

**IMPLEMENTASI PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAN EDUKATIF
DI SD NEGERI 1 PANICAN KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S. Pd)**

Oleh:

LISTIYA KUSUMAWATI

NIM. 2017405010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Listiya Kusumawati
NIM : 2017405010
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul : “Implementasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional dan Edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan di tunjukan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya *bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik* yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 07 Oktober 2024

Saya yang menyatakan

A 1000 Rupiah Indonesian postage stamp is placed over the signature. The stamp features a portrait of a man and the text '1000', 'METERAL TEMPEL', and '2020B5ALX317807-50'.

Listiya Kusumawati

NIM. 2017405010

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**IMPLEMENTASI PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAN EDUKATIF
DI SD NEGERI 1 PANICAN KABUPATEN PURBALINGGA**

Yang disusun oleh Listiya Kusumawati (NIM 2017405010) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Rabu, 16 Oktober 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 18 Oktober 2024

Disetujui oleh:

Penguji/Ketua Sidang/Pembimbing



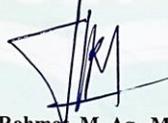
Anggitias Sekarinasih, M.Pd.
NIP. 19920511 201801 2 002

Penguji II/Sekretaris Sidang



Zuri Pamuji, M.Pd. I.
NIP.19830316 201503 1 005

Penguji Utama



Prof. Dr. Rohmat, M. Ag., M.Pd.
NIP.19720420 200312 1 001

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,



Dr. Abu-Dharin, M. Pd.
NIP.19741202201101 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosah Skripsi Sdr. Listiya Kusumawati
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu 'alaikum Wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan perbaikan, maka melalui surat ini saya sampaikan :

Nama : Listiya Kusumawati
NIM : 2017405010
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional dan Edukatif Di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.). Demikian atas perhatian Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Purwokerto, 07 Oktober 2024
Pembimbing



Anggitias Sekarinasih, M. Pd.
NIP. 19920511 201801 2 002

K.H. SAIFUDDIN Z

**IMPLEMENTASI PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR
PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAN EDUKATIF
DI SD NEGERI 1 PANICAN KABUPATEN PURBALINGGA**

LISTIYA KUSUMAWATI

2017405010

Abstrak: proyek penguatan profil pelajar pancasila merupakan pembelajaran kokurikuler berbasis proyek yang dilakukan di luar jam pelajaran interkulluler untuk menguatkan kompetensi atau karakter yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. SD Negeri 1 Panic Kabupaten Purbalingga merupakan salah satu sekolah penggerak yang ada di purbalingga yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panic Kabupaten Purbalingga. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan bersifat kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data ; observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panic Kabupaten Purbalingga: 1) perencanaan proyek dengan membentuk tim P5 , mengidentifikasi tingkat kesiapan sekolah, menentukan tema, dimensi, dan alokasi waktu , menyusun modul proyek, membuat strategi pelaporan kegiatan proyek. Modul alur proyek SD Negeri 1 Panic antara lain tahap pengenalan, kontekstualisasi, aksi, refleksi, dan tindak lanjut 2) pelaksanaan kegiatan proyek permainan tradisional dan edukatif dimulai dengan tahap pengenalan dan kontekstualisasi, pelaksanaan proyek dilakukan dengan aksi dengan membuat lapangan bermain permainan tradisional, alat bermain permainan tradisional, bermain permainan tradisional, dan festival permainan tradisional dan ditutup oleh gelar hasil belajar peserta didik. Dimensi yang dicapai yaitu berkebhinekaan global dengan sub elemen menghargasi dan mengenal budaya dan berkeadilan sosial, gotong royong dengan sub elemen kolaborasi, kepedulian, dan berbagi dan kemandirian dengan sub elemen pemahaman diri dan situasi, mengenali tantangan dan mengembangkan refleksi diri. Menutup rangkaian kegiatan proyek dilakukan dengan perayaan hasil belajar. 3) evaluasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panic dilakukan dengan menggunakan observasi pelaksanaan dengan asesmen formatif, rubrik penilaian dan asesmen sumatif.

Kata Kunci : Proyek, Pancasila, permainan, tradisional, edukatif

**IMPLEMENTATION OF THE PROJECT TO STRENGTHEN
THE STUDENT PROFILE OF PANCASILA
THROUGH TRADITIONAL AND EDUCATIONAL GAMES
IN ELEMENTARY SCHOOL 1 PANICAN PURBALINGGA DISTRICT**

LISTIYA KUSUMAWATI

2017405010

Abstract: The project to strengthen the student profile of Pancasila is a project-based co-curricular learning that is carried out outside of intercurricular lessons to strengthen competencies or characters in accordance with the values of Pancasila. SD Negeri 1 Panican Purbalingga Regency is one of the driving schools in Purbalingga that has implemented the independent curriculum. This study aims to determine how the implementation of the project to strengthen the profile of Pancasila students through traditional and educational games at SD Negeri 1 Panican Purbalingga Regency. The type of research used is descriptive qualitative field research with data collection methods; observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is the method developed by Miles and Huberman, namely reducing data, presenting data, and verifying data. The results of this study indicate that in the project implementation activities of strengthening the profile of Pancasila students through traditional and educational games at SD Negeri 1 Panican, Purbalingga Regency: 1) project planning by forming a P5 team, identifying the level of school readiness, determining themes, dimensions, and time allocations, compiling project modules, creating a reporting strategy for project activities. The project flow module of SD Negeri 1 Panican includes the introduction, contextualization, action, reflection, and follow-up stages. 2) the implementation of traditional and educational game project activities begins with the introduction and contextualization stage, the implementation of the project is carried out with action by making a traditional game playing field, traditional game playing tools, playing traditional games, and traditional game festivals and closed by the title of student learning outcomes. The dimensions achieved are global diversity with sub-elements of respecting and recognizing culture and social justice, mutual cooperation with sub-elements of collaboration, caring, and sharing and independence with sub-elements of understanding self and situation, recognizing challenges and developing self-reflection. Closing the series of project activities is done with a celebration of learning outcomes. 3) evaluation of the project to strengthen the profile of Pancasila students through traditional and educational games at SD Negeri 1 Panican is carried out using implementation observations with formative assessments, assessment rubrics and summative assessments.

Keywords: Project, Pancasila, traditional, games, educational

MOTTO

“Pendidikan yang baik bukan hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga membentuk karakter yang baik.”¹

(B.J Habibie)



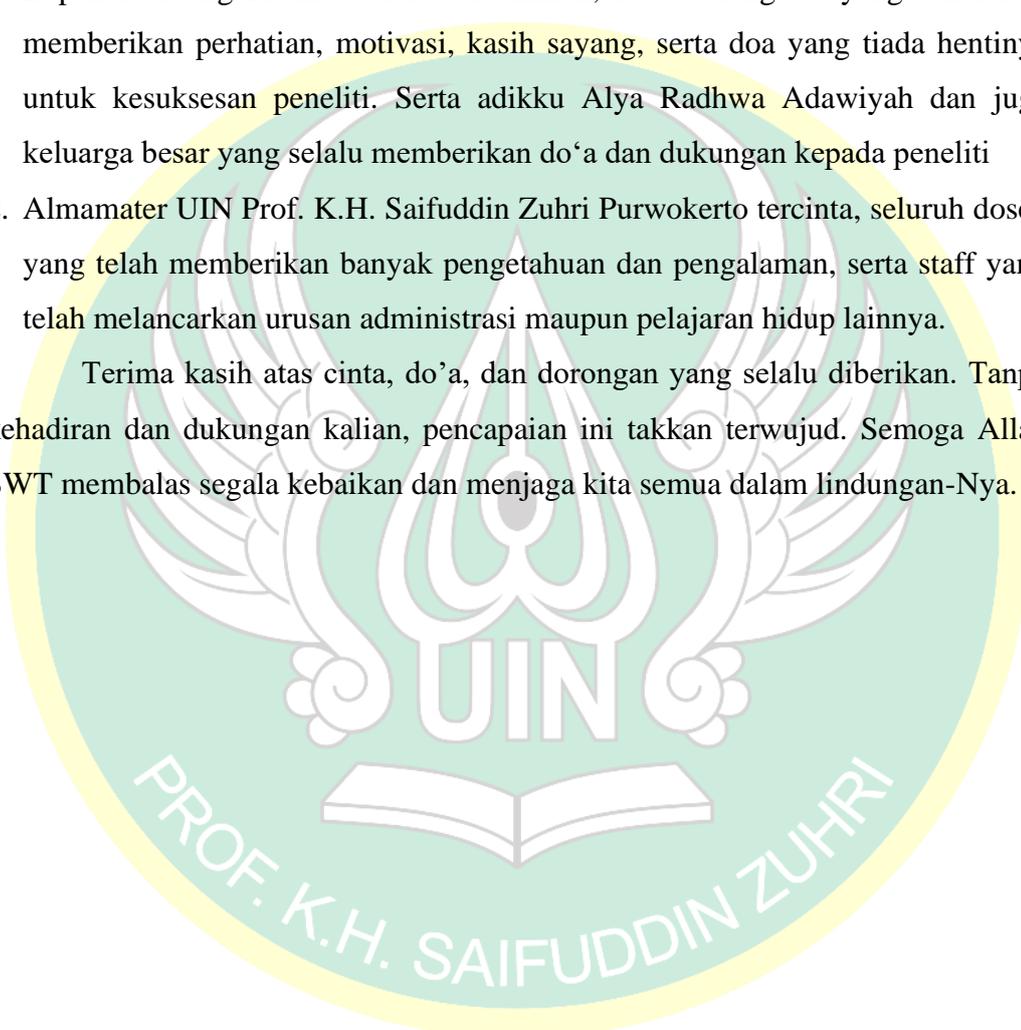
¹ Makka, Makmur. 2018. *Mr. Crack dari Parepare*. Jakarta: Republika

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, pemilik alam semesta. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini bentuk pengabdian cinta yang tulus serta ungkapan terima kasih kepada :

1. Bapak Nandang Kurnia dan Ibu Tusminah, kedua orang tua yang senantiasa memberikan perhatian, motivasi, kasih sayang, serta doa yang tiada hentinya untuk kesuksesan peneliti. Serta adikku Alya Radhwa Adawiyah dan juga keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungan kepada peneliti
2. Almamater UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tercinta, seluruh dosen yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, serta staff yang telah melancarkan urusan administrasi maupun pelajaran hidup lainnya.

Terima kasih atas cinta, do'a, dan dorongan yang selalu diberikan. Tanpa kehadiran dan dukungan kalian, pencapaian ini takkan terwujud. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan menjaga kita semua dalam lindungan-Nya.



UIN
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional dan Edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga”**. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Peneliti menyadari bahwa tanpa dukungan dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik, oleh karena itu dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A. selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M. Pd. I. selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. Subur, M.Ag. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M. Pd. I selaku Ketua Jurusan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Donny Khoirul Aziz, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Hendri Purbo Waseso, M. Pd. I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Zuri Pamuji, M.Pd.I. selaku Penasihat Akademik PGMI A 2020.

9. Anggityas Sekarinasih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu, dan tenaga kepada peneliti dalam menyusun skripsi sehingga dapat selesai dengan baik.
10. Segenap staf dan dosen UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah melancarkan urusan administrasi maupun pelajaran hidup lainnya.
11. Endang Sulistyawati, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 1 Panican, Kabupaten Purbalingga, yang telah memberikan izin dan memudahkan dalam proses skripsi ini.
12. Irfan Nuari, S.Pd. selaku wali kelas IV dan anggota tim P5 SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga yang telah memberikan waktu dan dukungannya kepada peneliti.
13. Kedua orang tua peneliti, Nandang Kurnia dan Tusminah, yang selalu memberikan doa, motivasi serta atas kesabaran yang luar biasa dalam setiap langka hidup peneliti.
14. Segenap sahabat peneliti Hanin Aisyah, Irma Febiani, Reka Sufiani, Ratih Adiningsih, Sella Septiani, Vita Leon dan Regita Septiani yang sudah memberikan waktu dan tenaganya dalam mendukung serta memberikan masukan kepada peneliti hingga skripsi ini bisa selesai dengan lancar.
15. Sahabat dan teman-teman PGMI A 2020 yang telah kebersamai, memberikan semangat, dan dukungan.
16. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti tulis semuanya dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.

Tidak ada kata yang dapat peneliti ungkapkan untuk menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam, semoga kebaikan dalam bentuk apa pun dalam penelitian ini dapat menjadi amal ibadah dan tentunya mendapat balasan dari Allah SWT, *Aamiin*.

Purwokerto, 02 Oktober 2024



Listiya Kusumawati

NIM. 2017405010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	7
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
E. Sistematika Pembahasan	13
BAB II : KAJIAN TEORI	15
A. Konsep Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	15
1. Pengertian Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	15
2. Dimensi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	16
3. Prinsip-Prinsip Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	18
4. Tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	19
5. Alur Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	21
6. Mengelola Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	25
B. Kearifan lokal	27
1. Permainan Tradisional dan Edukatif	27
2. Karakteristik Permainan Tradisional dan Edukatif	29
C. Kajian Pustaka	30
BAB III : METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Objek dan Subjek Penelitian	36
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Metode Analisa Data	40
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Perencanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Permainan Tradisional dan Edukatif	43
B. Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Permainan Tradisional dan Edukatif	55
C. Evaluasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Permainan Tradisional dan Edukatif	68

BAB V : PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Keterbatasan Penelitian.....	73
C. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	76



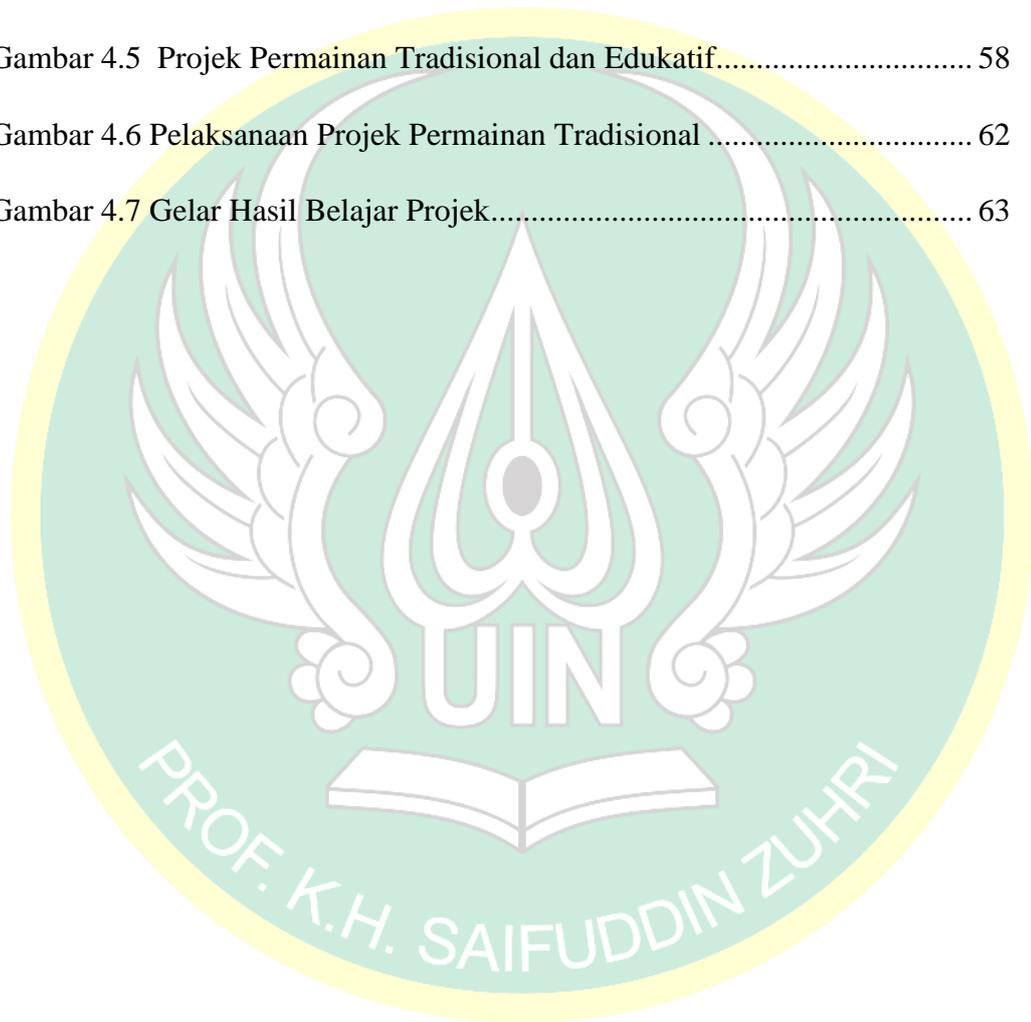
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahap Kesiapan Satuan Pendidikan.....	22
Tabel 2. Pemetaan Alokasi Waktu Projek Profil	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cover buku Serunya Permainan Tradisional.....	49
Gambar 4.2 Mengawali Kegiatan Proyek	55
Gambar 4.3 Kelompok Belajar	56
Gambar 4.4 Dokumentasi Proyek Pembuatan Lapangan Bermain.....	57
Gambar 4.5 Proyek Permainan Tradisional dan Edukatif.....	58
Gambar 4.6 Pelaksanaan Proyek Permainan Tradisional	62
Gambar 4.7 Gelar Hasil Belajar Proyek.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara, Observasi dan Dokumentasi
- Lampiran 2 Hasil Wawancara, Observasi dan Dokumentasi
- Lampiran 3 Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
- Lampiran 4 Rapor Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
- Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset di SD Negeri 1 Panican
- Lampiran 6 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 7 Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 8 Surat Keterangan Lulus Komprehensif
- Lampiran 9 Surat Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 10 Surat Keterangan Wakaf Buku Ke Perpustakaan
- Lampiran 11 Turnitin
- Lampiran 12 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 13 Sertifikat Bahasa Inggris
- Lampiran 14 Sertifikat Bahasa Arab
- Lampiran 15 Sertifikat Kuliah Kerja Nyata (KKN)
- Lampiran 16 Sertifikat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)
- Lampiran 17 Biodata Diri.



PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka merupakan pedoman pendidikan terbaru yang ditetapkan kemendikbud RI pada tahun 2022 sebagai bagian dari merdeka belajar. Tujuan dibentuknya kurikulum merdeka yaitu memberikan lebih banyak kesempatan kepada setiap siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing. Fokus yang dikembangkan dari kurikulum merdeka antara lain ; pengembangan *soft skill* dan karakter, materi *essensial* atau dasar, relevan dan mendalam, serta pembelajarannya yang fleksibel. Pada penerapan kurikulum merdeka ini guru diberikan keluasaan atau kemerdekaan dalam mengajar siswa sesuai dengan minat dan bakat mereka.² Kurikulum merdeka juga disebut juga dengan kurikulum prototipe yang artinya kurikulum ini adalah kurikulum pilihan atau opsional bagi satuan pendidikan yang diluncurkan oleh kemendikbudristek untuk membantu pemulihan pembelajaran pasca pandemi *covid-19*.³

Adapun penerapan kurikulum merdeka ini dilakukan secara terbatas dan juga bertahap melalui program sekolah penggerak yang kemudian hasil akhirnya kurikulum merdeka dapat di terapkan di seluruh sekolah yang ada di Indonesia.⁴ Salah satu ciri khas pembelajaran yang menggunakan kurikulum merdeka yaitu menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif serta menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Tujuan dari penerapan kurikulum merdeka yakni menginginkan pembelajaran yang bisa menumbuh kembangkan peserta didik secara holistik agar menjadi pelajar Pancasila dan siap menghadapi masa yang akan datang.⁵ Salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud

² Ahmad Sahnan and Tri Wibowo, "Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," *SITTAH: Journal of Primary Education* 4, no. 1 (2023): 29–43.

³ Akhmad Zaeni, dkk, *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Madrasah (Jawa Tengah: PT Nasya Ekspanding Management, 2023)* hlm 10.

⁴ Achmad Fauzi, "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak," *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18, no. 2 (2022): 18–22.

⁵ Diah Lestari, Masduki Asbari, and Eka Erma Yani, "Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan," *Journal of Information Systems and Management (JISMA)* 2, no. 6 (2023): 85–88, <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/840>.

dalam peluncuran merdeka belajar ialah mengembangkan karakter siswa yakni melalui sebuah proyek yang dinamakan proyek penguatan profil pelajar Pancasila atau P5.

Proyek penguatan profil pelajar pancasila merupakan suatu kegiatan di luar kegiatan pembelajaran intrakurikuler yang mana kegiatan menggunakan pendekatan proyek yang dirancang untuk menguatkan pencapaian kompetensi pembelajaran dan karakter siswa sesuai dengan profil pelajar pancasila yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan.⁶ Dalam penerapannya guru dapat tetap melaksanakan pembelajaran berbasis proyek di kegiatan mata pelajaran atau intrakurikuler dengan tujuan mencapai Capaian Pembelajaran (CP) yang telah dirancang, sementara proyek penguatan profil pelajar pancasila bertujuan mencapai kompetensi profil pelajar Pancasila sebagai kegiatan penguatan karakter siswa agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.⁷

Program kurikulum merdeka ini juga sesuai dengan pemikiran dari Ki Hajar Dewantara yang mana pendidikan tidak hanya fokus kompetensi namun juga perlu adanya pendidikan karakter di dalamnya.⁸ Dalam penerapannya proyek penguatan profil pelajar pancasila atau P5 memiliki enam dimensi karakter yang harus dikembangkan yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, bergotong royong, berkebhinekaan global, bernalar kritis, kreatif dan mandiri.

Proyek penguatan profil pelajar pancasila berperan sebagai sarana pencapaian profil pelajar pancasila, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk “mengalami pengetahuan” sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitarnya secara nyata. Hal tersebut senada dengan skema kurikulum, pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar

⁶ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2022. *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek. Hlm.1.

⁷ Community Development Journal et al., “Pelatihan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Kearifan Lokal Pada Satuan Pendidikan Dasar Kabupaten Pulau Morotai” *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 4, no. 4 (2023): 8586–8590.

⁸ Fatimah Az Zahroh, “Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar Kurikulum Merdeka,” *Prosiding National Conference for Ummah* 2, no. 1 (2023): 307–312, <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1144>.

Pancasila terdapat di dalam rumusan Kepmendikbudristek No.56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran yang menyebutkan bahwa struktur kurikulum di jenjang PAUD serta Pendidikan Dasar (SD) dan Menengah terdiri atas kegiatan pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.⁹ Jadi selain kegiatan pembelajaran intrakurikuler terdapat kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila bagi satuan pendidikan PAUD serta Pendidikan Dasar (SD) dan Menengah khususnya yang telah menerapkan kurikulum merdeka.

Tujuan program proyek penguatan profil pelajar Pancasila atau P5 ialah mengembangkan karakter siswa agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut senada dengan pemulihan pembelajaran pasca pandemi *covid-19* yang di nilai kurang efektif dengan pembelajaran *online*.¹⁰ Salah satu program kurikulum merdeka yakni proyek penguatan profil pelajar Pancasila berperan penting dalam mengembangkan dan menguatkan karakter siswa yang mengalami penurunan pasca pandemi *covid-19*. Berdasarkan hasil survei yang diselenggarakan Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan tahun 2021 yang menghasilkan indeks karakter peserta didik memperoleh angka 69,52% turun dua *point* dari angka indikatif tahun lalu memperoleh angka 71,41%.¹¹ Selain perubahan karakter peserta didik, penurunan keterampilan dan pengetahuan secara akademis peserta didik (*learning loss*) juga ikut terganggu. Sehingga, program proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) hadir dalam kurikulum merdeka diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengoptimalkan dan memotivasi siswa agar menjadi pelajar yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah SD Negeri 1 Panican menyatakan bahwa dalam penerapan alur dan proses kegiatan profil pelajar

⁹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm. 3.

¹⁰ Zuraini and Nurhayati, "Efektifitas Pembelajaran E-Learning Di Era New Normal," *Genta Mulia* XII, no. 1 (2021): 130–136, <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/563>.

¹¹ BD Septania, S Marmoah, and Hadiyah, "Analisis Perencanaan Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Kelas V Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Didaktika Dwija Indria* 10, no. 4 (2022).

pancasila dibagi menjadi dua pilihan yakni penguatan profil pelajar pancasila melalui proses pembelajaran dan pendekatan proyek.¹² Dalam penelitian ini, peneliti fokus meneliti penguatan profil pelajar pancasila melalui pendekatan proyek. Proyek penguatan profil pelajar pancasila memiliki beberapa tema yang dapat dipilih oleh satuan pendidikan khususnya tingkat Sekolah Dasar (SD) yang akan menerapkan proyek penguatan profil pelajar Pancasila antara lain ; Gaya Hidup Berkelanjutan, Bhinneka Tunggal Ika, Kewirausahaan, Bangun Jiwa dan Raga, Rekayasa dan Teknologi, Kearifan Lokal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Panican, pihak sekolah berhak menentukan sendiri tema mana yang akan diterapkan di sekolah tersebut sebagai tema proyek.¹³ Beberapa sekolah telah menerapkan proyek dengan tema yakni tema kearifan lokal. Tema kearifan lokal ini identik dengan kebudayaan lokal atau daerah yang ada di Indonesia, dari berbagai keberagaman yang ada sebagai penerus bangsa, siswa diajak untuk ikut serta melestarikannya melalui transformasi dalam proses pendidikan.

Kearifan lokal juga memuat nilai-nilai kebaikan yang abadi dan penting untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa di masa sekarang khususnya dalam mengembangkan karakter siswa. Penerapan dari tema kearifan lokal bermacam-macam pilihan dalam mengamplifikasinya berdasarkan keputusan pihak sekolah yang telah dirancang sesuai dengan panduan.¹⁴ Untuk jenjang Sekolah Dasar (SD) dalam tema kearifan lokal dimasukkan ke dalam pembelajaran proyek dapat dirancang dengan cara yang menyenangkan salah satunya melalui permainan tradisional dan edukatif.

Permainan tradisional dan edukatif merupakan salah satu proyek yang dapat di pilih dari beberapa tema proyek penguatan profil pelajar Pancasila atau P5 yaitu kearifan lokal. kearifan lokal pada dasarnya berisi nilai-nilai kebudayaan lokal yang telah mendapatkan pengakuan dari mayoritas masyarakat tentang nilai-nilai

¹² Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Kamis, 28 Maret 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

¹³ Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Kamis, 28 Maret 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

¹⁴ Armi Maulani Aries, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional," *Jurnal Sinektik* 5, no. 2 (2023): 136–146.

kebaikannya. Peran kearifan lokal dalam kehidupan sangat penting karena kearifan lokal mempunyai makna khusus dalam kehidupan masyarakat. Adapun nilai-nilai luhur yang mencerminkan *civic culture* atau kebudayaan, seperti nilai keagamaan, kekeluargaan, toleransi, tanggung jawab, demokratis, gotong royong, solidaritas dan kepedulian terhadap lingkungan. Melalui kearifan lokal nilai-nilai kebangsaan dapat ditanamkan kepada siswa sejak dini, dengan cara penanaman profil pelajar Pancasila yang berlaku di kurikulum merdeka.¹⁵ Dalam kegiatannya, permainan tradisional dan edukatif siswa diajak untuk mempelajari beberapa permainan tradisional mulai dari sejarah, cara bermain, aturan main, praktik dan dalam penguatan karakter siswa guru juga menyampaikan hal edukatif berupa pesan moral atau sebuah nasehat dari permainan tradisional yang telah siswa pelajari. Selain itu juga di harapkan pula dari proyek permainan tradisional dan edukatif ini dapat mengembangkan karakter siswa yang tidak melupakan kebudayaan dari bangsa Indonesia.

SD Negeri 1 Panican merupakan salah satu sekolah penggerak yang ada di kabupaten Purbalingga. Berdasarkan SK Kemendikbud Nomor 162 Tahun 2021 sekolah penggerak ialah salah program baru dari Kemendikbud yang dirancang untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia yaitu mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkarakter melalui penguatan profil pelajar Pancasila.¹⁶ Selain itu, sekolah penggerak juga berfokus pada mengembangkan hasil belajar siswa secara *holistic* atau menyeluruh dengan mewujudkan profil pelajar Pancasila dalam cakupan yang dicapai yakni kompetensi kognitif (*literasi dan numerasi*) serta nonkognitif (karakter). Program sekolah tersebut juga sering dijadikan inspirasi untuk sekolah dasar lainnya yang ada di Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, hanya beberapa sekolah yang mengambil tema kearifan lokal, jika pun ada namun sangat jarang mengambil program proyek penguatan profil pelajar pancasila atau P5 tema kearifan lokal

¹⁵Achmad Nazarudin and Aan Widiyono, "Melestarikan Budaya Kearifan Lokal Jepara Dalam Proses Pembentukan Profil Pelajar Pancasila P5 Di Kurikulum Merdeka SDN 01 Kendeng Sidialit," *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora* 1, no. 3 (2023): 193–208.

¹⁶ Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 162 Tahun 2021 Tentang Program Sekolah Penggerak.

dengan kegiatan yang diterapkan permainan tradisional dan edukatif. Dan SD Negeri 1 Panican sudah aktif dalam menerapkan program tersebut. Penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican di peruntukan bagi semua kelas yang sudah menerapkan kurikulum merdeka yaitu kelas I, II, IV, dan V. Proyek ini masuk pada muatan mata pelajaran yang dilaksanakan sekali dalam satu minggu yaitu pada hari rabu dengan durasi waktu pembelajaran yaitu 3-4 JP.

Kegiatan proyek tersebut memuat beberapa pelajaran dengan topik permainan tradisional mulai dari sejarah, cara bermain, aturan main, membuat mainan, pesan nasehat dari permainan, dan mengenalkan banyak permainan tradisional yang ada di Indonesia kepada mereka. SD Negeri 1 Panican mengambil tiga dari enam indikator dimensi yang ada dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila yakni berkebhinekaan global, gotong royong dan mandiri. Selain itu juga di harapkan pula dari proyek permainan tradisional dan edukatif ini dapat mengembangkan karakter siswa yang tidak melupakan kebudayaan dari bangsa Indonesia.

Bersumber pada penyampaian alasan di atas, maka pada penelitian kali ini peneliti ingin mengetahui bagaimana implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga. Fokus penelitian itu tertuju pada kegiatan implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga, selain itu penelitian ini nantinya diharapkan bisa dijadikan acuan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam proses penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif menjadi lebih baik.

B. Definisi Konseptual

1. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Projek penguatan profil pelajar pancasila berlandaskan Kemendikbudristek No.56/M/2022 merupakan program terbaru dari Kurikulum Merdeka, yang mana program ini dirancang untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek.¹⁷ Adapun berdasarkan modul panduan pengembangan projek penguatan profil pelajar pancasila yang disusun oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, projek penguatan profil pelajar pancasila merupakan salah satu kegiatan penguatan karakter peserta didik agar dapat mencapai profil Pelajar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Projek baru ini memberikan sebuah kesempatan kepada peserta didik untuk “pengalaman langsung” melalui pengalaman nyata yang melibatkan peserta didik di dalamnya sebagai proses penanaman karakter, serta kesempatan untuk memahami isu-isu yang ada di lingkungan sekitar.¹⁸

Projek penguatan profil pelajar pancasila memiliki tujuan untuk menanggapi pertanyaan penting peserta didik yaitu profil atau kompetensi seperti apa yang ingin ditanamkan oleh sistem pendidikan di Indonesia. Senada dengan hal tersebut, projek penguatan profil pelajar pancasila mempunyai rancangan kompetensi yang dapat menyempurnakan penguatan karakter peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam memenuhi standar kompetensi lulusan pada semua jenjang satuan Pendidikan. Kegiatan projek penguatan profil pelajar pancasila juga dapat bekerja sama dengan Masyarakat sekitar maupun sebuah mitra, dalam rangka menyusun dan mempermudah kegiatan.¹⁹

¹⁷Indonesia. (2022) Keputusan Mendikbud Ristek No.56/M/2022 tentang projek penguatan profil pelajar pancasila. Jakarta : Sekretariat Negara

¹⁸Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*,hlm.5.

¹⁹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*,hlm.1-5.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa proyek penguatan profil pelajar pancasila adalah suatu kegiatan terbaru dari kurikulum merdeka yang terencana untuk memperkuat karakter peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

2. Permainan Tradisional dan Edukatif

Permainan tradisional menurut Rizky Yulita ialah suatu permainan yang mana telah hadir sejak zaman dahulu, dan permainan tersebut telah dimainkan dari generasi ke generasi.²⁰ Di sisi lain menurut James Danandjadja, permainan tradisional adalah suatu permainan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu komunitas atau budaya tertentu. Permainan tradisional ini mencerminkan nilai-nilai budaya, norma, dan cara hidup masyarakat yang mengembangkannya.²¹

Ada beberapa manfaat permainan tradisional selain kebugaran jasmani yaitu melatih peserta didik berhitung, melatih peserta didik berpikir, melatih kepercayaan diri, melatih kejujuran dan melatih sportifitas dalam permainan. Indonesia sebagai negara yang beragam akan permainan tradisional mempunyai berbagai macam permainan tradisional dari berbagai daerah, misalnya petak umpet, gobak sodor, sunda manda atau engklek, congklak, egrang, lompat tali, bola bekel, ular naga, layang-layang, cublak-cublak suweng, jamuran, kotak pos, sepak sekong, kelereng, bantik, ABC lima dasar, dan sebagainya.²²

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan yang sudah ada dari zaman dahulu dan mengandung nilai-nilai budaya dan diwariskan secara turun menurun dari generasi ke generasi serta mempunyai banyak variasi.

²⁰ Yulita, Rizky. 2017. Permainan Tradisional Anak Nusantara. Jakarta Timur : Kementerian pendidikan dan kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

²¹ Nur Ngazizah, Muhammadiyah Purworejo, and Sekolah Dasar, "PANCASILA DENGAN TEMA KEARIFAN LOKAL UNTUK KELAS IV DI SDN" 11, no. 1 (2024): 9–17.

²² Dharmamulya, sukirman dkk. (2005). Permainan Tradisional. Purwangan: KEPEL PRESS Dalam Khairudin et al., "Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur," *Nusantara Education* 1, no. 1 SE-Articles (2022): 81–93.

