut menjadi tantangan bagi guru dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila secara efektif kepada peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam pelaksanaannya, baik guru ataupun sekolah cenderung kesulitan karena berbagai faktor salah satunya yaitu guru kurang persiapan dalam menghadapi kurikulum baru yang ditetapkan oleh pemerintah dan infrastruktur dari sekolah yang masih kurang memadai untuk mendukung pembelajaran di kelas. Melalui penelitian yang dilakukan oleh (Muhafid & Retnawati, 2022) yang menyatakan bahwa terdapat hambatan yang dihadapi oleh guru dalam mempersiapkan penerapan kurikulum merdeka di sekolah, diantaranya yaitu kurangnya perangkat pendukung, motivasi dan kompetensi diri guru dalam menghadapi kurikulum merdeka. (Yansah et al., 2023) dalam penelitiannya menjelaskan mengenai tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka di sekolah dasar seperti

keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan guru dan waktu pembelajaran yang menjadi kendala utama.

Selain itu, pada saat ini banyak sekali permasalahan sosial yang terjadi karena adanya pengaruh dari arus globalisasi yang dapat memberikan dampak yang besar terhadap pendidikan karakter di Indonesia salah satunya melalui perubahan nilai dan norma disuatu wilayah yang mulai terlupakan. Arus globalisasi yang terjadi di era digital ini telah membawa dampak yang kompleks terhadap budaya lokal yang ada di Indonesia. Di satu sisi, globalisasi dapat memperkaya budaya lokal melalui pertukaran budaya dari luar, meningkatkan kreativitas dan memudahkan informasi menyebar secara luas. Disisi lain, globalisasi juga dapat menyebabkan homogenisasi budaya, hilangnya identitas budaya lokal dan meningkatnya ketergantungan pada budaya luar (Jadidah et al., 2023). Hal tersebut apabila dibiarkan maka lambat laun akan mulai tergerus oleh budaya global yang masuk melalui teknologi dan media digital yang akan menyebabkan krisis identitas di kalangan generasi muda saat ini.

Menurut Elul (Miarso, 2007, hal.131) menyebutkan bahwa “Teknologi merupakan keseluruhan dari metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri-ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Selain itu, teknologi juga dapat dikatakan sebagai pengetahuan, alat dan sistem yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia”. Melalui pemanfaatan teknologi ini memungkinkan untuk orang dapat berkomunikasi dan mencari informasi secara cepat.

Namun disisi lain dengan adanya teknologi tersebut memiliki kerugian atau dampak buruk bagi manusia khususnya bagi anak usia sekolah dasar yang sedang berada pada masa senang bermain. Masa bermain tersebut jika anak gunakan untuk memainkan permainan modern yang ada dalam gadget maka akan memberikan dampak yang buruk bagi perkembangan anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Santy, 2018) menyebutkan bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan modern diantaranya:

1. Kurangnya interaksi sosial: anak yang terbiasa bermain game dalam gadgetnya akan membuat kemampuan komunikasi, kerja sama dan empati terhadap orang lain melemah. Hal itu terjadi karena minimnya kontak sosial secara langsung.
2. Tingginya ketergantungan terhadap gadget dan kurangnya aktivitas fisik: dengan sering memainkan game digital akan menciptakan zona nyaman yang membuat anak malas bergerak.
3. Meningkatnya perilaku agresif: terdapat beberapa game digital yang dapat mempengaruhi perilaku anak-anak, misalnya yang mengandung unsur kekerasan yang dapat meningkatkan sikap agresivitas anak.
4. Kurangnya kreativitas dan inisiatif: dalam game digital umumnya sudah memiliki alur cerita, aturan dan tampilan yang sudah ditentukan dari awal dan anak tinggal mengikuti permainan tersebut tanpa perlu berkreasi lebih jauh.
5. Gangguan konsentrasi dan daya ingat: paparan dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi fokus anak dan lambat laun akan merusak ingatan jangka panjang mereka.

Selain permasalahan teknologi yang mempengaruhi perkembangan karakter anak, arus globalisasi juga dapat menimbulkan tantangan dalam melestarikan budaya lokal. Arus informasi dan hiburan yang bersumber dari budaya asing seringkali lebih menarik bagi anak-anak dibandingkan budaya lokalnya sendiri. Akibatnya, permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai luhur Pancasila mulai dilupakan dan tergantikan oleh permainan modern yang sering kali tidak memiliki nilai edukatifnya (Sava & Harianto, 2024).

