



IMPLEMENTASI PROJEK Penguatan PROFIL PANCASILA TEMA KEARIFAN LOKAL DENGAN KONTEKSTUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL

Armi Maulani Aries

SD Negeri 1 Wonorejo, email: armiaries08@guru.sd.belajar.id

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:
Diterima : September 2023
Direvisi : Oktober 2023
Disetujui : November 2023
Terbit : Desember 2023

Kata Kunci:

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, kearifan lokal, permainan Tradisional

Keywords:

Project for Strengthening Pancasila Student Profiles, local wisdom, traditional games

ABSTRAK

The Pancasila Student Profile Strengthening Project at SD Negeri 1 Wonorejo has only been carried out by grade 1 and grade 4, because the two classes have just implemented the Merdeka Curriculum. The two classes have a common theme, namely Local wisdom, where the differences in the selection of contextualization only. For grade 1 choose the contextualization of traditional games that correspond to their stage of development. The purpose of implementing the Pancasila Student Profile Strengthening Project is to achieve the dimensions of Pancasila Students, where the dimensions that have been agreed upon by all school stakeholders to be achieved through this project are to develop the spirit of Global Diversity, Independence and Mutual Cooperation. The selection of the Traditional Games contest also aims to be one of the efforts to make students play a role in cultural preservation efforts. The method in this study is qualitative research where data is obtained from observation, interviews and documentation and concluded through qualitative description. Through the implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project at SD Negeri 1 Wonorejo, it is hoped that it will be able to shape the students of SD Negeri 1 Wonorejo into people who reflect the Pancasila Student Profile.

ABSTRAK

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD negeri 1 Wonorejo baru dilakukan oleh kelas 1 dan kelas 4, karena kedua kelas itulah yang baru melaksanakan Kurikulum Merdeka. Kedua kelas tersebut memiliki persamaan tema yaitu Kearifan lokal, letak perbedaan dalam pemilihan kontekstualisasi saja. Untuk kelas 1 memilih kontekstualisasi permainan tradisional yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Tujuan dari pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah untuk mencapai dimensi-dimensi Pelajar Pancasila, dimana dimensi yang telah disepakati oleh seluruh *stakeholder* sekolah untuk di capai melalui proyek ini adalah mengembangkan jiwa Kebinekaan Global, Kemandirian dan Gotong Royong. Pemilihan kontekstualisasi Permainan Tradisional juga bertujuan sebagai salah satu upaya agar siswa berperan dalam upaya pelestarian budaya. Metode pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dimana data diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi dan disimpulkan melalui diskripsi kualitatif. Melalui pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 1 Wonorejo diharapkan mampu membentuk siswa-siswi SD Negeri 1 Wonorejo menjadi insan yang mencerminkan Profil Pelajar Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan merupakan bagian penting untuk kelangsungan hidup manusia. Hal ini mengandung arti bahwa setiap orang Indonesia berhak atas pendidikan. Potensi setiap manusia dapat berkembang melalui kegiatan pendidikan.

Copyright © Universitas Slamet Riyadi. All rights reserved.

Corresponding author.

E-mail addresses: armiaries08@guru.sd.belajar.id (Maulani)

Pendidikan dipandang sebagai proses yang membantu orang mencapai potensi penuh mereka untuk hidup dan berfungsi dalam kehidupan secara keseluruhan dan untuk menjadi orang yang terdidik pada tingkat kognitif, emosional, dan psikomotorik. Menurut (Insani et al., 2019), tidak mungkin ada pendidikan tanpa kurikulum. Kurikulum menjadi komponen penting dalam persekolahan. Hal tersebut menunjukkan Pendidikan dapat berjalan dengan baik jika memiliki pedoman, pedoman pendidikan itu diwujudkan melalui kurikulum. Kurikulum berfungsi sebagai peta jalan untuk melaksanakan pendidikan. Hal ini karena kurikulum berfungsi sebagai kerangka bagaimana proses pendidikan dilaksanakan di dalam kelas. Tanpa kurikulum, proses pembelajaran tentu saja tidak mungkin terjadi.