Permainan edukatif menurut Syamsuardi yakni permainan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.²³ Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk mendidik dan mengembangkan berbagai keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai positif dalam diri anak. Adapun menurut Uliyah, permainan edukatif dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi, semangat, dan minat pada proses pembelajaran.²⁴

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah suatu permainan yang telah di rancang secara khusus agar terlihat sangat menyenangkan dan dapat dijadikan sebuah cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dalam proses pembelajaran.

Ditinjau dari pengertian permainan tradisional dan permainan edukatif di atas, dapat disimpulkan bahwa proyek permainan tradisional dan edukatif adalah salah satu proyek yang dapat di pilih dari beberapa tema proyek penguatan profil pelajar pancasila, salah satunya tema kearifan lokal dengan mengaplikasikan sebuah permainan edukatif lewat permainan tradisional.

Tema kearifan lokal identik dengan nilai-nilai budaya lokal dan telah mendapat pengakuan dari masyarakat tentang nilai-nilai kebaikannya. kearifan lokal mempunyai kedudukan penting dalam kehidupan sehari-hari karena kearifan lokal mempunyai nilai-nilai moral dengan ditandainya sikap masyarakat yang mencerminkan *civic culture* (kebudayaan), seperti nilai religius, kekeluargaan, tanggung jawab, toleransi, kepedulian sosial, demokratis, gotong royong, solidaritas dan kepedulian lingkungan. Sehingga peran kearifan lokal di masukan ke dalam salah satu tema dalam kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila.²⁵

²³ Muhammad Rusli et al., "Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif Pada Siswa Sekolah Dasar," *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 7, no. 4 (2022): 582–589.

²⁴ Riva Komala Sari et al., "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5593–5600.

²⁵ Nazarudin and Widiyono, "Melestarikan Budaya Kearifan Lokal Jepara Dalam Proses Pembentukan Profil Pelajar Pancasila P5 Di Kurikulum Merdeka SDN 01 Kendeng Sidalit." *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora* 1, No. 3 (2023): 193-208.

3. SD Negeri 1 Panican

SD Negeri 1 Panican ialah satuan pendidikan formal dengan jenjang Sekolah Dasar yang beralamat di Jl. Raya Panican No. 10, Kecamatan Kemangkon, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah, di bawah naungan kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan didirikan pada tanggal 1 Maret 2005. SD N 1 Panican Kabupaten Purbalingga ini masih ter-Akreditasi B.

SD Negeri 1 Panican merupakan salah satu sekolah penggerak yang ada di kabupaten Purbalingga. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Panican, sekolah penggerak ialah salah program dari Kemendikbudristek yang memiliki tujuan untuk menciptakan visi pendidikan Indonesia dalam menghadirkan Indonesia maju yang merdeka, mandiri dan berkarakter melalui program penguatan profil pelajar Pancasila. Sekolah penggerak mengutamakan pengembangan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh dengan menciptakan profil pelajar Pancasila yang berkonsep pada kompetensi kognitif (*literasi dan numerasi*) serta nonkognitif (karakter). Sekolah tersebut juga sering dijadikan sebagai inspirasi untuk sekolah dasar lainnya yang ada di Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan hasil observasi ke beberapa sekolah, hanya beberapa sekolah yang mengambil tema kearifan lokal, jika pun ada namun sangat jarang mengambil program proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) tema kearifal lokal dengan kegiatan permainan tradisional dan edukatif. Dan SD N 1 Panican sudah aktif dalam menerapkan program tersebut.

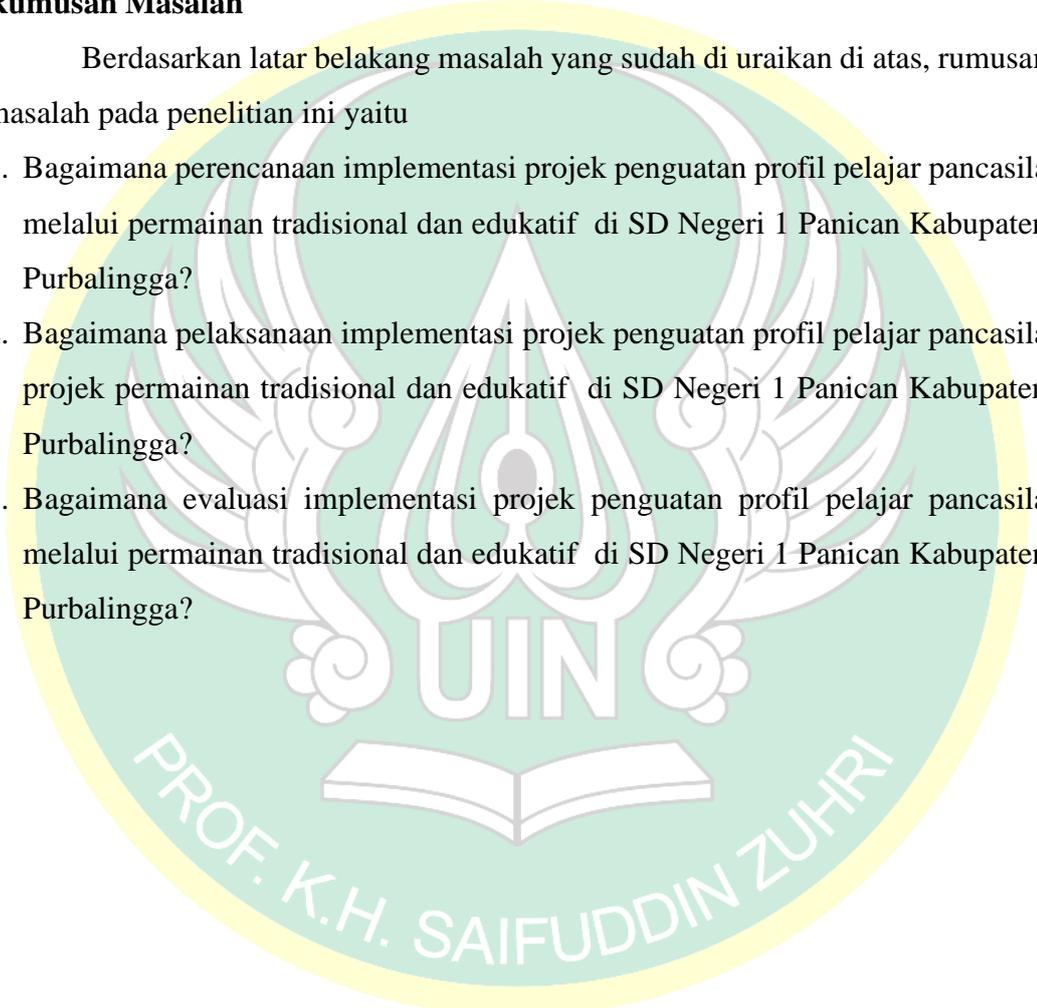
Penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD N 1 Panican di peruntukan bagi semua kelas yang sudah menerapkan kurikulum merdeka yaitu kelas I, II, IV, dan V. Proyek ini masuk pada muatan mata pelajaran yang dilaksanakan sekali dalam satu minggu yaitu pada hari sabtu dengan durasi waktu pembelajaran yaitu 3-4 JP. Dalam kegiatannya anak-anak akan mempelajari beberapa permainan tradisional mulai dari sejarah, cara bermain, aturan main, membuat mainan, pesan nasehat dari permainan, dan mengenalkan banyak permainan tradisional yang ada di Indonesia kepada mereka. Dalam penerapannya guru mengambil tiga indikator

dimensi dari enam dimensi yang ada dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila yakni gotong royong, berkebhinekaan global dan mandiri. Selain itu juga di harapkan pula dari permainan tradisional dan edukatif ini dapat mengembangkan karakter siswa yang tidak melupakan kebudayaan dari bangsa Indonesia dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di uraikan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Bagaimana perencanaan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga?
2. Bagaimana pelaksanaan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila proyek permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga?
3. Bagaimana evaluasi implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga?



UIN
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah suatu hal yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Adapun tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui perencanaan implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga
- c. Untuk mengetahui evaluasi implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

2. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis serta mudah, yang akan di uraikan sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan, wawasan, sumbangan dan pemikiran bagi peneliti di masa mendatang sebagai pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut, khususnya pada para guru dan siswa yaitu dapat meningkatkan kualitas kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka yakni penguatan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan menganalisis implementasi penguatan karakter siswa melalui permainan tradisional dan edukatif sebagai bekal untuk menjadi seorang guru yang lebih berkompentensi baik dan profesional dalam menguatkan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian dilaksanakan menjadi sarana untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penelitian, khususnya dalam perkembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui proyek permainan tradisional dan edukatif dan juga para calon guru nantinya.

2) Bagi Guru

Memberikan masukan dan semangat kepada guru sehingga guru dapat memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme atau kualitas sebagai pengajar di era Kurikulum Merdeka Belajar ini dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

3) Bagi Orang Tua

Memberikan masukan dan motivasi kepada orang tua untuk memberikan pengertian untuk mengetahui dan memahami seberapa besar pengaruh dari proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif.

4) Bagi Sekolah/Lembaga Pendidikan

Sebagai informasi dan masukan bagi sekolah untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berkualitas.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disusun agar dapat mempermudah pembaca dalam memahami isi dari penelitian skripsi ini, maka dengan ini peneliti memberikan penjelasan makna dan gambaran umum setiap bab. Berikut sistematika pembahasan dalam penelitian ini.

Bagian awal meliputi sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, kata persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Bagian utama meliputi pokok-pokok permasalahan yang diuraikan mulai bab I sampai bab V dengan rinci :

Bab pertama pendahuluan, memuat latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab dua landasan teori, memuat uraian tentang kajian teori, kajian pustaka atau penelitian terdahulu.

Bab tiga metode penelitian, memuat metode dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan teknik pengelolaan dan analisis data.

Bab empat hasil penelitian dan pembahasan, memuat proses pelaksanaan penelitian hingga proses dan hasil akhir penelitian. Terdapat tiga sub bab. Sub bab pertama penyajian data yang berisi perencanaan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga. Sub bab kedua berisi pelaksanaan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga. Sub bab ketiga berisi evaluasi implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

Bab kelima penutup, memuat bagian akhir dari seluruh rangkaian pembahasan skripsi ini berupa kesimpulan dari penelitian, keterbatasan penelitian dan saran. Bagian akhir dari penelitian skripsi ini meliputi daftar pustaka, dokumentasi atau lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

1. Pengertian Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah program terbaru dari kurikulum merdeka yang mana memiliki tujuan untuk menanamkan dan mengoptimalkan karakter peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai pancasila.²⁶ Kegiatan tersebut diharapkan dapat menyempurnakan dan memulihkan kembali pendidikan karakter pada peserta didik. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu melalui pendekatan proyek (*project-based learning*), dalam kegiatannya peserta didik diberikan peluang untuk belajar secara langsung agar mendapatkan pengalaman secara nyata dan juga dapat berkontribusi dengan lingkungan sekitar.²⁷

Fokus utama dari proyek penguatan profil pelajar pancasila menurut Mabruri Salim, adalah menghasilkan karakter peserta didik agar sesuai dengan lingkungan sekitar mereka, terutama dalam mempelajari isu-isu terkini misalnya teknologi, kewirausahaan, kesehatan mental, perubahan iklim, dan kehidupan demokrasi saat ini. Dengan menggunakan pendekatan proyek, kegiatan ini mendorong siswa untuk ikut berpartisipasi dalam lingkungan sekitar mereka, kemudian siswa juga terlibat dalam menelaah suatu isu-isu terkini.²⁸

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa proyek penguatan profil pelajar pancasila adalah konsep pembelajaran dan juga penguatan karakter terbaru dari kurikulum merdeka dalam memulihkan

²⁶ Sulastris Sulastris et al., "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar," *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 3 (2022): 583.

²⁷ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm.2.

²⁸ Ferysca Novia Sanjaya, Anggit Grahito Wicaksono, and Muhammad Faruq Hanafi, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Di SD Negeri 02 Papahan , Tasikmadu Tahun Ajaran 2022 / 2023" 8 (2024): 11707–11714.

pendidikan karakter dengan menggunakan pendekatan proyek dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar dalam pembelajaran tersebut.²⁹

2. Dimensi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi, Elemen, dan Sub elemen Profil Pelajar Pancasila secara rinci termuat dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 009/H/Kr/2022 Tentang Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.³⁰ Dipaparkan bahwa dimensi dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila ada enam antara lain :

a. Beriman Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa serta Berakhlak Mulia

Dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia adalah karakter yang diharapkan dari peserta didik dapat menghargai keberadaan Tuhan dan selalu menaati perintah serta menjauhi larangan yang sesuai dengan ajaran agama masing-masing.

Elemen kunci dari dimensi beriman, bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia terdiri dari lima elemen di antaranya: akhlak beragama, akhlak pribadi, akhlak kepada manusia, akhlak kepada alam, akhlak bernegara

b. Bergotong Royong

Dimensi Bergotong royong adalah karakter yang diharapkan dari peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan kolaborasi tanpa paksaan atau sukarela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan. Gotong royong memiliki tiga elemen kunci antaranya; kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.

²⁹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm 27.

³⁰ Indonesia. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP No.009/H/KR/2022 Tahun 2022 tentang dimensi, elemen dan sub elemen profil pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka*. Jakarta : Sekretariat Negara

c. Berkebhinekaan Global

Dimensi berkebhinekaan global adalah penanaman karakter yang diharapkan pada peserta didik Indonesia yang memiliki jati diri yang siap dan mampu menunjukkan diri sebagai representasi budaya luhur bangsa, yang disertai dengan kepemilikan wawasan serta pengetahuan yang keterbukaan tentang berbagai ragam budaya daerah, nasional dan global. Terdapat empat elemen kunci dari berkebhinekaan global di antaranya ; mengetahui dan mengapresiasi budaya, kemampuan komunikasi antarbudaya dalam berinteraksi dengan sesama, refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan, dan berkeadilan sosial.

d. Bernalar Kritis

Dimensi bernalar kritis adalah penanaman karakter yang diharapkan pada peserta didik berpikir objektif sistemik dan saintifik dengan mempertimbangkan segala aspek. Elemen kunci dari dimensi Bernalar Kritis terdiri dari tiga elemen, antaranya; mengumpulkan dan menganalisis informasi dan ide, menelaah dan mempertimbangkan argumen, dan menelaah ide dan langkah berpikir, serta mengambil langkah

e. Kreatif

Dimensi kreatif adalah penanaman karakter yang diharapkan peserta didik mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal. Elemen kunci dari dimensi Kreatif terdiri dari tiga, antaranya; menciptakan ide yang inovatif, menciptakan karya dan tindakan yang inovatif dan mempunyai kemampuan beradaptasi dalam mencari jalan keluar dari masalah.

f. Mandiri.

Dimensi mandiri adalah penanaman karakter yang diharapkan pada peserta didik memiliki prakarsa atas pengembangan diri yang tercermin dalam kemampuan untuk bertanggung jawab, memiliki rencana strategis melakukan tindakan dan merefleksikan proses dan hasil

pengalaman. Elemen kunci dari dimensi Mandiri terdiri dari dua, antaranya; kesadaran diri dan lingkungan yang di hadapi, ,memanajemen diri.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila memiliki enam dimensi karakter yang dapat dipilih oleh pihak satuan pendidikan saat menerapkan proyek penguatan profil pelajar pancasila.

3. Prinsip-Prinsip Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Prinsip-prinsip proyek penguatan profil pelajar pancasila menurut panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang telah disusun oleh Kemendikbudristek menyebutkan bahwa prinsi-prinsip proyek penguatan profil pelajar pancasila ada 4 antara lain prinsip holistik, kontekstual,berpusat pada siswa dan eksploratif.³¹

a. Prinsip Holistik

Holistik memiliki arti memandang sesuatu secara utuh dan menyeluruh. Dalam prinsip ini, proyek penguatan profil pelajar Pancasila memotivasi peserta didik untuk mempelajari sebuah tema secara utuh dan melihat keterkaitan dari berbagai hal untuk memahami sebuah isu secara mendalam.

b. Prinsip Kontekstual

kontekstual berkaitan dengan kegiatan pembelajaran pada pengalaman nyata yang dihadapi dalam keseharian peserta didik. Prinsip ini memotivasi guru dan peserta didik agar dapat menjadikan lingkungan sekitar dan realitas kehidupan sehari-hari sebagai bahan utama dalam pembelajaran.

c. Prinsip Berpusat pada peserta didik

Berpusat pada peserta didik berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang mana dapat memotivasi peserta didik untuk menjadi

³¹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*,hlm.8-9.

subjek pembelajaran yang aktif mengelola proses belajarnya secara mandiri, termasuk dalam memilih dan mengusulkan topik proyek profil pancasila sesuai minatnya.

d. Prinsip Eksploratif

Eksploratif berkaitan dengan semangat untuk membuka ruang belajar yang luas bagi proses pengembangan diri dan inkuiri, baik terstruktur maupun bebas.³² Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, proyek penguatan profil pelajar pancasila diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berdampak, serta mempersiapkan pelajar untuk menjadi individu yang lebih baik dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

4. Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Dipaparkan di panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila tersebut bahwa Kemendikbudristek telah menentukan tema untuk setiap proyek profil yang diimplementasikan di satuan pendidikan. Tema yang dikembangkan berdasarkan isu prioritas dalam Peta Jalan Pendidikan Nasional 2020-2035, *Sustainable Development Goals*, dan dokumen lain yang relevan.³³ Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada SD/MI antara lain :

a. Gaya hidup berkelanjutan

Dipaparkan pada panduan proyek penguatan profil pelajar Pancasila gaya hidup berkelanjutan atau *sustainable lifestyle* merupakan salah satu jenis kegiatan atau aksi untuk menyelamatkan bumi dari kerusakan dengan cara mengkhususkan pada pemakaian sumber daya alam terbarukan dibandingkan memakai sumber daya

³² Sri Maruti et al., "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Jenjang Sekolah Dasar," *Abdimas Mandalika* 2, no. 2 (2023): 85–90.