Selain itu, terdapat permasalahan lain yang dapat memperburuk keadaan dari adanya arus globalisasi yaitu kurangnya perhatian dari orangtua dan pendidik dalam mendorong anak untuk memainkan permainan tradisional. Banyak orangtua yang lebih memilih memberikan gadget

kepada anaknya daripada harus mendorong mereka untuk bermain permainan tradisional yang memerlukan aktivitas fisik dan interaksi sosial didalamnya. Hal itu disebabkan karena kurangnya pemahaman terhadap manfaat permainan tradisional dalam proses pengembangan kepribadian anak dan terbatasnya waktu orangtua untuk mengawasi anaknya saat bermain menjadi salah satu faktor orangtua memberikan gadget kepada anak tanpa memikirkan secara jangka panjang dari pengaruh buruk penggunaan gadget yang berlebihan bagi anak. (Ananda et al., 2022) dalam penelitiannya menjelaskan terdapat dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan terutama dalam menggunakan gadget yang dapat menyebabkan karakter buruk bagi anak seperti kesulitan bersosialisasi, penurunan daya motorik, perubahan perilaku dan ketergantungan pada gadget. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Sagala et al., 2024) yang mengidentifikasi mengenai tantangan pendidikan karakter di era digital saat ini, seperti paparan konten negatif, *cyberbullying*, kecanduan media sosial dan menurunnya interaksi sosial.

Di Sekolah Dasar Negeri Sukawangi, ditemukan permasalahan yang sama seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Salah satunya seperti peserta didik di Sekolah tersebut cenderung memiliki sikap individualis dan kurang dapat bersosialisasi dengan baik hal tersebut tentunya akan berakibat terhadap kegiatan pembelajarannya terutama dalam kegiatan berkelompok dimana siswa akan kesulitan bekerja sama dengan teman sebayanya dan memiliki rasa percaya diri yang kurang. Hal tersebut dapat dilihat pada saat siswa menyampaikan pendapatnya yang membuat siswa malu dalam menyampaikannya. Selain itu, permasalahan juga ditemukan pada guru di Sekolah Dasar tersebut dimana guru terkadang kesulitan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka karena keterbatasan infrastruktur dari sekolah.

Oleh karena itu, perlu adanya perhatian yang lebih untuk mengatasi permasalahan tersebut agar tidak terus berkesinambungan yang membuat pembelajaran peserta didik di sekolah terhambat. Salah satu solusi yang

ditawarkan yaitu dengan menggunakan pendekatan budaya lokal sebagai strategi dalam pembelajaran dengan mengenalkan kebudayaan permainan tradisional yang biasa ditemukan di sekitar peserta didik yang kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran atau dalam proses pembentukan karakter dari peserta didik. Dalam permainan tradisional ini memiliki potensi yang besar dalam mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang sejalan dengan prinsip Pancasila seperti nilai gotong royong, kejujuran, disiplin, dan rasa tanggung jawab yang merupakan bagian dari Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, dalam permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan karakter positif pada anak dalam meningkatkan interaksi sosial, komunikasi dan kebugaran jasmani mereka (Prayitno et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengetahui “Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil dua permainan tradisional berdasarkan jenisnya yang bersifat strategi yaitu permainan *Oray-Orayan* yang akan dimainkan oleh siswa perempuan dan permainan yang mengutamakan kemampuan fisik yaitu permainan *Boi-Boian* yang akan dimainkan oleh anak laki-laki.

Permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* ini merupakan jenis permainan tradisional yang melibatkan peran sosial dan kerjasama kelompok di dalamnya. Permainan *Boi-Boian* terbukti efektif dalam mengembangkan nilai-nilai karakter positif pada siswa seperti karakter religius, nasionalis, integritas, kemandirian dan gotong royong, sekaligus dapat melestarikan permainan tradisional di tengah dominasi teknologi modern (Lusi'ani & Khusumadewi, 2020).

Selain itu, dalam permainan *Oray-Orayan* juga mengajarkan tentang strategi, komunikasi, dan memiliki nilai edukatif yang tinggi yang membuat permainan ini bukan hanya permainan yang melibatkan aktivitas fisik melainkan mengajarkan juga tentang bagaimana cara bekerja sama dengan baik, menghargai teman, serta tentang cara berkomunikasi dengan baik.

Melalui penelitian yang dilakukan oleh (Marhamah et al., 2024), menunjukkan bahwa permainan *Oray-Orayan* ini terbukti efektif dalam membangun interaksi sosial asosiatif siswa seperti keterampilan dalam kerja sama, komunikasi, strategi dan kepemimpinan yang merupakan bagian dari aspek gotong royong, mandiri dan berpikir kritis sesuai dalam karakter Profil Pelajar Pancasila. Permainan tradisional juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalamannya secara langsung. Dengan demikian, karakter dan nilai-nilai Pancasila dapat tertanam lebih dalam yang dapat dijadikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah juga dapat memperkuat pembentukan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai dalam Pancasila sekaligus dapat melestarikan budaya lokal.