Saat ini di Indonesia sedang menapaki proses perubahan kurikulum, yaitu dari Kurikulum 2013 menuju ke Kurikulum Merdeka. (Saleh, 2020) mengatakan bahwa sebuah program bernama Pembelajaran Merdeka melihat seberapa inovatif guru dan siswa dalam meningkatkan standar pengajaran di kelas. Beberapa Sekolah Mobilisasi adalah yang pertama mengadopsi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka saat ini sedang dirancang untuk dilaksanakan di semua lembaga pendidikan dengan kesiapan dan keadaan setiap sekolah. Dengan bantuan Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Kurikulum Merdeka dibuat dan diluncurkan oleh pemerintahan baru. Untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan profil anak didik Pancasila, kultur sekolah tidak hanya diarahkan pada pendekatan administratif tetapi juga pada inovasi dan pembelajaran yang berfokus pada anak.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan berbagai pembelajaran intrakurikuler, dimana materinya akan lebih ideal sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk lebih jauh memahami gagasan dan membangun kompetensinya. Instruktur dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan minat masing-masing siswa dengan memilih dari berbagai bahan ajar. Proyek peningkatan pencapaian profil siswa Pancasila dimasukkan dalam kurikulum ini. Ini dibuat dengan menggunakan tema-tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek ini tidak memiliki tujuan pembelajaran yang eksplisit, oleh karena itu tidak terhubung dengan materi kursus tertentu (Hamidah, 2022)

Salah satu inisiatif untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia yang menekankan pembangunan karakter adalah Profil Mahasiswa Pancasila. Untuk menjaga keseimbangan antara pertumbuhan teknologi dan pembangunan manusia di era globalisasi dan inovasi teknologi saat ini, pendidikan nilai dan karakter sangat diperlukan. (Faiz & Kurniawaty, 2022).

Menurut Rahayuningsih (2022), peningkatan profil siswa Pancasila dengan penekanan pada pengembangan karakter dan bakat setiap siswa dalam kehidupan sehari-hari melalui budaya sekolah, pembelajaran intra dan ekstra kurikuler, proyek peningkatan profil siswa Pancasila, dan budaya kerja. Tujuan dari profil mahasiswa Pancasila adalah untuk memberikan jawaban atas pertanyaan mendasar tentang keterampilan seperti apa yang ingin dikembangkan oleh sistem pendidikan Indonesia. Kemampuan tersebut antara lain mampu, berintegritas, dan bertindak sesuai dengan keyakinan Pancasila (Makarim, 2022) (Rachmawati et al., 2022)

Pemanfaatan profil siswa Pancasila dapat dilakukan melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, kegiatan ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler yang menekankan pengembangan karakter dan keterampilan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Suasana, aturan, interaksi, dan pola komunikasi yang berlaku di sekolah membentuk budaya sekolah. Isi kegiatan belajar atau pengalaman belajar termasuk dalam intrakurikuler. Pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual dan menyatu dengan lingkungan inilah yang dimaksud dengan proyek. Hal ini dimaksudkan agar dengan menggunakan profil siswa Pancasila, siswa khususnya yang berada di sekolah dasar dapat mengembangkan prinsip-prinsip moralnya dan secara alami cenderung berperilaku baik. Profil Pelajar Pancasila mempunyai enam kompetensi kunci yaitu: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia yang berarti pelajar yang berakhlak, mendalami ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan sehari-hari; (2) berkebinekaan global berarti Pelajar Pancasila harus menegakkan lokalitas, budaya nenek moyang dan identitasnya, serta selalu *open minded* ketika berinteraksi dengan budaya lain, sehingga mampu menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai, dan memungkinkan untuk munculnya budaya baru yang positif; (3) bergotong royong berartikan pelajar melaksanakan kegiatan bersama-sama dengan lapang dada agar tugas menjadi mudah serta gotong royong mengajarkan kepedulian, berbagi dan berkolaborasi; (4) mandiri berartikan pelajar memiliki tanggung jawab pada diri sendiri terhadap proses dan hasil belajarnya; (5) bernalar kritis berartikan pelajar dapat secara objektif memperoleh, memproses, menganalisa, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi baik itu secara kuantitatif ataupun kualitatif; (6) kreatif berartikan pelajar mampu berinovasi dan menghasilkan hal yang bersifat orisinal, bermanfaat, bermakna, dan berdampak. (*Kemendikbud Ristek. (2021). Panduan Pengembangan... - , n.d.*)