³³ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm.27.

alam yang tidak dapat diperbaharui sehingga menghasilkan sampah atau energi yang tercemar.³⁴

b. Kearifan lokal

Dipaparkan pada panduan proyek penguatan profil pelajar Pancasila kearifan lokal identik dengan nilai-nilai budaya lokal dan telah mendapatkan pengakuan di masyarakat dengan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal diangkat dalam kategori tema karena bermanfaat untuk memperluas wawasan dan pemahaman peserta didik serta sebagai media pembelajaran untuk penanaman rasa cinta terhadap kebudayaan lokal yang ada di Indonesia.³⁵ Di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kearifan lokal sudah mulai memudar oleh gaya hidup di zaman sekarang.

c. Bhinneka Tunggal Ika

Tema Bhineka Tunggal Ika menjadi tema yang sering diterapkan sebagai langkah awal penerapan kurikulum merdeka di jenjang sekolah dasar. Bhineka Tunggal Ika sesuai dengan semboyan Bangsa Indonesia merupakan penanaman karakter bangsa yang menjadi nilai-nilai perbedaan yang menjadi kesamaan. Dengan menanamkan nilai-nilai kebhinekaan, kita dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan sifat toleransi, sabar, dan menjaga kebiasaan berbagi. Oleh karena itu, pelajar Indonesia dituntut untuk melaksanakan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.³⁶

d. Rekayasa dan Teknologi

Tema rekayasa dan teknologi di proyek penguatan profil pelajar pancasila merupakan sebuah kolaborasi yang telah di rancang dalam

³⁴ Reni Wiji Lestari, Rintis Rizkia Pangestika, and Nurhidayati, "Pengembangan Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Gaya Hidup Berkelanjutan Untuk Sekolah Dasar," *Ezra Science Bulletin* 1, no. 2 (2023): 240–246.

³⁵ Anjar Sulistiawati et al., "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Melalui Proyek Bermuatan Kearifan Lokal Di SD Negeri Trayu," *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 5, no. 3 (2023): 195–208.

³⁶ Indra Kartika Sari, Ade Pifianti, and Chairunissa Chairunissa, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 0, no. 2 (2023): 138–147.

melatih berpikir kritis, kreatif, inovatif, sekaligus kemampuan berempati untuk merekayasa dengan membangun atau membuat produk berteknologi yang memudahkan kegiatan diri maupun sekitarnya. Dalam kegiatannya, peserta didik dapat memahami dan menerapkan proses rekayasa secara sederhana.³⁷

e. Kewirausahaan

Kegiatan berwirausaha, peserta didik akan tertanam karakter mandiri, kreatif, inovatif, berjiwa besar, dan bisa menggali potensi yang ada di sekitarnya. Dengan berwirausaha dilandasi semangat Pancasila, peserta didik diharapkan selalu bersemangat memecahkan permasalahan dan mencari solusinya. Dengan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tema Kewirausahaan akan memberi ruang dan waktu siswa mengembangkan kompetensi berwirausaha dan memperkuat karakter dan profil pelajar Pancasila.³⁸

Pada 1 tahun ajaran peserta didik dapat mengikuti proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang dilakukan berdasarkan panduan proyek untuk tingkat SD/MI ketentuan jumlah tema yakni 2 sampai 3 tema proyek profil dengan tema berbeda.

5. Alur Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Berdasarkan panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang diterbitkan oleh badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia, dijelaskan bahwa dalam desain proyek penguatan profil pelajar pancasila ada tujuh tahap.³⁹

³⁷ Murni Aprila et al., “Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin (P2RA) Sebagai Perwujudan Penerapan Kurikulum Merdeka Di MAN 1 Padang Pariaman,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 11470–11478.

³⁸ Sri Yuliasuti, Isa Ansori, and Moh. FATHURRAHMAN, “Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang,” *Lembaran Ilmu Kependidikan* <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK> 51, no. 2 (2022): 76–87.

³⁹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm.22.

a. Membentuk Tim Fasilitator Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Pembentukan tim fasilitator proyek penguatan profil pelajar pancasila tersusun dari sejumlah pendidik yang dapat berpartisipasi dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan meninjau kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila. Setelah tim fasilitator ditetapkan kemudian diatur oleh kepala satuan pendidikan dan koordinator proyek penguatan profil pelajar pancasila. Adapun jumlah anggota tim fasilitator proyek penguatan profil pelajar pancasila dapat dikondisikan sesuai dengan kepentingan satuan pendidikan.

b. Mengidentifikasi Tahapan Kesiapan Satuan Pendidikan dalam Mengimplementasikan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Langkah awal dalam identifikasi kesiapan satuan pendidikan dalam mengimplementasikan proyek penguatan profil pelajar Pancasila ditinjau dari kompetensi satuan pendidikan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Tabel.1 Tahap Kesiapan Satuan Pendidikan Dalam Menjalankan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Tahap Awal	Tahap Berkembang	Tahap Lanjutan
Sekolah atau lembaga pendidikan belum memiliki prosedur dalam merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek.	Sekolah atau lembaga pendidikan sudah memiliki prosedur untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek.	Pembelajaran berbasis proyek sudah menjadi kebiasaan rutin di sekolah atau satuan pendidikan.
Pendekatan pembelajaran berbasis proyek baru dikuasai oleh pendidik.	Pendekatan pembelajaran berbasis proyek telah dikuasai sebagian pendidik.	Pendekatan pembelajaran berbasis proyek telah dikuasai semua pendidik
Sekolah atau lembaga pendidikan melaksanakan proyek	Sekolah atau lembaga pendidikan mulai mengajak pihak di luar	Sekolah atau lembaga pendidikan telah

secara mandiri (tidak melibatkan pihak luar).	sekolah atau lembaga pendidikan agar mendukung salah satu kegiatan proyek.	membentuk kerja sama agar penanaman karakter proyek dapat lebih bermakna bersama dengan pihak mitra di luar satuan pendidikan.
---	--	--

Sumber : Kemendikbudristek, 2022

c. Mengidentifikasi Dimensi dan Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Pada tahap ini tugas tim fasilitator dan kepala satuan pendidikan ialah menentukan tema dan dimensi proyek penguatan profil pelajar Pancasila sebagai target sekaligus arah penerapan proyek agar dimensi yang di pilih dapat ditanamkan dan dikembangkan dengan tepat pada tahun ajaran berjalan. Pemilihan tema dan dimensi juga dapat mengacu pada visi misi satuan pendidikan atau program yang akan dijalankan di tahun ajaran tersebut. Direkomendasikan dalam 1 tahun pembelajaran dapat menerapkan dua tema dengan ketentuan 2-3 dimensi di dalamnya dan usahakan yang paling relevan agar tepat pada sasaran proyek profil pada satu tahun ajaran.

Ditahap pengembangan modul proyek penguatan profil, penentuan dimensi target ini akan dilanjutkan dengan penentuan elemen dan sub elemen yang sejalan dengan kondisi dan keperluan peserta didik. Adapun jika pimpinan satuan pendidikan sudah berpengalaman dalam mengimplementasikan kegiatan berbasis proyek, jumlah dimensi dan tema yang diambil dapat ditambah sesuai dengan kesiapan sekolah.

d. Mendesain Alokasi Waktu Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Tahap awal dalam mendesaian alokasi waktu proyek penguatan profil pelajar pancasila ialah menentukan seluruh jumlah jam proyek penguatan profil pelajar pancasila yang dikuasai setiap kelas. Jumlah

jam tersebut ditentukan dalam Kemendibudristek RI Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.⁴⁰

Tabel 2. Pemetaan Alokasi Waktu Projek Profil di Pendidikan Dasar dan Menengah

Tingkat Pendidikan	Alokasi Jam Projek Per Tahun
SD/MI kelas I-V SD/MI	252 JP
SD/MI kelas VI	224 JP
SMP/MTs kelas VII-VIII	360 JP
SMP/MTs kelas IX	320 JP
SMA/MA kelas X	486 JP
SMA/MA kelas XI	216 JP
SMK kelas X	192 JP
SMK kelas XI	288 JP
SMK kelas XII	36 JP
SMK kelas XII* (Program 4 tahun) SMK	144 JP
SMK kelas XIII* (Program 4 tahun) SMK	0

Sumber : Kemendikbudristek, 2022

e. Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Merancang modul projek penguatan profil pelajar pancasila di susun dengan satu rencana dalam menyusun desain penguatan profil pelajar pancasila yakni mengimplementasikan kegiatan pembelajaran berbasis projek dan penerapan projek ini harus sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Adapun langkah-langkah untuk menyusun modul projek di antaranya: a) Menentukan dan melakukan observasi terkait kondisi serta kebutuhan peserta didik b) Menentukan konsep modul sesuai dengan tahap kesiapan sekolah c) Menyesuaikan atau memodifikasi

⁴⁰ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm.36.

modul yang telah disediakan atau dapat menyusun modul secara mandiri.⁴¹

f. Mengembangkan Topik, dan Alur Aktivitas

Tim fasilitator dapat berkolaborasi dengan pendidik dalam mendesain alur proyek penguatan profil pelajar pancasila yang berisi kegiatan proyek, menggunakan rancangan pelaksanaan yang disepakati bersama. Hal-hal yang telah didesain berdasarkan alur dapat dilengkapi dengan model pembelajaran, media pembelajaran, dan mitra atau narasumber yang dibutuhkan dalam pengembangan serta mendalami dimensi proyek.

g. Pengembangan Asesmen Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Asesmen formatif pada awal proyek penguatan profil pelajar pancasila dapat digunakan untuk menata kemampuan peserta didik sebagai referensi bagi tim fasilitator proyek dalam mengidentifikasi indikator peserta didik saat menyusun asesmen formatif dan sumatif. Asesmen formatif yang dirancang dengan mengamati tugas sumatif yang mana dapat meringankan beban kerja peserta didik dan menjelaskan pentingnya tugas formatif. Asesmen akhir proyek berupa kegiatan menarik seperti pameran, poster, atau aksi yang merupakan puncak dari proses pembelajaran melalui proyek profil.⁴²

6. Mengelola Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Merujuk pada modul panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang diterbitkan oleh badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia, dipaparkan bahwa dalam mengelola proyek profil pelajar pancasila ada tiga tahapan, antaranya :

⁴¹ Adim Isral Ayubi, "Implementasi Project Profil Pelajar Pancasila Tema Rekayasa Dan Teknologi Untuk Membangun NKRI Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Pada SMP Muhammadiyah Lajoa Kabupaten Soppeng" 06, no. 04 (2024): 20014–20026.

⁴² Maruti, Sri, Muhammad Hanif, Sri Budyartati, Nur Huda, Wahyu Kusuma, and Moh Khoironi. "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Jenjang Sekolah Dasar." *Abdimas Mandalika* 2, no. 2 (2023): 85–90.

a. Mengawali Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Sebagai fasilitator pembelajaran, pendidik dapat memulai mengimplementasikan proyek profil dengan mendorong dan mengajak peserta didik mengamati kondisi nyata yang ditemui dalam kegiatan sehari-hari dan lingkungan sekitar.⁴³ Mengawali kegiatan proyek profil dengan realitas faktual dalam keseharian dapat memancing perhatian dan keterlibatan peserta didik sejak pertama kali proyek profil dilaksanakan.

b. Mengoptimalkan Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Kunci dari kegiatan proyek profil adalah keterlibatan peserta didik (*student engagement*) dalam proses pelaksanaan proyek berlangsung. Oleh karena itu, pendidik sebagai fasilitator pembelajaran perlu terus berkreasi agar dapat meningkatkan partisipasi belajar seluruh peserta didik dalam serangkaian kegiatan yang sedang dilaksanakan.

c. Menutup Rangkaian Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Rangkaian kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang telah di implementasikan melalui berbagai macam kegiatan harus diakhiri dengan kegiatan yang bermakna bagi peserta. Pada kegiatan ini terdapat dua rangkaian kegiatan yang dapat dilakukan pendidik sebagai tim fasilitator agar mengajak peserta didik menyempurnakan beragam kegiatan proyek yang telah dipelajarinya, yakni menyusun perayaan belajar dan melakukan refleksi tindak lanjut.

⁴³ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm.20-94.

B. Kearifan Lokal

Kearifan lokal secara umum dapat didefinisikan sebagai sebuah nilai-nilai kehidupan, rencana hidup, juga ilmu pengetahuan yang ada di masyarakat guna menjawab berbagai kebutuhan permasalahan dan kebutuhan hidup yang ada di masyarakat.⁴⁴

Adapun kearifan lokal berdasarkan perundang-undangan Republik Indonesia dalam Undang-undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup (UUPPLH). Pasal 1 angka 30 UUPPLH berbunyi, “Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari.”⁴⁵

kearifan lokal termasuk dalam keragaman budaya bangsa Indonesia yang memiliki potensi luar biasa dan harus dijaga keberadaannya. Salah satu upaya menjaga kearifan lokal tersebut melalui kegiatan pendidikan. Tema Kearifan Lokal dalam projek penguatan profil pelajar pancasila diharapkan mampu mempertahankan budaya lokal setempat agar tetap dicintai, dilestarikan, dihormati, dan tetap berdiri kokoh seiring perkembangan zaman. Salah satu topik dari tema kearifan lokal yakni permainan tradisional dan edukatif.

1. Permainan Tradisional dan Edukatif

a. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang mengandung nilai-nilai budaya serta mempunyai manfaat dalam melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat. Terdapat tiga jenis permainan tradisional, kategori ini didasarkan pada pola mainannya, yaitu bermain dan bernyanyi atau dialog, bermain dan adu ketangkasan. Ada beberapa manfaat dari permainan tradisional

⁴⁴ Aries, “Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional.” *Jurnal Sinektik* 5, No. 2 (2023) ; 136-146

⁴⁵ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Jakarta: Sekretariat Negara

selain kebugaran jasmani, yaitu melatih berhitung, melatih berpikir kritis, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif.

Indonesia sebagai negara yang kaya akan permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis permainan di masing-masing daerah, misalnya gobak sodor, petak umpet, sunda manda atau engklek, congklak, egrang, lompat tali, layang-layang, cublak-cublak suweng, jamuran, kotak pos, sepak sekong, kelereng, bentic, ABC lima dasar, dan sebagainya.⁴⁶

b. Permainan Edukatif

Permainan edukatif yakni suatu permainan yang telah dirancang secara khusus untuk keperluan dalam proses pelajaran. Sedangkan Syamsuardi mengemukakan instrumen permainan edukatif yakni suatu bentuk instrumen pengajaran yang dirancang serta dapat meningkatkan pengalaman pendidikan maupun pengalaman belajar pada anak, instrumen ini termasuk suatu permainan tradisional maupun modern yang memberikan muatan pendidikan serta pengajaran. Selanjutnya menurut Uliyah permainan edukatif dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi, semangat, dan minat pada proses pembelajaran.⁴⁷

Kearifan lokal dan permainan tradisional memiliki hubungan yang erat karena permainan tradisional sering kali merupakan manifestasi dari kearifan lokal. Permainan tradisional tidak hanya merupakan bentuk hiburan, tetapi juga cerminan dari nilai-nilai, norma, dan pengetahuan budaya suatu komunitas. Permainan tradisional dapat dipadukan dengan unsur edukatif yang secara tidak langsung mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan.

⁴⁶ Dharmamulya, Sukirman dkk. (2005). Permainan Tradisional. Purwangan: KEPEL PRESS Dalam Khairudin et al., "Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur," *Nusantara Education* 1, no. 1 SE-Articles (2022): 81–93.

⁴⁷ Sari et al., "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar."