Melalui penelitian mengenai “Implementasi Permainan Tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* Dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila” ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah-sekolah lain untuk menerapkan permainan tradisional dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengeksplorasi pelaksanaan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila, untuk mengetahui keterkaitan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dengan karakter Profil Pelajar Pancasila serta untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV SDN Sukawangi.

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi praktis dan inovatif untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam pendidikan dasar, sekaligus meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila di kalangan peserta didik. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum yang lebih holistik dan berbasis budaya lokal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, agar memudahkan penganalisaan dalam penelitian, maka perlu adanya identifikasi masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV SDN Sukawangi?
2. Bagaimana keterkaitan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV SDN Sukawangi?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV SDN Sukawangi?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui mengenai:

1. Mengetahui pelaksanaan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV SDN Sukawangi.
2. Mengetahui keterkaitan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV SDN Sukawangi.
3. Mengetahui hasil belajar siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV SDN Sukawangi.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk menekankan pentingnya memahami dan mengintegrasikan elemen budaya lokal dalam proses pembelajaran untuk membuat pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi peneliti untuk menjadi calon guru yang profesional.

- b. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai strategi untuk mengembangkan karakter tersebut. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat melestarikan permainan tradisional yang ada di sekitar.

- c. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk melestarikan permainan tradisional yang ada di sekitar siswa dan sebagai sarana pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam bagian struktur organisasi skripsi ini terdiri dari lima bab diantaranya terdapat Bab kesatu yang berisi pendahuluan. Dalam bagian pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang penelitian yang dilatar belakangi oleh alasan peneliti melakukan penelitian mengenai “Implementasi Permainan Tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* Dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila”. Berbagai permasalahan yang ditemukan oleh peneliti terdapat dalam latar belakang penelitian yang kemudian dirumuskan menjadi rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan. Setelah rumusan masalah terbentuk, selanjutnya terdapat tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, terdapat manfaat dari penelitian ini yang mencakup manfaat bagi peneliti, guru dan siswa. Dibagian akhir Bab satu ini terdapat struktur organisasi skripsi yang berisi tentang deskripsi singkat mengenai isi skripsi.

Bab kedua berisi tentang penjelasan mengenai kajian pustaka yang menjelaskan tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian mengenai “Implementasi Permainan Tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* Dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila”. Dalam kajian pustaka ini berisi penjelasan mengenai permainan tradisional *Boi-Boian* dan *oray-orayan*, pengertian pendidikan, hakikat pendidikan karakter, Profil Pelajar Pancasila, Pendidikan Pancasila, serta teori yang mendukung dalam penelitian ini. Teori yang diambil yaitu teori perkembangan Jean Piaget dan teori perkembangan sosial Lev Vygotsky. Selain itu, dalam Bab kedua ini berisi tentang referensi dari penelitian terdahulu atau penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Bab ketiga berisi tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yang mencakup desain penelitian, tempat penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Dalam desain penelitian ini berisi tentang bagaimana peneliti dalam mengambil data penelitian.

Pada tempat penelitian berisi tentang lokasi dimana penelitian akan dilakukan. Dalam instrumen penelitian ini berguna untuk mengukur keberhasilan dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan tes penilaian proses observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi sebagai bukti telah melaksanakan penelitian. Selanjutnya yaitu prosedur penelitian yang berisi tentang langkah-langkah peneliti melaksanakan penelitian dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan hingga tahap pelaporan. Dan dibagian terakhir terdapat analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang didapat selama penelitian berlangsung.

Bab keempat menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan beserta dengan pembahasannya. Dalam bab ini, peneliti melaporkan data-data yang diperoleh selama penelitian yang telah direduksi sebelumnya sehingga data yang terkumpul relevan dengan penelitian mengenai “Implementasi Permainan Tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* Dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila”.

Bab kelima menjelaskan tentang kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilaksanakan. Pada bab terakhir ini, menjelaskan tentang pemahaman peneliti terhadap penelitian yang telah dilakukan yang tertulis dalam kesimpulan, implikasi dan rekomendasi. Dalam bagian kesimpulan membahas mengenai inti dari proses penelitian dan hasil yang didapat selama penelitian berdasarkan dari temuan-temuan yang ada dalam bab empat. Selanjutnya peneliti membahas tentang implikasi penelitian terhadap pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila untuk siswa kelas IV SD. Pada bagian terakhir terdapat rekomendasi atau saran dari peneliti untuk pembaca atau peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan pendidikan karakter khususnya untuk anak Sekolah Dasar.