Kemendikbudristek, untuk setiap proyek profil yang digunakan di satuan pendidikan, tentukan mata pelajarannya. Peta Jalan Pendidikan Nasional 2020–2035, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, dan materi terkait lainnya digunakan untuk menetapkan empat tema jenjang PAUD dan delapan topik untuk SD–SMK dan sederajat mulai tahun ajaran 2021–2022. Keempat tema untuk jenjang PAUD yaitu "Aku Sayang Bumi" "Gaya Hidup Berkelanjutan" yaitu , "Aku Cinta Indonesia" "Kearifan Lokal" , "Kita Semua Bersaudara" "Bhinneka Tunggal Ika", "Imajinasi dan Kreativitas" "Rekayasa dan Teknologi". Sedangkan delapan tema untuk SD-SMK dan sederajat yaitu "Gaya Hidup Berkelanjutan", "Kearifan Lokal", "Bhinneka Tunggal Ika", "Bangunlah Jiwa dan Raganya", "Suara Demokrasi", "Rekayasa dan Teknologi", "Kewirausahaan", "Kebekerjaan". Dari delapan tema tersebut tidak semua cocok diimplementasikan di sekolah dasar karena hal tersebut berkaitan dengan ruang lingkup pengetahuan siswa dan perkembangan psikologisnya. Oleh sebab itu hanya beberapa tema saja yang cocok bagi siswa sekolah dasar yaitu (1) "Gaya Hidup Berkelanjutan" berarti pengaruh perbuatan manusia, baik langsung maupun jangka panjang, terhadap kelangsungan hidup di dunia dan lingkungan dapat dipahami oleh siswa. Siswa mengeksplorasi kemungkinan munculnya krisis keberlanjutan di lingkungan lokal dan memperoleh kesiapan untuk menghadapi dan mengatasinya. Mereka juga belajar bagaimana bertindak dan berperilaku dengan cara yang berkelanjutan secara ekologis. ; (2)

Kearifan Lokal berarti siswa meningkatkan rasa ingin tahu dan keterampilan investigasi mereka dengan belajar tentang sejarah, adat istiadat, dan pengetahuan lokal daerah yang mereka pelajari. ; (3) Bhineka Tunggal Ika berarti siswa belajar untuk menciptakan diskusi yang saling menghormati tentang keragaman dan prinsip-prinsip ajaran yang mereka ikuti, serta mengenali dan memelihara budaya tanpa kekerasan. Meneliti berbagai prasangka negatif dan pengaruhnya terhadap terjadinya konflik dan kekerasan membutuhkan refleksi sambil mempelajari sudut pandang agama lain. (4) Bangunlah Jiwa dan Raganya berarti siswa memperoleh pengetahuan tentang dan keterampilan untuk mempertahankan kesehatan fisik dan mental mereka sendiri dan orang lain. Siswa menyelidiki, berdebat, dan mencoba menemukan solusi untuk masalah yang berkaitan dengan kesejahteraan dan intimidasi mereka Mereka juga melihat topik seperti penggunaan narkoba, pornografi, dan kesehatan reproduksi yang berkaitan dengan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental manusia. (5) Rekayasa dan Teknologi berarti. Untuk merancang barang-barang teknis yang mendukung aktivitas mereka sendiri dan orang-orang di sekitarnya, siswa mengembangkan pemikiran kritis, kreatif, dan inventif serta kemampuan untuk berempati. Dengan menggabungkan faktor sosial dan teknis, siswa dapat menciptakan budaya masyarakat yang cerdas dengan menggunakan teknologi dan inovasi untuk mengatasi masalah lokal. (6) Kewirausahaan berarti siswa mengidentifikasi potensi ekonomi lokal dan tantangan untuk mewujudkannya, serta bagaimana kaitannya dengan masalah sosial, lingkungan, dan kesejahteraan masyarakat. Pengembangan budaya kewirausahaan dan inovasi akan terjadi sebagai hasil dari kegiatan ini. Siswa juga mengembangkan pemahaman tentang prospek masa depan, peka terhadap kebutuhan masyarakat, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka, dan siap memasuki dunia kerja sebagai profesional yang jujur. (Kemendikbud Ristek. (2021). *Panduan Pengembangan... -*, n.d.)