Mempertahankan kearifan lokal melalui perubahan dalam sistem pendidikan yang sangat diperlukan karena kearifan lokal mengandung nilai-nilai positif yang kekal dan penting untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa saat ini. Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila diharapkan dapat merangkul peserta didik agar menjadi lebih kreatif, analitis, dan mandiri. Sehingga dengan demikian kearifan lokal terpilih ke dalam tema proyek penguatan profil pelajar pancasila dengan topik permainan dan budaya tradisional.⁴⁸

2. Karakteristik Permainan Tradisional dan Edukatif

a. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang diwariskan secara turun temurun ke generasi selanjutnya dalam suatu budaya atau komunitas. Mereka sering kali mencerminkan kebiasaan, nilai-nilai, dan kepercayaan budaya tertentu. Beberapa ciri dari permainan tradisional meliputi:

- 1) Warisan Budaya: Biasanya berasal dari budaya lokal atau regional dan sering kali memiliki aspek sejarah dan budaya yang kaya.
- 2) Aturan yang Sederhana: Biasanya memiliki aturan yang sederhana dan mudah diikuti, sehingga bisa dimainkan oleh orang-orang dari berbagai usia.
- 3) Keterlibatan Sosial: Banyak permainan tradisional melibatkan interaksi sosial yang kuat dan sering dimainkan dalam kelompok atau komunitas.⁴⁹

⁴⁸ Aries, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional." *Jurnal Sinetik* 5, No. 2 (2023) ; 136-146

⁴⁹ Hadi Rianto and Yuliananingsih Yuliananingsih, "Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 1 (2021): 120.

b. Permainan Edukatif

Permainan edukatif yang diambil dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- 1) Permainan dapat merangsang kreativitas anak serta memberikan peluang bagi anak untuk mencoba dan menjelajahi.
- 2) Perlengkapan permainan harus terlindungi, tidak membahayakan bagi anak.
- 3) Dapat dimanfaatkan secara individu, tim, atau kelompok besar.
- 4) Perlengkapan permainan sebaiknya menawan, menggemblirakan, dan tidak membosankan.⁵⁰

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional yang hendak di pakai sebagai bahan projek penguatan profil pelajar pancasila hendaknya dipilih dan dirancang sesuai ciri-ciri di atas, sehingga dalam penerapan permainan tradisional tidak hanya dapat bermain namun juga memiliki nilai edukatif, meskipun mereka tidak selalu dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Misalnya:

1. Congklak: Selain menyenangkan, permainan ini juga melatih keterampilan matematika seperti perhitungan dan strategi.
2. Engklek: Dapat membantu dalam pengembangan motorik kasar dan koordinasi, serta mendukung aktivitas fisik yang sehat.
3. Egrang: Mengajarkan keseimbangan dan keterampilan motorik melalui latihan fisik yang menyenangkan.

C. Kajian Pustaka

Kajian terdahulu dipergunakan sebagai bahan penjelas, dan perbandingan di mana penelitian ini dengan penelitian terdahulu satu tema. Relevansi penelitian terdahulu ini dibutuhkan sebagai pencegah timbulnya plagiasi untuk penelitian selanjutnya. Dari hasil telaah pustaka telah

⁵⁰ Aisyah Putri Rambe et al., “Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini,” *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 22, no. 2 (2023): 360–370.

ditemukan beberapa kajian terdahulu yang masih berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas di dalam penelitian ini di antaranya:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Mellin Nuril Lubaba, dkk (Universitas Muhammadiyah Gresik) tahun 2022 dengan judul “Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa strategi yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan profil pelajar Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar antara lain menggunakan pembelajaran berdiferensiasi, pembelajaran dengan proyek dan pembiasaan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru sudah menjalankan strategi dengan baik.⁵¹

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah sama-sama melakukan penelitian tentang penerapan profil pelajar Pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini terdapat pada objek kajian, proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui proyek permainan tradisional dan edukatif di SD N 1 Panican, dan metode penelitian yang digunakan penulis yakni kualitatif deskriptif. Sedangkan penelitian terdahulu objek kajiannya menganalisis penerapan profil pelajar Pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik menggunakan pembelajaran berdiferensiasi, dan metode penelitian yang digunakan yakni studi literatur.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Nita Kusuma Putri, (Universitas Negeri Jakarta) tahun 2023 dengan judul “Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Di SD Negeri Kemanggisan 06 Pagi”. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SDN Kemanggisan 06 Pagi ternyata sintaks yang dilakukan yaitu persiapan sumber belajar, membentuk kelompok, pengenalan atau menjelaskan proyek, bayangkan atau menggali

⁵¹ Meilin Nuril Lubaba and Iqnatia Alfiansyah, “Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar,” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 9, no. 3 (2022): 687–706.

permasalahan di lingkungan sekitar, tahap lakukan atau aksi nyata, dan terakhir yaitu bagikan.⁵²

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah sama-sama melakukan penelitian tentang implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah objek kajiannya proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui proyek permainan tradisional dan edukatif di SD N 1 Panican, sedangkan dalam penelitian terdahulu proses implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila di SD N Kemanggisan 06 Pagi.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Umu Farkhatun Khasanah (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga) tahun 2023 dengan judul “Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kearifan Lokal Kelas IV SD Negeri Baluwarti Kotagede” Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa melalui kegiatan aksi P5 dengan tema kearifan lokal dengan topik Kue Kembang Waru dapat menguatkan dimensi karakter profil pelajar Pancasila pada peserta didik terutama pada dimensi gotongroyong elemen kolaborasi dan kerja sama dan dimensi kreatif pada elemen keluwesan dan gagasan orisinal.⁵³

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah sama-sama melakukan penelitian tentang implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan tema yang diambil kearifan lokal. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah objek kajian proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan topik permainan tradisional dan edukatif di SD N 1 Panican Purbalingga, sedangkan penelitian terdahulu proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan topik Kue Kembang Waru di SD Negeri Baluwarti Kotagede.

⁵² Alfonsus Sam and Dkk, “Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2023): 67.

⁵³ Umu Farkhatun Khasanah, Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kearifan Lokal di Kelas IV SD Negeri Baluwarti Kotagede, Skripsi UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.2023

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Haromain, dkk (Universitas Pendidikan Mandalika) tahun 2023 dengan judul “Implementasi Program kearifan lokal untuk penguatan profil pelajar Pancasila di SMKN 3 Mataram” Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa program kearifan lokal untuk penguatan profil pelajar Pancasila, yaitu dengan melakukan penilaian harian kedisiplinan, dan penegakan etika, menguji hasil *Briquette* ramah lingkungan, dan melakukan penilaian 6 bulan sekali untuk memperoleh tanggapan dari para guru dan siswa, menentukan rencana tindak lanjut program untuk pemahaman, pelestarian program, penguasaan, dan keterampilan untuk memainkan produk dan program kearifan lokal.⁵⁴

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah sama-sama melakukan penelitian tentang implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan tema yang diambil kearifan lokal. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah objek kajian proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui proyek permainan tradisional dan edukatif di SD N 1 Panican, sedangkan penelitian terdahulu lebih membahas program untuk pemahaman, pelestarian program, penguasaan, dan keterampilan untuk memainkan produk dan program kearifan lokal sebagai penguatan profil pelajar pancasila di SMKN 3 Mataram.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Noorlela Marcheta, dkk (Politeknik Negeri Jakarta) tahun 2023 dengan judul “Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia” Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa mengalami kesulitan dalam mempraktikkan materi kebudayaan, sebab untuk dapat mempraktikkan permainan tradisional membutuhkan alat dan lapangan sebagai arena permainan. Permasalahan

⁵⁴ Haromain, H., Hariawan, R., & Tsamara, N. (2023). Implementasi Program Kearifan Lokal untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMKN 3 Mataram. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 122–131.

selanjutnya adalah pembawaan materi dengan cara tradisional oleh para guru yang menyebabkan suasana pembelajaran kurang menyenangkan dan terkesan membosankan. Sehingga membutuhkan media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.⁵⁵

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah sama-sama melakukan penelitian tentang penerapan permainan tradisional. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penulis saat ini adalah terletak pada objek penelitian di mana penelitian terdahulu meneliti terkait permainan tradisional sebagai media pembelajaran sedangkan penulis meneliti permainan tradisional sebagai proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka yang dipaparkan di atas, maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian secara spesifik seperti yang dilakukan oleh peneliti. Maka dari itu, penelitian ini layak untuk dilakukan.

⁵⁵ N Marcheta and R A Kareem, “Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar Di Indonesia,” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 222–229,.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yakni metode penelitian kualitatif, jenis penelitiannya kualitatif deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar bukan angka-angka. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi.⁵⁶ Pada penelitian ini untuk mengetahui implementasi projek penguatan profil pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di SD Negeri 1 Panican, yang beralamat di Jl. Raya Panican No. 10, Kecamatan Kemangkon, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. SD Negeri 1 Panican merupakan salah satu sekolah penggerak yang ada di kabupaten Purbalingga. Sekolah Penggerak ialah salah skema dari Kemendikbudristek yang memiliki tujuan untuk menciptakan visi Pendidikan Indonesia dalam merealisasikan Indonesia maju yang merdeka, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. sekolah penggerak mengutamakan pengembangan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh dengan menciptakan profil pelajar Pancasila yang mencakup kompetensi kognitif (*literasi dan numerasi*) serta non kognitif (karakter). Program sekolah tersebut juga sering dijadikan inspirasi untuk sekolah dasar lainnya yang ada di Kabupaten Purbalingga.

SD Negeri 1 Panican menerapkan projek penguatan profil pelajar Pancasila dengan tema kearifan lokal dengan kegiatan yang aplikasikan yakni permainan tradisional dan edukatif. Berdasarkan hasil observasi setiap sekolah berhak

⁵⁶ Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *Humanika* 21, no. 1 (2021): 33–54.

mengidentifikasi tema yang akan diambil dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Namun setelah melakukan observasi ke beberapa sekolah, hanya beberapa sekolah yang mengambil tema kearifan lokal, jika pun ada namun sangat jarang mengambil program proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) tema kearifan lokal dengan kegiatan permainan tradisional dan edukatif. Dan SD Negeri 1 Panican sudah aktif dalam menerapkan program tersebut selama satu semester.

Penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD N 1 Panican di peruntukan bagi semua kelas yang sudah menerapkan kurikulum merdeka yaitu kelas I, II, IV, dan V. Proyek ini masuk pada muatan mata pelajaran yang dilaksanakan sekali dalam satu minggu yaitu pada hari sabtu dengan durasi waktu pembelajaran yaitu 2 jam pelajaran. Dalam kegiatannya anak-anak akan mempelajari beberapa permainan tradisional mulai dari sejarah, cara bermain, aturan main, membuat mainan, pesan nasehat dari permainan, dan mengenalkan banyak permainan tradisional yang ada di Indonesia kepada mereka. Dalam penerapannya guru mengambil tiga indikator dimensi yang ada dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila yakni gotong royong, berkebhinekaan global dan mandiri. Selain itu juga di harapkan pula dari proyek permainan tradisional dan edukatif ini dapat mengembangkan karakter siswa yang tidak melupakan kebudayaan dari bangsa Indonesia.

Waktu penelitian ini di lakukan mulai pada tanggal 25 Maret 2024 sampai 25 Mei 2024.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV SD Negeri 1 Panican yang merupakan guru kelas dan juga penanggung jawab P5 yang bernama Bapak Irfan Nuari, S. Pd dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Panican dengan jumlah 21 (dua puluh satu) yang meliputi 11 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki, jumlah kelas untuk dilakukan penelitian berjumlah 1 (satu) kelas serta kepala sekolah SD Negeri 1 Panican.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau informasi ialah suatu teknik yang dipergunakan peneliti untuk mengumpulkan beberapa informasi atau data yang valid guna dibutuhkan pada sebuah penelitiannya. Jika tidak mengumpulkan data, maka nantinya peneliti tidak dapat meneliti karena tidak memenuhi syarat yang ditetapkan dalam melakukan penelitiannya. Teknik pengumpulan data untuk metode kualitatif antara lain pengamatan langsung atau observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Pengamatan langsung atau observasi ialah salah satu teknik pengumpulan data, caranya dilakukannya dengan pengamatan kemudian menulis atau mencatat hal yang penting dan juga secara runtut yang berhubungan dengan masalah yang akan diselidiki dalam penelitian. Observasi di bagi menjadi dua yaitu observasi partisipan dan non partisipan.

Observasi partisipan, artinya pengamat dalam melakukan observasi ikut ambil dalam kegiatan orang-orang yang ada dalam observasi. Sedangkan observasi non partisipan, artinya penulis tidak ambil bagian/ tidak terlihat langsung dalam kegiatan orang-orang yang di observasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi non partisipan.⁵⁷

Tujuan peneliti dalam melakukan pengamatan atau observasi yaitu untuk melihat dan mengetahui secara langsung bagaimana proses pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

Observasi dilakukan di SD Negeri 1 Panican untuk mengamati lebih dalam kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang diterapkan. Pengamatan ini digunakan untuk mendapatkan data temuan yang terdiri dari:

- a. Lokasi SD Negeri 1 Panican. Peneliti melakukan observasi di SD Negeri 1 Panican pada tanggal 26 Maret 2024 dengan observasi beberapa kegiatan dan fasilitas pembelajaran yang di miliki SD Negeri 1 Panican.

⁵⁷ Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

b. Implementasi kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican. Peneliti menjalankan pengamatan mengenai beberapa hal yang memiliki kesesuaian dengan topik bahasan dalam penelitian mengenai implementasi P5 yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Panican khususnya di kelas IV. Adapun implementasi P5 dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2024, observasi yang diamati antara lain pembelajaran proyek di kelas tentang cerita tentang permainan tradisional dan mengidentifikasi permainan kesukaan peserta didik. Pada tanggal 24 April 2024 peneliti melakukan pengamatan pembuatan permainan tradisional serta membandingkan dengan permainan modern. Pada tanggal 8 Mei 2024 peneliti melakukan pengamatan bermain berbagai jenis permainan tradisional. Pada tanggal 22 Mei 2024 peneliti melakukan pengamatan simulasi festival permainan tradisional.

2. Wawancara

Wawancara ialah suatu teknik pengumpulan data di mana adanya interaksi antara dua orang narasumber atau lebih. Wawancara ada beberapa jenis yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan tidak terstruktur.

- a. Wawancara terstruktur diterapkan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Jadi dalam wawancara terstruktur, pewawancara telah mempersiapkan pertanyaan yang alternative jawabannya pun telah di siapkan.
- b. Wawancara semi terstruktur, pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur dan tujuan dari wawancara jenis ini ialah pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-ide.
- c. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas yang mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datang. Dan pedoman yang

digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁵⁸

Peneliti menggunakan wawancara terstruktur, dengan menggunakan instrumen sebagai panduan serta dapat memanfaatkan alat bantu seperti perekam suara maupun materi lainnya untuk dapat memperlancar proses wawancara. Jenis wawancara terstruktur lebih fleksibel dibandingkan dengan jenis wawancara lainnya. Peneliti memilih teknik wawancara ini harapkan memperoleh data yang valid dan mendalami topik penelitian, khususnya terkait Implementasi P5 di SD Negeri 1 Panican melalui permainan tradisional.

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yang berperan dapat memberikan informasi tentang kegiatan P5 yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Panican. Dengan hal ini peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan beberapa narasumber (informan), antara lain:

- a. Endang Sulistyawati, S.Pd. kepala Sekolah SD Negeri 1 Panican, wawancara dilakukan pada tanggal 27 Maret 2024 dan 9 Mei 2024 dengan fokus wawancara terkait Kurikulum Merdeka, sekolah penggerak, pemahaman P5, kesiapan sekolah dan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan P5 di SD Negeri 1 Panican.
- b. Irfan Nuari, S.Pd. penanggung jawab P5 dan wali kelas IV, wawancara dilakukan pada tanggal 30 Maret 2024, 5 April 2024, 26 April 2024 dan 4 Mei 2024 dengan fokus wawancara terkait pemahaman P5, kesiapan sekolah dalam melaksanakan P5, desain, pelaksanaan, asesmen dan pelaporan P5 khususnya di kelas IV, serta kendala yang dihadapi peran dalam pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila.

⁵⁸ Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data berupa menganalisisnya dokumen yang ada dalam penelitian atau bisa menggunakan catatan suatu peristiwa di lapangan, contohnya sebuah karya, tulisan, ataupun bisa berupa gambar atau foto. Dokumentasi ialah pendukung dari pengguna metode pengamatan atau observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁵⁹

Mencangkup penjelasan di atas, maka peneliti menerapkan metode dokumentasi untuk mendapatkan informasi dengan mengambil data dari sekolah yakni modul P5, foto kegiatan wawancara, dan foto kegiatan penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

E. Metode Analisis Data

1. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah proses mengidentifikasi dan merancang data secara sistematis yang telah diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan cara menyusun data ke dalam opsi, kemudian menguraikan ke dalam beberapa bagian-bagian, lalu dilakukan penggabungan dan disusun ke dalam skema, memilih data mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁶⁰

a. Reduksi Data

Informasi yang diperoleh peneliti saat di lapangan pasti sangat banyak sehingga peneliti perlu mencatat secara teliti dan rinci. Dengan demikian, data tersebut perlu direduksi. Reduksi data ialah kegiatan merangkum, dengan memilih dan memilih informasi penting, mengutamakan pada informasi yang penting. Dengan demikian, informasi

⁵⁹ Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

⁶⁰ Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika*, Vol. 21. No. 1. (2021), 33-54

yang telah di reduksi akan mempermudah pemahaman yang jelas bagi peneliti.⁶¹

Peneliti dalam menggunakan reduksi data dengan cara memilih informasi yang penting, kemudian menganalisis semua informasi yang ada di lapangan sehingga dapat menggambarkan dengan jelas tentang implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

b. Penyajian Data

Teknik selanjutnya setelah reduksi data yaitu menyajikan data. Pada penelitian kualitatif, penyajian dapat di tampilkan dalam bentuk penjelasan singkat, bagan, hubungan antar kategori atau yang lainnya. Dengan menggunakan penyajian data, maka akan mempermudah penelitian untuk memahami apa yang hadapi, dan dapat merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan apa yang telah ditemui dan dipahami di lapangan.