Memilih tema umum dapat dilaksanakan didasarkan : (1) Sejauh mana lembaga pendidikan, guru, dan siswa siap untuk melaksanakan proyek profil; (2) Kalender belajar nasional, atau perayaan nasional atau internasional, misalnya tema 'Gaya Hidup Berkelanjutan' dilaksanakan menjelang Hari Bumi, atau tema 'Bhinneka Tunggal Ika' dilaksanakan menjelang Hari Kemerdekaan Indonesia; (3) Isu atau tema yang menonjol pada saat ini, banyak dibicarakan, atau penting bagi satuan pendidikan. Dalam hal ini, isu atau subjek dapat dilihat dalam kaitannya dengan tema profil proyek untuk menilai apakah sesuai atau relevan. (Contoh isu modernisasi yang merusak tradisi baik masyarakat dapat menjadi bahan materi tema Kearifan Lokal, isu rendahnya partisipasi masyarakat untuk tema Voice of Democracy, isu pemberdayaan potensi lokal untuk tema entrepreneurship, isu kerusakan lingkungan untuk tema Sustainable Lifestyles, isu toleransi untuk tema Bhinneka Tunggal Ika, dan lain-lain); (4) Di setiap tahun pengajaran, tema dapat dilakukan secara berulang jika dianggap masih relevan atau diganti dengan tema lain untuk memastikan eksplorasi terhadap seluruh tema yang tersedia. Sangat penting bagi satuan pendidikan untuk memastikan dokumentasi dan pencatatan portofolio proyek profil pada skala satuan untuk menjamin pelaksanaan semua topik. Untuk SD/MI kelas 1 sampai dengan kelas 6, terdapat alokasi waktu sebanyak 252 jam belajar setiap tahunnya, dengan jumlah

jam yang bervariasi untuk setiap tingkatan proyek siswa Pancasila. (Kemendikbud Ristek. (2021). *Panduan Pengembangan... -*, n.d.)

Salah satu pada proyek penguatan Pelajar Pancasila salah satunya adalah kearifan lokal. Melestarikan kearifan lokal melalui transformasi dalam proses pendidikan sangat dibutuhkan karena kearifan lokal memuat nilai-nilai kebaikan yang abadi dan penting untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa di masa datang. Orang mungkin berpendapat bahwa kearifan lokal memainkan peran penting dalam membentuk budaya sehingga menjadi relevan dan kompatibel dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat. (Ghufronudin, dkk, 2017) dalam Demikian halnya dengan mengenalkan cara membatik kepada anak jenjang Sekolah Dasar merupakan upaya untuk mentransformasi kearifan lokal dari warisan leluhur yang sudah mendapat pengakuan internasional. Sebagaimana pendapat Nadlir bahwa penanaman kembali nilai-nilai kearifan lokal di sekolah turut menjaga vitalitas budaya masyarakat dan mencegahnya hilang dan ditinggalkan (Nadlir, 2014). Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan patut secara terus menerus ditransformasikan kepada generasi melalui pendidikan. (Hidayah et al., 2022).

Penelitian terdahulu mengenai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema kearifan lokal oleh Prihatini dkk (2022) "Batik Cap Sederhana Berbasis Pewarna Alami sebagai Media Proyek Profil Pelajar Pancasila di Kabupaten Sukabumi" yaitu Amanat Kurikulum Merdeka tentang proyek penguatan profil pelajar Pancasila menjadi peluang mengangkat batik sebagai materi proyek untuk mengembangkan tema kearifan lokal yang diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Kholid Ali dkk "Implementasi Pembelajaran Proyek Berbasis Kearifan Lokal di SD Jagalan 1 Kota Kediri" yaitu melalui kegiatan Kegiatan pembelajaran proyek berbasis kearifan lokal, merupakan salah satu program penguatan profil pelajar Pancasila. Untuk membantu siswa menjadi lebih kreatif, analitis, dan mandiri, kearifan lokal dimasukkan ke dalam pembelajaran proyek melalui permainan dan budaya tradisional. Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tema Kearifan Lokal dapat mewujudkan dimensi Pelajar Pancasila dan menjadi upaya siswa untuk menjaga kebudayaan yang ada dalam gempuran budaya dunia yang mulai mengglobal. Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema Kearifan Lokal kita semua difasilitasi untuk tetap bisa menjaga kebudayaan namun juga tetap bisa mewujudkan dimensi Pelajar Pancasila. Oleh sebab itu maka penelitian ini dilakukan sebagai upaya dalam rangka melestarikan budaya dan mengajarkan dimensi Pelajar Pancasila kepada siswa dengan cara yang menyenangkan melalui permainan tradisional.

Commented [EBP,1]: Tujuan penelitian?

METODE

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode ini digunakan dikarenakan sesuai dengan permasalahan yang dikaji yakni pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema Kearifan Lokal melalui permainan tradisional dalam upaya melestarikan budaya dan mengajarkan dimensi Pelajar Pancasila kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Selain itu desain

ini dipilih karena proses yang dilaksanakan secara rutin dan terus menerus selama setahun sebagai kegiatan kokuler di sekolah.

Sebanyak 23 siswa di kelas 1 dijadikan sebagai subjek. Di mana studi observasional, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data, hasilnya akan dimasukkan ke dalam analisis deskriptif kualitatif tanpa menggunakan hipotesis. Agar pembaca dapat memahami makna yang terkandung dalam pesan tertulis, kesimpulan akan disampaikan secara naratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 1 Wonosegoro baru dilakukan oleh kelas 1 dan kelas 4, karena kedua kelas itulah yang baru melaksanakan Kurikulum Merdeka. Kegiatan diawali dengan menentukan tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang dipilih melalui rapat oleh seluruh *stakeholder* sekolah dengan mempertimbangkan kemampuan dan minat siswa serta potensi yang ada di lingkungan sekitar sekolah dan tempat tinggal siswa. Serta adanya masalah di lingkungan siswa dimana para siswa yang sudah tidak memaikan beragam permainan tradisinal di sekolah. Dimana hal tersebut menjadi perhatian khusus pihak sekolah dan wali siswa, sehingga perlu adanya upaya untuk para siswa kembali kepada permainan tradisinal yang sudah jarang di mainkan. Untuk kelas 1 dan 4 memiliki tema yang sama yaitu Kearifan Lokal namun ada perbedaan dalam konstestualitasnya. Untuk kelas 1 dipilih kontesktualitas permainan tradisinal, yang disesuaikan dengan tahap perkbangan psikologi siswa-siswa kelas 1 yang masih seang bermain. Selain tema pada rapat tersebut juga ditentukan dimensi-dimensi apa saja yang akan dicapai mealui kegiatan tersebut, maka hasil dari kegiatan tersebut disepakati untuk memilih tema Kearifan Lokal dengan kontekstualisasi tema Permainan Tradisional dengan 3 dimensi profil pelajar Pancasila yang akan dicapai yaitu Kebinekaan Global, Kemandirian dan Gotong Royong bagi kelas 1.

Kebinekaan Global diwujudkan melalui kegiatan mengenal dan menghargai budaya daerah, mendalami budaya dan identitas budaya dan menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya melalui permainan tradisinal. Kemandirian diwujudkan melalui kegiatan pemahaman diri dan situasi yang dihadapi ketika memilih permainan yang akan siswa tampilkan dalam festival permainan tradisinal, mengembangkan pengendalian dan disiplin diri ketika melakukan permainan bersama tim satu kelompok, percaya diri, tangguh (*resilient*), dan adaptif ketika melakukan permainan dengan tim dan harus berkompetisi dengan tim lain. Gotong Royong diwujudkan dengan Kerja sama, Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama, Saling-ketergantungan positif, dan Koordinasi social ketika siswa melakukan permainan secara tim.

Langkah selanjutnya adalah menentukan waktu pelaksanaan kegiatan yaitu satu hari dalam satu minggu, serta menyusun modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Siswa kelas 1 mengawali kegiatan dengan tes pengetahuan awal mengenai permainan tradisinal. Pada proses anak-anak sudah bisa membedakan permainan tradisinal dan permainan modern. Namun mereka sebagian besar belum mengetahi