Pada penyajian data, peneliti menyajikan data yang berkaitan dengan tentang implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

c. Penarikan Kesimpulan

Menurut Miles dan Huberman penarikan kesimpulan pada langkah pertama masih bersifat sementara, karena nantinya ada banyak data yang mengalami perubahan-perubahan apabila tidak ditemukannya indikasi-indikasi yang valid mengenai penelitian tersebut ialah kesimpulan yang kredibel.⁶²

Pada penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan melalui data yang telah diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai bahan referensi. Dengan demikian, tentang implementasi proyek

⁶¹ Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA

⁶² Saleh, Sirajuddin. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan Bandung.

penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga terdeskripsikan dengan baik.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional Dan Edukatif Di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

Peneliti telah melakukan penelitian terhadap bagaimana perencanaan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga, peneliti menerapkan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menyajikan data. Data yang diperoleh kemudian dijabarkan dengan bentuk teks. Peneliti melaksanakan observasi terhadap perencanaan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga, wawancara dengan kepala SD Negeri 1 Panican dan juga wali kelas IV, dan juga sertakan dokumentasi.

Berikut ini peneliti sajikan atau paparkan bagaimana perencanaan Implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

1. Pembentukan tim proyek penguatan profil pelajar pancasila

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endang selaku kepala sekolah bahwa tim Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan pendidik yang berperan sebagai koordinator dan fasilitator Proyek penguatan profil pelajar pancasila. Koordinator proyek penguatan profil pelajar pancasila memiliki tugas mengkoordinasi, merancang bersama dengan fasilitator, menggerakkan dan mengawasi jalannya implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila⁶³. Koordinator proyek penguatan profil pelajar pancasila dipilih berdasarkan kompetensi dan pelatihan yang telah dilakukan, penguasaan terhadap proyek penguatan profil

⁶³ Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Kamis, 28 Maret 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

pelajar pancasila, memiliki konsep dan ide, memiliki pandangan ke depan tentang proyek penguatan profil pelajar pancasila, serta mampu menggerakkan peserta didik dan fasilitator.

Hal tersebut telah senada dengan panduan proyek pemilihan koordinator tersebut sesuai dengan kriteria bahwa koordinator proyek penguatan profil pelajar pancasila merupakan guru yang dimiliki pengalaman dalam mengelola proyek, mengembangkan pembelajaran berbasis proyek serta memiliki kemampuan kepemimpinan. Sedangkan fasilitator proyek penguatan profil pelajar pancasila bertugas untuk memfasilitasi peserta didik secara langsung untuk melakukan aksi atau pengelolaan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila. Selain itu juga bertugas untuk merancang proyek bersama dengan koordinator.⁶⁴ Hal ini selaras dengan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama ibu kepala sekolah SD Negeri 1 Panican yang mengungkapkan peran fasilitator Proyek penguatan profil pelajar pancasila sebagai perancang proyek bersama dengan koordinator, pendamping, konsultan, narasumber maupun moderator.⁶⁵

Adapun di SD Negeri 1 Panican sudah mempunyai tim proyek penguatan profil pelajar pancasila sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila. Selaras dengan pernyataan yang didapatkan dari wawancara bersama ibu kepala sekolah SD Negeri 1 Panican memilih tim berdasarkan kriteria dalam panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila. Tim proyek penguatan profil pelajar pancasila SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga yakni kepala sekolah SD Negeri 1 Panican dan wali kelas IV.⁶⁶ Kepala sekolah dalam

⁶⁴ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm.14-15.

⁶⁵ Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Kamis, 28 Maret 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

⁶⁶ Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Kamis, 28 Maret 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

tim bertugas sebagai koordinator sedangkan wali kelas 1V sebagai fasilitator dan juga penanggung jawab. Namun demikian, semua guru juga ikut terlibat dan saling kerja sama lantaran masih belum terlalu paham dengan sistem baru dalam kurikulum merdeka terlebih sekolah tersebut merupakan sekolah penggerak.

2. Identifikasi tahapan kesiapan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila.

Proses identifikasi ini bertujuan untuk memetakan pada tahap mana sekolah dapat mengimplementasikan proyek penguatan profil pelajar pancasila. Berdasarkan panduan proyek kesiapan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap awal, tahap berkembang dan tahap lanjutan.⁶⁷

Berdasarkan pernyataan yang di dapat dari wawancara bersama kepala sekolah SD Negeri 1 Panican, kesiapan implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila, SD Negeri 1 Panican masuk dalam tahap berkembang. Kesiapan pelaksanaan disebutkan masih tahap berkembang karena pendidik yang dipilih sebagai anggota tim telah melakukan pelatihan dan juga sebagian pendidik di SD Negeri 1 Panican telah menguasai pembelajaran berbasis proyek, selain itu, sekolah juga mulai terbiasa melaksanakan pembelajaran berbasis proyek, selebih lagi SD Negeri 1 Panican merupakan sekolah penggerak yang ada di Kabupaten Purbalingga yang mana lebih dahulu mendapatkan informasi dari sekolah lain. SD Negeri 1 Panican juga mulai berkolaborasi bersama pihak di luar sekolah agar mendukung kegiatan proyek. SD Negeri 1 Panican bekerja sama dengan wali siswa dalam memperlancar kegiatan proyek.⁶⁸ hal ini sudah selaras dengan panduan proyek terkait kriteria

⁶⁷ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm.25.

⁶⁸ Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Kamis, 28 Maret 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

kesiapan berkembang dalam melaksanakan proyek penguatan profil pelajar pancasila.⁶⁹

3. Pemilihan dimensi karakter proyek penguatan profil pelajar pancasila.

Pemilihan dimensi ini sangat penting karena tujuan akhir pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila yakni menciptakan karakter peserta didik sesuai dengan profil pelajar yang menganut nilai-nilai pancasila. Dasar karakter profil pelajar pancasila ada enam dimensi yakni meliputi 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia; 2) bergotong royong; 3) mandiri; 4) berkebhinekaan global; 5) bernalar kritis; 6) kreatif.

Adapun di SD Negeri 1 Panican telah menentukan tiga dimensi karakter yang akan ditanamkan kepada peserta didik yaitu berkebhinekaan global, bergotong royong, dan mandiri. Hal ini sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila bahwa jumlah dimensi profil pelajar Pancasila yang akan ditanamkan pada satu proyek hendaknya tidak terlalu banyak, disarankan menentukan 2-4 dimensi agar tujuan akhir proyek profil pelajar pancasila jelas dan terarah.⁷⁰

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara bersama wali kelas IV mengungkapkan pemilihan dimensi karakter pada SD N 1 Panican ini didasarkan hasil observasi di lingkungan sekolah dalam memulihkan pembelajaran pasca *covid-19* yang memberikan dampak kepada peserta didik yang terus menerus ketergantungan pada gawai.⁷¹ Pertimbangan dalam pemilihan dimensi ini selaras dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang memaparkan dalam pemilihan dimensi harus berdasarkan kebutuhan peserta didik, kemampuan peserta didik, atau

⁶⁹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm. 94.

⁷⁰ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm. 27.

⁷¹Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Sabtu, 30 Maret 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

kebiasaan yang ingin ditanamkan pada peserta didik, isu yang hangat saat itu serta pemilihan dimensi pun setidaknya orang tua peserta didik ikut mendiskusikannya sebagai bahan pertimbangan.

Selaras dengan pernyataan yang didapatkan dari wawancara bersama wali kelas IV mengungkapkan pemilihan dimensi sesuai dengan pertimbangan tim proyek yang observasi lingkungan peserta didik dan kemudian menyusun modul proyek sesuai dengan kriteria peserta didik di SD Negeri 1 Panican dengan isu yang dihadapi yaitu pemulihan pembelajaran dari efek pembelajaran daring. Hal tersebut di perkuat dengan keluhan dari beberapa orang tua peserta didik menyampaikan secara langsung kepada guru. Sehingga dengan ini tim proyek dengan orang tua peserta didik mengadakan musyawarah dan sosialisasi mengenai kegiatan proyek dengan tujuan dapat menanamkan kebiasaan yang ingin di tanamkan pada peserta didik.

4. Menentukan tema proyek penguatan profil pelajar pancasila

Tema proyek penguatan profil pelajar pancasila menurut panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila meliputi Gaya Hidup Berkelanjutan, Kearifan lokal, Bhinneka Tunggal Ika, Bangunlah Jiwa Raganya, Rekayasa dan Teknologi, Kewirausahaan. Adapun SD Negeri 1 Panican memilih tema kearifan lokal dengan topik permainan tradisional dan edukatif untuk proyek penguatan profil pelajar pancasila di semester genap. Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV menyatakan pemilihan tema pun di sesuaikan bersamaan isu terkini pada peserta didik di sekolah, sama halnya dengan pemilihan dimensi. Sehingga tema dengan dimensi nantikan akan saling berkaitan agar karakter dimensi yang akan ditanamkan pada peserta didik tercapai dengan baik.⁷²

⁷² Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Sabtu, 30 Maret 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

Hal ini selaras dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila bahwa penentuan tema hendaknya dilandasi dengan dimensi yang ingin ditanamkan kepada peserta didik. Selain itu, tema proyek juga dilandasi dari isu yang terjadi di sekolah, tujuan sekolah ataupun keinginan peserta didik. Selaras pernyataan yang didapat dari wawancara bersama kepala sekolah SD Negeri 1 Panican mengungkapkan tujuan dalam memilih tema kearifan lokal selain menanamkan dimensi berkebhinekaan global, gotong royong dan kemandirian, dari tema ini juga dapat menciptakan kebiasaan dan karakter yang baik untuk melestarikan ragam kebudayaan bangsa Indonesia terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangat sesuai dengan kriteria umur peserta didik pada tingkat tersebut yaitu senang bermain.

Tema kearifan lokal dengan topik permainan tradisional juga secara tidak langsung melibatkan orang tua siswa. Selaras dengan pernyataan yang diperoleh dari wawancara bersama wali kelas IV yang menyatakan kegiatan proyek terdapat tugas rumah untuk membuat sebuah alat permainan sederhana, dari proses pembuatan permainan tersebut membuat orang tua peserta didik bernostalgia permainan jaman dulu sering dimainkan mereka masih ada. Orang tua peserta didik juga kerap menceritakan nama permainan tersebut dan juga cara bermain sesuai dengan aturannya.

5. Perencanaan alokasi jam pelajaran (JP) dan waktu untuk aksi Proyek penguatan profil pelajar pancasila.

Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama guru kelas IV alokasi jam pelajaran proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican yang direkomendasikan dalam pengerjaan proyek ini adalah selama 1 semester dengan total waktu kurang lebih 35 jam dengan ketentuan 4-6 jam dalam satu pertemuan yang dijadwalkan setiap hari rabu dalam seminggu.⁷³

⁷³ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Sabtu, 30 Maret 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

Hal tersebut sejalan dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang telah memetakan alokasi waktu 252 JP untuk tingkat SD/MI kelas I-IV dalam waktu per tahun dengan pelaksanaan 2 tema untuk 1 tahun pelajaran sehingga dalam satu semester alokasi waktu pelajaran harus memenuhi 144 JP. Penentuan waktu untuk aksi Proyek penguatan profil pelajar pancasila berlandaskan panduan dapat menggunakan blok harian, blok mingguan dan blok bulanan.

6. Perancangan alur kegiatan Proyek penguatan profil pelajar pancasila

Proses kegiatan adalah tahap yang wajib dijalankan oleh fasilitator dan peserta didik dalam kegiatan pengelolaan proyek penguatan profil pelajar pancasila. Hal ini selaras dengan pernyataan yang diperoleh dari wawancara bersama wali kelas IV perencaran alur kegiatan di SD Negeri 1 Panican meliputi tahap pengenalan, kontekstualisasi, aksi, refleksi dan tindak lanjut.⁷⁴

Hal tersebut sesuai dengan alur kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila berdasarkan panduan proyek yang menyebutkan beberapa opsi model antara lain ; (1) pengenalan, kontekstualisasi, aksi, refleksi dan tindak lanjut; (2) mengamati, mendefinisikan, menggagas, memilih, merefleksikan; (3) identifikasi masalah, stimulus, pelaksanaan serta evaluasi.⁷⁵ Alur tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kesepakatan bersama tim.

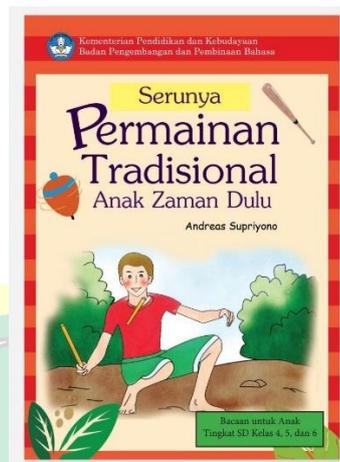
Adapun di SD Negeri 1 Panican menggunakan model alur pengenalan, kontekstualisasi, aksi, refleksi dan tindak lanjut.

a. Pengenalan

Tahap pengenalan, guru memberikan sebuah pengenalan permainan tradisional secara umum dan memberikan materi terkait permainan tradisional melalui buku ragam permainan tradisional yang disediakan oleh kemendikbudristek.

⁷⁴ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Sabtu, 30 Maret 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

⁷⁵ Ariès, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional." *Jurnal Sinektik* 5, no. 2 (2023): 136–146.



Gambar 4.1 Dokumentasi cover buku Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu

Berdasarkan gambar 4.1 dalam tahap pengenalan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif menggunakan buku yang telah disediakan oleh kemendikbudristek dengan judul buku Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu untuk jenjang Sekolah Dasar kelas 4,5,dan 6. Dalam buku terdapat materi berbagai macam permainan tradisional anak zaman dulu. Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV mengungkapkan tahap pengenalan permainan tradisional kepada peserta didik terlihat antusias dengan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif.⁷⁶ Hal tersebut selaras dengan hasil observasi peneliti di kelas IV SD Negeri 1 Panican, pengenalan proyek permainan tradisional membuat peserta didik terlihat antusias dalam pengenalan proyek karena mereka mendapatkan permainan baru yang dapat di mainkan di sekolah maupun di rumah.⁷⁷ Hasil dari pengenalan permainan tradisional ini yaitu membangun kesadaran peserta didik bahwa permainan tradisional jaman dulu tidak kalah seru dengan permainan modern.

⁷⁶ Andreas Supriyono, *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 2018.

⁷⁷ Observasi pada hari Kamis, 28 Maret 2024 pukul 09.00 di kelas IV SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

Hal tersebut sesuai dengan buku panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila, yang memaparkan dalam tahap pengenalan guru senantiasa membangkitkan kesadaran peserta didik terhadap tema yang sedang dipelajari.

b. Kontekstualisasi

Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV mengungkapkan tahap kontekstualisasi ini berkaitan dengan pengalaman langsung yang terjadi dalam hidup sehari-hari. Pada tahap ini guru mengajak peserta didik untuk bermain bersama permainan tradisional dan edukatif secara nyata di lingkungan sekolah dan membandingkan dengan permainan modern.⁷⁸ Permainan tradisional yang dipilih dalam proyek ini memiliki unsur edukatif di dalamnya. Sehingga peserta didik tidak hanya bermain namun juga mendapatkan nilai edukatif di dalamnya. Hal tersebut senada dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila tema kearifan lokal fase B pilihan proyek harus mengandung nilai-nilai positif yang masih relevan dengan masa sekarang.

Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV mengungkapkan fokus isu yang berada di lingkungan peserta didik yakni peserta didik mulai terbiasa bermain gawai saat pembelajaran secara daring dengan hal ini pendidik mengajak peserta didik untuk terbiasa bermain permainan tradisional yang mengandung nilai edukatif di dalamnya agar dapat mengimbangi permainan modern.⁷⁹

Pernyataan tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang memaparkan bahwa kontekstualisasi dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila yaitu dengan menggali permasalahan di lingkungan sekitar yang dikaitkan dengan topik pembahasan. Sejalan dengan hasil musyawarah dengan wali siswa

⁷⁸ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Jumat, 5 April 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

⁷⁹ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Jumat, 5 April 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

bahwasanya anak semasa *covid* lebih dominan bermain *game* sesaat pembelajaran secara daring di terapkan. Dengan demikian tim proyek ingin menyeimbangkan antara permainan tradisional dengan permainan modern. Pada tahap kontekstualisasi ini guru mulai menarik perhatian peserta didik dengan berbagai permainan tradisional dengan nilai edukatif di sekolah.

c. Aksi

Tahap selanjutnya setelah melalui tahap pengenalan, kontekstual ialah tahap aksi penerapan projek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif. Berdasarkan pertanyaan yang didapat dari wawancara bersama guru kelas IV pada tahap ini guru telah mempersiapkan modul ajar yang mana telah dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga, dengan tema yang telah ditentukan yakni kearifan lokal melalui permainan tradisional dan edukatif. Aksi akan dilakukan setiap minggu satu kali pertemuan dengan dimensi berkebhinekaan global, dimensi gotongroyong dan dimensi kemandirian.⁸⁰

Hal tersebut sesuai dengan buku panduan P5 yang memaparkan bahwa dalam aksi harus merumuskan bagaimana peran yang dapat dilakukan melalui aksi nyata. Sejalan dengan hasil wawancara aksi dalam merumuskan peran yaitu dengan mempersiapkan modul ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat menjalankan aksi sesuai tema dan dimensi yang telah ditentukan.

d. Refleksi dan Tindak Lanjut

Berdasarkan pernyataan yang diperoleh dari wawancara bersama guru kelas IV tahap refleksi dan tindak lanjut di SD Negeri 1 Panican selain di sekolah juga diterapkan di rumah. Kegiatan projek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican juga bekerja sama dengan orangtua

⁸⁰ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Jumat, 5 April 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

sebagai kegiatan tindak lanjut yang telah dipahami di sekolah dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.⁸¹

Hal tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang memaparkan bahwa dalam pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dapat berkolaborasi antara sekolah dan orang tua peserta didik agar membantu kegiatan proyek berjalan dengan lancar.