Commented [EBP,2]: Metode penelitian belum spesifik, populasi, sampel, teknik analisis dan pengumpul data

nama-nama permainan tradisional tersebut kegiatan selanjutnya dengan memperkenalkan mereka kepada beberapa permainan tradisional dengan cara memutarakan proses memainkan suatu permainan. Pada tahap ini siswa mulai mengetahui proses memainkan suatu permainan dimana mereka memberikan *feedback* terhadap setiap jenis permainan yang ditunjukkan. Setelah mengenal beberapa permainan siswa mulai dikenalkan dengan property dalam permainan. Pada tahap ini mereka mulai mengenal berbagai macam jenis property pada setiap permainan yang berbeda, hal ini diketahui dari angket dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa. Tahap yang selanjutnya dengan mempelajari mengenai beragam aturan dalam memainkan masing-masing permainan tradisional. Para siswa mulai memahami aturan-aturan dalam permainan tradisional. Hal tersebut diketahui dari angket dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa. Tahap selanjutnya mereka mulai belajar mempraktikkan beragam permainan tradisional misalnya (1) engklek; (2) lompat tali; (3) kucing-kucingan; (4) dakon; (5) bekel, (6) cublak-cublak suweng; (7) kelereng; (8) petak umpet; (9) gobak sodor; (10) lompat tali kemampuan mereka menguasai permainan tersebut dilakukan melalui observasi oleh guru. Tahap terakhir adalah dengan mereka melakukan Festival Permainan Tradisional dimana siswa kelas menampilkan dan mengenalkan berbagai permainan tradisional pada seluruh warga sekolah.

Adapun bukti implementasi yang dilakukan dapat ditunjukkan dalam dokumentasi dibawah ini:



Gambar 1. Permainan dakon dan Cublak-Cublak Suweng

Tampak pada gambar 1 bahwa peserta didik mampu memahami dan mengetahui proses memainkan suatu permainan serta memahami bagaimana aturan permainan yang dilakukan. Aturan yang dipakai dalam masing-masing permainan tradisional ini berbeda-beda. Dalam pelaksanaan permainan tradisional ini juga dapat mengembangkan karakter jujur, mandiri, bekerja sama dengan sesama teman dalam kelompok, serta saling menghargai kelompok yang satu dengan yang lain ataupun secara individu.



Gambar 2. Permainan lompat tali dan Engklek

Tampak pada gambar 2 bahwa peserta didik mampu memahami dan mengetahui proses memainkan suatu permainan serta memahami bagaimana aturan permainan yang dilakukan. Aturan yang dipakai dalam masing-masing permainan tradisional ini berbeda-beda. Dalam pelaksanaan permainan tradisional ini juga dapat mengembangkan karakter jujur, mandiri, bekerja sama dengan sesama teman dalam kelompok, serta saling menghargai kelompok yang satu dengan yang lain. Selain karakter yang dapat dikembangkan pada permainan tersebut, keterampilan psikomotor peserta didik juga dapat terlatih.

Dalam situasi ini, profil siswa Pancasila dimaksudkan untuk menjawab satu pertanyaan penting: profil (kompetensi) apa yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia? Terkait pembinaan karakter yang sejalan dengan cita-cita Pancasila, profil mahasiswa Pancasila memuat rumusan kompetensi yang mendukung penekanan pada pemenuhan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada setiap jenjang satuan pendidikan. Profil kemahasiswaan Pancasila sangat menekankan pada elemen-elemen inward-looking yang berkaitan dengan identitas, filosofi, dan nilai-nilai tujuan negara Indonesia serta variabel luar yang relevan dengan situasi dan kesulitan hidup masyarakat Indonesia di abad ke-21 dalam menghadapi revolusi industri. 4.0 (Hamzah et al., 2022)

Pada proses pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, dengan menggunakan modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui model pembelajaran Project Based Learning. Gagasan pembelajaran yang utuh dan terpadu yang dibangun dalam kegiatan proyek akan membuat siswa lebih bersemangat dan terdorong untuk melanjutkan pendidikannya melalui penggunaan model pembelajaran ini. Hal tersebut sejalan dengan hasil riset yang dilaksanakan oleh Sari, dalam (Sa'adah Mutiatius & Mawardi, 2019). Melalui model pembelajaran Project Based Learning anak-anak menjadi terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Karacabey et al, dalam (Riyanti & Novitasari, 2021) mengatakan bahwa pendidikan harus menjadi usaha yang bertujuan yang memperhitungkan keragaman setiap individu dalam masyarakat, harus digunakan sebagai alat dan semacam proses budaya yang disengaja ketika itu terjadi, dan harus berusaha untuk menyampaikan budaya. Ketika anak terlibat langsung dalam semua kegiatan diawali dengan pemahaman awal tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan praktik dimulai dengan perencanaan pendidik yang tertuang dalam modul proyek yang mudah dipahami anak dan pendidik memahami tahapan tumbuh kembang anak, pembelajaran yang memadukan kearifan lokal. nilai-nilai kearifan memiliki makna yang lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasilnya selain anak-anak menguasai teori tentang beragam permainan tradisional dan cara memainkannya, anak-anak secara sadar menjadi kembali bermain permainan tradisional dimana jika dibandingkan dengan permainan-permainan modern yang berbasis *gadget* yang mana permainan-permainan tersebut cenderung dilakukan sendiri atau individualis maka berbeda dengan permainan tradisional yang secara nyata dan utuh anak-anak bermain dengan temannya. Dengan bermain bersama teman maka mereka juga membangun interaksi sosial dengan anak seusia mereka,

mereka juga belajar kemandirian, tanggung jawab dan sportifitas. Serta merupakan hal yang tidak kalah penting mereka tentu belajar akan cara melestarikan bagian dari kebudayaan mereka yang berupa permainan tradisional. Hal-hal tersebut akan memunculkan nilai-nilai dari dimensi Profil Pelajar Pancasila yang menjadi sasaran dari pembuatan modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yaitu dimensi Kebinekaan Global, Kemandirian dan Gotong Royong.

Sebaliknya, budaya, di mata Koentjaraningrat, mengacu pada semua pemikiran dan kreasi manusia yang harus dibiasakan dengan belajar, serta semua pencapaiannya. Oleh karena itu, kebudayaan adalah hasil usaha dan karya manusia yang diterima dan diyakini oleh tatanan sosial. Namun, kearifan lokal mulai menghadapi ancaman di tengah kemajuan global ini. Keinginan dan minat generasi muda terhadap pengetahuan tradisional Indonesia telah berkurang akibat bahaya infiltrasi cita-cita luar. Kita harus mengakui bahwa globalisasi telah mengubah keberadaan manusia saat ini. Namun, pada periode ini, orang-orang juga tampak memberi ruang seluas-luasnya kepada gelombang globalisasi yang bergerak cepat. (Aiman Faiz, Imas Kurniawaty, n.d.)

Menurut Keraf (2002), kearifan lokal adalah suatu jenis informasi, kepercayaan, pemahaman, atau wawasan serta tradisi atau prinsip-prinsip etika yang mengarahkan perilaku masyarakat dalam suatu komunitas ekologis. Setiap jenis kearifan lokal diserap, dipraktikkan, diajarkan, dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, menghasilkan pola perilaku terhadap orang lain baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat. Sehubungan dengan hal tersebut, generasi sebelumnya telah menerima berbagai cerita rakyat yang menjadi norma bagi sikap dan perilaku masyarakat saat berinteraksi dengan alam. (Niman, 2016)

Kearifan lokal, menurut Ridwan et al., berfungsi sebagai pondasi dasar identitas bangsa. Kebudayaan suatu bangsa berakar karena kearifan lokal. Kearifan lokal terbentuk dari frase "lokal" dan "kearifan". Kebijakan diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mendayagunakan akalinya dalam menanggapi atau bereaksi sebagai hasil dari menganalisis suatu hal atau peristiwa yang terjadi. (Amri et al., 2021)

Tidak boleh dianggap atau berarti kuno atau terbelakang, mengingat yang dipertahankan masih memiliki alasan-alasan yang dianggap wajar, masyarakat adat yang masih memegang teguh adat dan nilai-nilai tradisionalnya dikenal dengan kearifan lokal (local wisdom). Mereka tetap bertahan di tengah kemajuan zaman yang membutuhkan mobilisasi cepat dan instan. Dalam upaya mempertahankan tradisinya, kearifan lokal yang tersirat dalam segala bentuk kehidupan merupakan produk dari proses perjalanan yang berlarut-larut. (Widyanti, 2016)