7. Perencanaan asesmen.

Asesmen adalah upaya untuk menilai kemampuan yang dimiliki peserta didik pada saat dan setelah melakukan kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV mengungkapkan asesmen proyek yang digunakan SD Negeri 1 Panican yaitu asesmen formatif dan sumatif. Asesmen formatif dilakukan pada setiap kegiatan berlangsung dengan indikator yang dinilai yakni terkait perkembangan dimensi karakter peserta didik. Sedangkan asesmen sumatif dilakukan pada akhir proyek dengan indikator yang dinilai yakni dimensi karakter yang dicapai peserta didik dengan kegiatan penugasan dan hasil karya atau produk akhir. Indikator yang dipilih SD Negeri 1 Panican meliputi belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan sangat berkembang. Indikator belum berkembang apabila peserta didik masih membutuhkan bimbingan dalam mengembangkan kemampuan.⁸²

Hal tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar Pancasila yakni terkait menetapkan indikator penilaian terdiri dari kategori mulai berkembang, diamati ketika peserta didik mulai meningkatkan keterampilan, namun masih belum stabil. Indikator berkembang, diamati ketika sesuai dengan ekspektasi jika peserta didik telah meningkatkan keterampilan hingga berada di tahap stabil. Indikator sangat berkembang, diamati ketika peserta didik meningkatkan kemampuan di atas harapan. Alat

⁸¹Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Jumat, 5 April 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

⁸² Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Jumat 5 April 2024 pukul 09.00 di perpustakaan SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

asesmen yang dipakai berupa rubrik. Indikator dan alat asesmen tersebut diselaraskan dengan keterpaduan, tujuan pencapaian karakter Profil Pelajar Pancasila pada peserta didik, dan kondisi peserta didik sebagai subyek utama Proyek penguatan profil pelajar pancasila.

8. Pembuatan modul proyek penguatan profil pelajar pancasila.

Pembuatan modul proyek penguatan profil pelajar pancasila SD Negeri 1 Panican dibuat dengan menyesuaikan hasil memodifikasi modul yang tersedia. Modul dibuat oleh tim proyek penguatan profil pelajar pancasila pada setiap tema. Cara memodifikasi modul dilakukan sesuai dengan pedoman yang meliputi mengidentifikasi, memodifikasi dan menyesuaikan modul.⁸³

Berdasarkan panduan proyek, modul proyek penguatan profil pelajar pancasila terdiri dari judul modul, nama sekolah, tim penyusun, tema proyek penguatan profil pelajar pancasila, dimensi yang ingin dicapai, alokasi waktu, jumlah tahapan, waktu pelaksanaan, tujuan dan target pencapaian proyek, alur kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila, tahapan detail kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila, materi yang mendukung dan perencanaan asesmen.

Berdasarkan Hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan, modul SD Negeri 1 Panican sesuai dengan substansi yang harus ada pada modul proyek penguatan profil pelajar pancasila meliputi identitas, dimensi profil pelajar Pancasila yang ingin dicapai, target peserta didik, deskripsi singkat proyek, tujuan, alur kegiatan Proyek penguatan profil pelajar pancasila, materi yang mendukung serta assesmen.

⁸³ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Jumat 5 April 2024 pukul 09.00 di perpustakaan SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

B. Pelaksanaan Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional Dan Edukatif Di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila, dalam pengelolaan proyek penguatan profil pelajar pancasila terdiri dari tiga tahap dimulai dari mengawali kegiatan, mengoptimalkan pelaksanaan proyek dan menutup rangkaian kegiatan proyek.⁸⁴ Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara dengan wali kelas IV yang menyatakan bahwa pengelolaan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican juga dimulai dengan mengawali kegiatan proyek, mengoptimalkan pelaksanaan proyek dan menutup rangkaian kegiatan proyek. Namun secara lebih detail, mengawali kegiatan proyek dilakukan dengan pengenalan dan kontekstualisasi. Mengoptimalkan pelaksanaan proyek dilakukan dengan aksi. Menutup rangkaian kegiatan proyek dilakukan dengan perayaan hasil belajar.⁸⁵

Berikut peneliti paparkan pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican yang didapatkan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Mengawali kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila

Mengawali kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican dilakukan dengan pengenalan dan kontekstualisasi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat pembelajaran berlangsung, dalam mengawali proyek guru melakukan pengenalan. Salah satu cara yang diterapkan yakni dengan guru memprovokasi peserta didik dengan menyebutkan permainan kesukaan mereka, dalam tahap ini guru sebagai tim fasilitator berusaha menumbuhkan empati peserta didik tentang permainan

⁸⁴ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm. 85-94

⁸⁵ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Jumat, 26 April 2024 pukul 09.00 di ruang tamu SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

tradisional yang telah jarang dimainkan di zaman sekarang dan lebih memilih bermain permainan modern dengan menampilkan isu yang nyata dan relevan.⁸⁶

Hasil wawancara tersebut selaras dengan panduan proyek penguatan profil pelajar Pancasila bahwa langkah untuk memulai kegiatan proyek dapat dilakukan dengan menyampaikan pertanyaan yang memicu dan menyediakan masalah yang relevan. Pada tahap mengawali kegiatan, pendidik sebagai tim fasilitator memegang peran yang penting untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam kegiatan mengawali proyek

Tahap selanjutnya peserta didik saling bertukar pendapat tentang apa yang membuat mereka berempati ketika melihat anak zaman sekarang lebih suka memainkan permainan modern dibandingkan permainan tradisional yang merupakan warisan nenek moyang bangsa Indonesia. Kegiatan ini untuk mengembangkan dimensi berkebhinekaan global. Namun demikian, berdasarkan observasi peneliti, dalam dimensi berkebhinekaan global dalam tema ini masih belum terlalu di tonjolkan dalam proyek.



Gambar 4.2 Dokumentasi Mengawali Kegiatan Proyek

Proyek pertama, 27 Maret 2024 peserta didik dikenalkan sebuah permainan tradisional melalui buku Asiknya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu dan ternyata semua tertarik dengan permainan dan guru membentuk kelompok belajar dan memberikan tugas kelompok terkait materi cerita tentang permainan tradisional yang telah di baca dalam buku tersebut. Selain kelompok belajar, guru juga telah menentukan kelompok bermain

⁸⁶ Observasi di kelas IV SD Negeri 1 Panican, pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila, Rabu 27 Maret 2024

permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, contohnya gobak sodor. Kelompok belajar di bentuk dan di tugaskan untuk ikut menyusun projek membuat lapangan permainan gobak sodor lalu mereka bermain sesuai dengan kelompoknya. Jadi selain bermain, peserta didik juga membuat alat bermainnya bersama. Kegiatan ini untuk melatih sikap gotong royong antar tim dan juga kemandirian.⁸⁷



Gambar 4.3 Dokumentasi Kelompok Belajar

Berdasarkan gambar di atas, peserta didik diajak untuk mempelajari cerita tentang permainan tradisional sesuai dengan buku yang telah dipelajari permainan tradisional yang mana berisi berbagai ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia, sejarah, aturan main dan juga cara membuatnya. Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV kegiatan ini bertujuan untuk menguatkan dimensi berkebhinekaan global yang mana peserta didik merangkum beberapa permainan tradisional yang ada di berbagai daerah.⁸⁸ Hal tersebut sudah sesuai dengan elemen berkebhinekaan global yaitu Sub elemennya meliputi mempelajari budaya dan identitasnya, mengeksplorasi dan membandingkan wawasan budaya, kepercayaan, serta praktik-praktiknya, serta menumbuhkan sikap menghormati terhadap keragaman budaya.

Projek kedua, hari Rabu 24 April 2024 yaitu membuat lapangan bermain permainan sunda manda. Pada projek ini sekolah melakukan kegiatan

⁸⁷ Observasi dengan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga pada hari Rabu, 27 Maret 2024

⁸⁸ Observasi dengan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga pada hari Rabu, 27 Maret 2024

membuat lapangan bermain dan membuat alat permainan tradisional dengan mengajak peserta didik ikut serta dalam membuat proyek tersebut. Kegiatan kontekstualisasi ini untuk menguatkan dimensi karakter berkebhinekaan global, gotong royong dan kemandirian.



Gambar 4.4 Dokumentasi Proyek Pembuatan Lapangan Bermain di SD Negeri 1 Panican

Berdasarkan gambar 4.7 di atas, peserta didik saling gotong royong dalam membuat proyek lapangan bermain permainan tradisional. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV tujuan dari proyek ini ialah melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam membuat lapangan permainan tradisional yang nantinya juga dapat digunakan untuk seluruh peserta didik SD Negeri 1 Panican, terlebih saat jam istirahat tiba. Proyek ini dilakukan untuk memuat dimensi dari proyek yakni berkebhinekaann global, gotong royong dan kemandirian.⁸⁹

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dalam mengawali kegiatan proyek guru sebagai tim fasilitator menceritakan tentang permainan sunda manda dengan berbagai model lapangan sunda manda. Kemudian setelah menceritakan permainan sunda manda guru mengajak peserta didik untuk membuat lapangan dan semua peserta didik menyetujuinya. kegiatan tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila dan memenuhi dimensi berkebhinekaan global dengan capaian sub elemen

⁸⁹ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari 27 Maret 2024 pukul 10.00 di guru SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

mengenal dan menghargai budaya serta berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama.

Pada proses pembuatan lapangan sunda manda terlihat peserta didik saling bekerja sama dalam membuat permainan sunda manda. kegiatan tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila dan memenuhi dimensi gotong royong yang mana dalam dimensi tersebut memuat tiga kunci elemen gotong royong antara lain ; kolaborasi antar peserta didik dalam kegiatan, saling peduli dan berbagi.

Dimensi kemandirian juga telah tercapai dalam kegiatan tersebut, dilihat dari keterbatasan alat di sekolah peserta didik saling bergantian serta inisiatif saling membantu dalam membuat lapangan sunda manda. kegiatan tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila dan memenuhi dimensi kemandirian, yang mana dalam elemen tersebut memuat tiga sub elemen yaitu pemahaman diri dan situasi, mengembangkan refleksi diri dan regulasi diri.

Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV mengungkapkan pembuatan permainan tradisional tidak hanya di buat di sekolah saja namun juga penugasan di rumah juga ada dengan kolaborasi peserta didik dengan orang tua.⁹⁰ Misalnya pembuatan alat permainan Enggrang. Hal tersebut sesuai dengan kesepakatan kerja sama dengan orang tua dalam proyek penguatan profil pancasila SD Negeri 1 Panican dapat bekerja sama dengan orang tua peserta didik untuk melancarkan kegiatan P5.

⁹⁰ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Jumat 5 April 2024 pukul 10.00 di guru SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga



Gambar 4.5 Dokumentasi Projek Permainan Tradisional dan Edukatif di SD Negeri 1 Panican

Projek ketiga, Rabu 8 Mei 2024 pada pertemuan ketiga peserta didik di ajak bermain permainan tradisional dan edukatif yang telah di buat bersama yaitu Sunda manda. Guru memilih permainan sunda manda karena dalam permainan sunda manda termuat nilai edukatif antara lain ; melatih keterampilan motorik peserta didik karena dalam permainan sunda manda peserta didik harus melompat dengan satu kali di setiap kotak. Nilai sportivitas juga terdapat dalam permainan ini, mereka belajar tentang mematuhi aturan main, menunggu giliran dan berkompetisi dengan sehat. Melatih pemahaman matematika sederhana, tanpa sadar mereka belajar tentang urutan angka dan bangun ruang karena permainan ini melibatkan hitungan dalam melompat dari satu petak ke petak lain.

Mengawali permainan guru melakukan provokasi terkait materi yang telah di pelajari sebelumnya terkait cerita tentang permainan tradisional sunda manda yang mana termasuk budaya sunda, model-model lapangan sunda manda dan aturan main. kegiatan tersebut sesuai dengan panduan projek penguatan profil pelajar pancasila dan memenuhi dimensi berkebhinakaan global dengan memuat sub elemen mengenal dan menghargai budaya serta berkeadilan sosial dengan ikut partisipasi dalam pengambilan keputusan bersama.

Dimensi kemandirian juga terpenuhi dalam permainan sunda manda, terlihat dalam permainan sunda manda ialah permainan yang mengandalkan diri sendiri untuk memenangkannya. Peserta didik harus melompat dari

petak pertama sampai petak terakhir tanpa ada kesalahan, hal tersebut termasuk dalam tantangan permainan ini. Sehingga kegiatan tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila dan memenuhi dimensi kemandirian yang memuat tiga sub elemen yaitu pemahaman diri dan situasi, mengenali kualitas dan tantangan yang dihadapi serta regulasi diri dalam melatih kepercayaan diri.

Dimensi gotong royong dalam permainan sunda manda belum terlalu ditonjolkan. Walaupun tidak eksplisit seperti dalam permainan-permainan yang memang menekankan kerja sama tim, Sunda manda tetap mengajarkan pentingnya kebersamaan, saling membantu, dan bekerja sama dalam konteks permainan kelompok.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, permainan tradisional dilakukan dengan antusias dan juga meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik selama permainan berlangsung. Sejalan dengan permainan berlangsung, guru pun ikut mengamati proses tersebut dan sesekali memberikan pertanyaan sebagai penilaian formatif peserta didik. Sejalan hasil wawancara tersebut, telah sesuai dengan buku panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang mana penilaian proyek dapat dilakukan secara formatif dan sumatif.

Proyek ke empat, Rabu 15 Mei 2024, pertemuan keempat peneliti mengamati permainan gobak sodor. Pertimbangan guru dalam memilih permainan gobak sodor tidak hanya menyenangkan tetapi juga sangat mendidik, mengajarkan anak-anak berbagai keterampilan sosial, emosional, fisik, dan kognitif yang penting untuk perkembangan mereka.⁹¹ Seperti biasanya, dalam mengawali kegiatan guru menceritakan permainan gobak sodor, dan aturan main yang harus di patuhi. Karena gobak sodor adalah permainan kelompok, dalam pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung dan semua peserta didik menyetujui pembagian kelompoknya.

⁹¹ Observasi dengan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga pada hari Rabu, 22 Mei 2024

Kegiatan tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila dan memenuhi dimensi berkebhinekaan global dengan memuat dua sub elemen yakni mengenal dan menghargai budaya dan berkeadilan sosial dalam berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama. Dimensi gotong royong juga terlihat jelas selama proses permainan gobak sodor berlangsung. Permainan ini menuntut para pemain untuk bekerja sama dalam tim, baik sebagai penjaga garis maupun sebagai pelintas. Tim harus saling berkoordinasi, merancang strategi, dan menjaga kekompakan untuk mencapai kemenangan. Kegiatan tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila dan memenuhi dimensi gotong royong dengan memuat tiga sub elemen yakni kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.

Dimensi kemandirian juga tampak terlihat dalam permainan gobak sodor. Karena dalam permainan gobak sodor setiap pemain memiliki tanggung jawab atas perannya dalam tim, baik sebagai penjaga garis atau pelintas. Mereka harus bertanggung jawab atas tindakan mereka sendiri dan berperan secara efektif untuk membantu tim mencapai tujuan. Kegiatan tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila dan memenuhi dimensi kemandirian dengan memuat tiga sub elemen yakni pemahaman diri dan situasi, mengenali kualitas dan tantangan serta regulasi diri dalam melatih percaya diri peserta didik.

Proyek kelima, Rabu 22 Mei 2024, pertemuan ke lima yaitu peneliti mengamati kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila di dalam kelas yaitu mengumpulkan hasil karya peserta didik dalam permainan tradisional dan bersama-sama di kumpulkan dalam ruang koleksi yang telah di sediakan di SD Negeri 1 Panican dan juga melihat proses simulasi festival permainan tradisional.⁹² Sejalan dengan kegiatan tersebut, hasil wawancara menyatakan bahwa hasil karya peserta didik di koleksi dalam ruang yang telah di sediakan di SD Negeri 1 Panican. Peserta bebas memainkan alat

⁹² Observasi dengan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga pada hari Rabu, 22 Mei 2024

tersebut saat jam istirahat tiba dan berlaku untuk seluruh peserta didik SD Negeri 1 Panican.

Simulasi festival permainan tradisional. Pada kegiatannya peserta didik berlatih permainan yang dipilih sebagai ajang festival dalam proyek ini permainan yang di pilih yaitu permainan gobak sodor dan Enggrang. Hal tersebut selaras dengan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV menyatakan bahwa festival permainan tradisional di adakan dalam rangka merayakan hasil proyek permainan tradisional dan akan di tampilkan dalam gelar karya di akhir pembelajaran tahun ini. Hasil pengamatan peneliti, dalam kegiatan ini sudah dibagi kelompok bermain dan peserta didik berlatih dengan antusias karena terdapat hadiah kepada peserta didik yang memenangkan permainan tersebut.