Permainan anak tradisional merupakan salah satu komponen budaya yang memberikan corak atau warna tertentu pada suatu budaya, demikian klaim Ahimsa-Putra (2008a, hlm. 31). Permainan tradisional anak memberikan suatu komunitas modal sosial yang dibutuhkan untuk bertahan hidup di tengah pengelompokan komunitas lainnya. Permainan anak-anak tidak lagi dianggap sebagai "permainan" belaka, melainkan bertujuan untuk "membedakan" ciri-ciri sistem budaya yang

berbeda. Salah satu ungkapan pinjaman dari elemen pembeda linguistik dari suatu sistem budaya adalah permainan anak-anak yang umum ini. (Prastowo, 2018)

Pada dasarnya olahraga tradisional merupakan warisan budaya dan leluhur bangsa dan harus dilindungi. Ini adalah tanggung jawab kita untuk melestarikan olahraga kuno ini sebagai anggota bangsa. Permainan tradisional memiliki komponen dan nilai budaya selain sebagai permainan semata. Ada permainan tradisional khas daerah di setiap daerah di Indonesia. Oleh karena itu, sosialisasi kepada anak-anak melalui permainan tradisional secara berkesinambungan sangat diperlukan. Dengan kata lain, permainan kuno itu sendiri harus dilestarikan. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi hilangnya atau punahnya permainan tradisional Indonesia. (Mega et al., 2018)

Commented [EBP,3]: Masih kurang dikaitkan dengan penelitian relevan

SIMPULAN

Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema Kearifan Lokal dengan kontekstualisasi tema Permainan Tradisional yang dilaksanakan oleh siswa kelas 1 SD Negeri 1 Wonosegoro dengan mampu mewujudkan dimensi 3 profil pelajar Pancasila yang sudah disepakati bersama oleh *stakeholder* sekolah. Ketiga dimensi tersebut adalah Kebinekaan Global, Kemandirian dan Gotong Royong bagi para siswa kelas 1. Selain ketercapaian 3 dimensi tersebut siswa juga kembali pada permainan tradisional yang memiliki manfaat yang lebih banyak untuk siswa. Dengan memainkan permainan tradisional maka siswa melakukan lebih banyak aktifitas fisik, lebih banyak melakukan interaksi sosial dengan anak yang sebayanya, membentuk pemikiran kritis dan kreatif ketika menyusun strategi permainan, serta membentuk kemandirian, tanggungjawab dan sportifitas ketika mereka bermain dengan teman mereka. Dan hal yang tak kalah penting dengan memainkan permainan tradisional yang ada disekitarnya yang tanpa mereka sadari mereka sedang melestarikan salah satu budaya di daerahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ace. (2018). PEMIKIRAN HAMKA TENTANG PENDIDIKAN DAN RELEVANSINYA TERHADAP KONDISI SAAT INI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 154-169.
- Alfian M. (2019). Pemikiran Pendidikan Islam Buya Hamka. *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(2), 89 – 98.
- Anwar M. (2015). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Arumsari H. (2019). Telaah Pemikiran Buya Hamka Tentang Guru Ideal Dan Relevansinya terhadap Konten Undang-Undang No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Barnawi dan Muhammad A. (2012). *Etika dan Profesi Kependidikan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Faizal I. (2016). Pemikiran Hamka Tentang Guru. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hajidin, Nurmasyitah, dan Mentari S. (2017). Profesionalisme Kinerja Guru di SD Negeri 22 Banda Aceh Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 132-139.

- M Y Ahmad, B Siregar. (2015). Guru Profesional Menurut Imam Al-Ghazali dan Buya Hamka. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 21-45
[https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12\(1\).1446](https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12(1).1446)
- Musyarif. (2019). Buya Hamka: Suatu Analisis Sosial terhadap Kitab Tafsir AL-Azhar. *AL MA' ARIEF: JURNAL PENDIDIKAN SOSIAL DAN BUDAYA*, 1(1), 21-31.
- Nuraini, Sawaluddin, Harahap H L. (2019). Kepribadian Guru Pendidikan Agama Islam Menurut Buya Hamka. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 135 – 146.
- Rusydi Y. (2016). Buya Hamka: Pribadi dan Martabat. Jakarta: Penerbit Noura (PT Mizan Publika).
- Sagala, Syaiful. (2018). ETIKA DAN MORALITAS PENDIDIKAN DALAM MENGEMBANGKAN SDM BERBASIS SAINS DAN TEKNOLOGI. *PROSIDING. SEMINAR NASIONAL 21 UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG 05 MEI 2018*. 1-6.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wardana. (2013). Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 117-132.