Berdasarkan penyajian data di atas, kegiatan proyek SD Negeri 1 Panican sudah sesuai dengan panduan P5 yakni dalam mengawali proyek terdapat tahap pengenalan dan kontekstualisasi. Guru mengajak peserta didik untuk melihat situasi nyata yang terjadi dengan membangkitkan empati peserta didik tentang permainan tradisional telah jarang dimainkan di zaman sekarang dan lebih memilih permainan modern.

Sejalan dengan modul ajar dan observasi lingkungan sekolah guru merancang proyek lapangan bermain untuk peserta bermain permainan tradisional dengan melibatkan peserta didik dalam pembuatan alat permainan dengan tujuan agar peserta didik dapat melihat secara nyata dalam pembuatan proyek. Kegiatan proyek berjalan dengan lancar dan juga menyenangkan. Namun demikian, dalam pencapaian dimensi proyek dari tiga dimensi yakni berkebhinekaan global, gotong royong dan mandiri, terdapat penyesuaian dimensi sejalan dengan kegiatan berlangsung karena mengikuti kebutuhan peserta didik serta fasilitas yang terdapat di SD Negeri 1 Panican.

2. Mengoptimalkan penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila.

Pelaksanaan P5 di SD Negeri 1 Panican dilaksanakan dengan aksi. Aksi proyek penguatan profil pelajar pancasila dibagi menjadi 4 kegiatan.

- a. Menganalisis kegiatan dengan mengaktifkan pembelajaran yang didapat dengan keadaan sekolah yang telah diamati. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endang selaku kepala sekolah bahwa sebagai salah satu sekolah penggerak yang ada di Purbalingga, terdapat keuntungan bagi sekolah salah satunya lebih cepat mendapatkan info terbaru di bandingkan dengan sekolah lainnya, sehingga dalam hal ini guru-guru di sekolah kami sudah mendapatkan pelatihan terlebih dahulu terkait kurikulum merdeka dibanding sekolah ini termasuk program P5. Setelah membentuk tim P5 walaupun belum sempurna namun tim P5 sudah melakukan pelatihan dan siap untuk menerapkan di sekolah.
- b. Peserta didik dan fasilitator berkolaborasi dalam diskusi untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang ada di lingkungan peserta didik. Setelah mengidentifikasi tema dan dimensi sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar dan juga sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemilihan tema kearifan lokal dengan topik permainan tradisional dan edukatif dipilih sekolah untuk P5 SD Negeri 1 Panican. Salah satu kegiatan proyek yaitu membuat alat permainan dan juga membuat lapangan bermain. Guru sebagai fasilitator merancang kegiatan tersebut dengan melibatkan peserta didik dan juga kolaborasi dengan wali siswa. Aktivitas-aktivitas tersebut sebagai upaya untuk menanamkan dimensi karakter berkebhinekaan global, gotong royong dan kemandirian.
- c. Mengidentifikasi karakteristik tindakan yang baik dengan memilih proyek yang akan dikerjakan. Pada fase ini, peserta didik dan fasilitator sepakat tentang proyek yang akan dilakukan untuk membuat alat permainan tradisional dan lapangan bermain permainan tradisional.
- d. Menciptakan proyek atau karya. Kegiatan proyek dilaksanakan secara bersama, namun setiap peserta didik bertanggung jawab atas tugas di proyeknya sendiri. Pembuatan proyek di bagi antara pembuatan karya individu yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri juga pembuatan kolaborasi dengan wali siswa. Selesai pembuatan proyek, guru pun ikut menilai proses pembuatan dan juga hasil proyek.

Berdasarkan penjelasan di atas sesuai dengan panduan P5 yang memaparkan bahwa dalam mengoptimalkan pelaksanaan proyek, kuncinya adalah keterlibatan peserta didik dalam proyek agar dapat memenuhi dimensi yang dipilih dalam proyek tersebut yakni berkebhinekaan global, gotong royong dan juga kemandirian. Namun demikian, dalam pembuatan karya tersebut dalam dimensi berkebhinekaan global belum terlalu di tonjolkan di bandingkan dengan gotong royong dan kemandirian. Setelah membuat alat permainan peserta didik bermain dengan alat bermain yang mereka telah buat. Berikut aksi P5 dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.6 Dokumentasi Pelaksanaan Projek Permainan Tradisional dan Edukatif di SD Negeri 1 Panic

Berdasarkan gambar 4.6 aksi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif dilakukan setiap pertemuan berbeda permainan yang dimainkan. Projek yang dibuat antara lain 1) Membuat alat dan lapangan bermain permainan tradisional 2) Bermain permainan tradisional 3) festival gelar hasil belajar siswa. Melalui aksi, dapat menumbuhkan dan menguatkan karakter profil pelajar pancasila yaitu berkebhinekaan global dengan sub elemen mengenal dan menghargai budaya dan berkeadilan sosial, gotong royong dengan tiga sub elemen kolaborasi, kepedulian, dan berbagi dan kemandirian dengan sub elemen pemahaman diri dan situasi, mengenali kualitas dan tantangan yang dihadapi dan mengembangkan refleksi diri.

Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV permainan tradisional yang di pilih untuk di mainkan yakni

permainan yang dapat mengandung nilai edukatif. Contohnya permainan gobak sodor, selain bermain guru juga menceritakan bahwa sejarah dari permainan gobak sodor ialah sebuah permainan teknik perang yang dilakukan orang zaman dulu. Aturan main pun melatih strategi anak dan juga ketangkasan anak-anak dalam bermain. Namun demikian, tema ini seharusnya dikuasai oleh guru PJOK yang seharusnya ikut andil dalam tim P5 tidak dapat memenuhi standar sebab sekolah kami kekurangan guru khususnya pelajaran PJOK sehingga wali kelas tetap mengambil alih.

Mengakhiri rangkaian kegiatan proyek dengan perayaan hasil belajar. Pada dasarnya, perayaan hasil belajar dapat dilakukan dalam bentuk penampilan tari tradisional dan festival permainan tradisional. Perayaan hasil belajar proyek disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas sekolah sehingga dapat berlangsung secara meriah maupun sederhana.⁹³ Perayaan hasil belajar pada SD Negeri 1 Panican dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Dokumentasi Gelar Hasil Belajar Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 1 Panican

Berdasarkan gambar di atas, perayaan hasil belajar pada SD Negeri 1 Panican dengan penampilan tari tradisional dari peserta didik dan juga diadakan lomba permainan tradisional. Berdasarkan hasil wawancara

⁹³ Observasi dengan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga pada hari Sabtu, 22 Juni 2024

dengan ibu Endang, selaku kepala sekolah bahwa setelah pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila peserta didik berpendapat saat ini lebih tertarik dengan permainan tradisional karena dalam kegiatan proyek terdapat karya yang diciptakan, sehingga kegiatan tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila memberikan peluang kepada peserta didik, tidak seperti pelajaran biasa yang mendengarkan guru saja tetapi melatih peserta didik untuk menciptakan sebuah karya yang dibuat berdasarkan minat dan bakat peserta didik, selain itu juga terdapat karakter yang tercipta dari penanaman dimensi profil pelajar pancasila.⁹⁴

Selaras dengan pernyataan yang didapat dari wawancara di atas, dapat diartikan bahwa kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dijalankan dengan antusiasme dan dalam suasana yang menyenangkan. Di samping itu, proyek ini tidak hanya berorientasi pada materi pelajaran, melainkan lebih kepada kegiatan yang menghasilkan karya dan menggambarkan karakter peserta didik sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

3. Mengoptimalkan kegiatan Mitra

kerja sama dengan mitra dalam pengelolaan kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik agar dapat memperoleh pengalaman langsung dari lingkungan sekitar terkait isu-isu yang tengah berlangsung, sehingga mereka dapat memahami bahwa apa yang dipelajari dapat bermanfaat bagi kehidupan pribadi dan masyarakat sekitar. Mitra yang ditunjukan selain pendidik di sekolah yaitu wali peserta didik dan masyarakat sekitar. Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV sekaligus penanggung jawab proyek menyatakan bahwa pihak mitra yang diajak kerja sama dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican yaitu

⁹⁴ Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Jumat, 10 Mei 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

wali peserta didik dan pihak mitra dari masyarakat luar belum ada yang di ajak kerja sama dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila pada tahun pelajaran ini.⁹⁵

C. Evaluasi Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional Dan Edukatif Di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV bahwa dalam mengevaluasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila menggunakan catatan pengamatan, yang dilakukan selama kegiatan berlangsung dan instrumen evaluasi yang sudah disiapkan dalam bentuk rubrik penilaian, portofolio, dan tes formatif dan tes sumatif peserta didik yang memuat hasil penilaian dan hasil karya yang digunakan untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Evaluasi capaian profil pelajar Pancasila sesuai dengan dimensinya yaitu dimensi keberbhinnekaan global, dimensi gotong royong dan dimensi kemandirian.⁹⁶ Pernyataan tersebut sesuai dengan modul panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila bahwa dalam evaluasi proyek penguatan profil pelajar pancasila dapat menggunakan rubrik penilaian, portofolio, tes formatif dan tes sumatif sesuai dengan dimensi capaian yang dipilih.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas IV menyatakan bahwa SD Negeri 1 Panican menggunakan rubrik penilaian dalam menilai proyek karena SD Negeri 1 Panican mengikuti panduan pengembangan proyek yang telah di terbitkan oleh kemendikbud sebagai referensi.⁹⁷ Hal itu diperkuat dengan wawancara bersama kepala sekolah SD Negeri 1 Panican yang menyatakan bahwa sebenarnya SD Negeri 1 Panican belum memahami cukup mendalam terkait penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila karena ini

⁹⁵ Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Jumat, 10 Mei 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

⁹⁶ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Kamis, 9 Mei 2024 pukul 10.00 di guru SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

⁹⁷ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Kamis, 9 Mei 2024 pukul 10.00 di guru SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

termasuk program terbaru dari kurikulum merdeka. Sehingga untuk penerapan proyek di SD Negeri 1 Panican dilakukan semaksimal mungkin mengikuti modul panduan proyek yang telah di terbitkan kemendikbud yang kemudian kami sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di SD Negeri 1 Panican.⁹⁸

Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara di atas yang mana terdapat keselarasan antara hasil dokumentasi terkait modul, rubrik penilai dan hasil pelaporan proyek sesuai dengan apa yang ada di modul pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang di terbitkan kemendikbud. Pada dokumentasi yang peneliti temukan terdapat kemiripan 70% dari apa yang ada di modul proyek dengan modul panduan proyek dan 30% menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan juga fasilitas di SD Negeri 1 Panican.

Evaluasi proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican dilakukan sesuai dengan modul pengembangan proyek yakni dalam evaluasi terdapat tahap pengelolaan asesmen dan juga pelaporan hasil proyek. Pengolahan asesmen dan pelaporan hasil proyek penguatan profil pelajar pancasila terdiri dari tiga tahap yaitu mengoleksi, mengolah hasil asesmen dan penyusunan rapor proyek.⁹⁹

1. Mengoleksi hasil karya peserta didik

Berdasarkan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila, koleksi kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila dapat berbentuk jurnal dan portofolio.¹⁰⁰ Selaras dengan hasil wawancara bersama wali kelas IV menyatakan bahwa dari proyek permainan tradisional ini selain kita belajar secara materi juga ada proyek membuat permainan tradisional yang kemudian hasil karya peserta didik di simpan di ruangan serba guna yang

⁹⁸ Wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ibu Endang Sulistyawati, S.Pd pada hari Jumat, 10 Mei 2024 pukul 10.30 di ruang kepala sekolah SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

⁹⁹ Seni Asiati and Uswatun Hasanah, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Penggerak," *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 19, no. 2 (2022): 61–72. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 19, no.2 (2022); 61-72

¹⁰⁰ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm.97-111.

sudah disediakan dan juga sebagian di pajang di ruang kelas. Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa hal tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila.

2. Menganalisis hasil asesmen

Menganalisis hasil asesmen proyek penguatan profil pelajar pancasila dilakukan secara lengkap dengan menggunakan berbagai strategi dan instrumen penilaian. Berdasarkan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama wali kelas IV pengolahan hasil asesmen di SD Negeri 1 Panican dilakukan secara menyeluruh dengan menggabungkan hasil asesmen formatif dan sumatif. Namun demikian, sebenarnya asesmen formatif yang diamati ialah penilaian proses, dan hasil tersebut diperbolehkan langsung diatur dalam penilaian awal, tetapi hanya sebagai referensi pendidik untuk membantu analisis dalam memahami tingkat kemampuan peserta didik sehingga proyek selanjutnya pendidik dapat menelaraskan kemampuan peserta didik. Sedangkan asesmen sumatif berupa mengerjakan soal yang telah di buat sesuai dengan materi dan penilaian portofolio yakni dengan menilai hasil karya peserta didik dalam proyek membuat alat permainan tradisional.¹⁰¹

Sejalan dengan wawancara di atas, menunjukkan bahwa evaluasi kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dilakukan sepanjang proses kegiatan berlangsung, dan pengamatan langsung dilakukan oleh tim fasilitator, yaitu guru kelas, yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Berdasarkan panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dipaparkan beberapa prinsip evaluasi di antaranya evaluasi pelaksanaan proyek harus bersifat menyeluruh dengan fokus pada proses kegiatan, yang kemudian hasil evaluasi tidak mutlak dengan menerapkan

¹⁰¹ Wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Irfan Nuari, S. Pd pada hari Kamis, 9 Mei 2024 pukul 10.00 di guru SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

berbagai jenis asesmen selama proses proyek berlangsung dengan mengikutsertakan peserta didik dalam evaluasi proyek.¹⁰²

Penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican sejauh ini cukup sesuai dengan modul pengembangan proyek, walaupun tidak terhindar dari beberapa kekurangan, implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila di SD Negeri 1 Panican sudah memberikan nilai-nilai positif bagi peserta didik, dilihat dari keaktifan dan antusias peserta didik membuat alat permainan dan memainkan permainan tradisional di sekolah maupun di rumah sehingga dapat menyeimbangkan permainan tradisional dan juga permainan modern.

Instrumen asesmen yang digunakan SD Negeri 1 Panican ialah rubrik yang memuat dimensi berkebhinekaan global, dimensi gotong royong, dimensi kemandirian dengan sub elemennya percaya diri, kemandirian, kerja sama, kejelasan dalam menyampaikan informasi. Asesmen setiap elemen kemudian di gabungkan menjadi nilai akhir dan kemudian diambil rata-ratanya. Hasil rata-rata kemudian disesuaikan dengan indikator yang meliputi 1 setara dengan belum berkembang, 2 setara dengan mulai berkembang, 3 setara dengan berkembang sesuai harapan dan 4 setara dengan sangat berkembang.

Berdasarkan rubrik di atas terdapat ketidaksesuaian dengan dimensi dan sub elemen yang dirancang sebelumnya. Tertera rubrik di atas memuat dimensi percaya diri, kemandirian dan juga kerja sama. Hal tersebut berbeda dengan dimensi yang di pilih sebelumnya dalam perencanaan yakni dimensi berkebhinekaan global, dimensi gotong royong dan juga dimensi kemandirian. Dari ketiga dimensi terlihat dimensi dalam instrumen bahwasanya rubrik tersebut hanya mencangkup dimensi gotong royong dan kemandirian. Namun demikian, wali kelas telah menegaskan di awal bahwasanya fokus utama penilaian dari proyek yaitu pada saat proses

¹⁰² Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila...*, hlm 97.

pelaksanaan. Sehingga penilaian awal dengan akhir mengalami berubah dimensi yang di nilai.

3. Penyusunan rapor proyek

Hasil asesmen proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican dilaporkan dalam bentuk rapor proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui rubrik penilaian sesuai dengan dimensi capaiannya. Hal tersebut sesuai dengan panduan proyek penguatan profil pancasila yang mana hasil asesmen P5 dilakukan dengan rubrik penilaian dengan ketentuan nilai (1) setara dengan belum berkembang, (2) setara dengan mulai berkembang, (3) setara dengan berkembang sesuai harapan (4) setara dengan sangat berkembang.

Berdasarkan panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila penyusunan rapor proyek penguatan profil pelajar pancasila dilakukan dengan menentukan format rapor. Format rapor dapat tergantung pada kebijakan sekolah dengan catatan harus bersifat informatif tentang perkembangan peserta didik serta tidak merepotkan pendidik dalam mengerjakannya.¹⁰³ Namun demikian, selaras dengan pernyataan yang didapat dari wawancara bersama guru kelas IV mengungkap sebenarnya penilaian yang digunakan adalah lebih kepada penilaian proses dan boleh diberikan penilaian awal tetapi hanya sebagai referensi guru untuk menganalisis tingkat kemampuan peserta didik sehingga untuk proyek selanjutnya guru bisa menyesuaikan kemampuan peserta didik.

¹⁰³ Observasi dengan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga pada hari Selasa, 9 Mei 2024

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti deskripsikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga dilakukan dengan baik dan sesuai dengan panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang telah disediakan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia.

1. Perencanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif dilakukan dengan membentuk tim proyek penguatan profil pelajar pancasila untuk membantu kegiatan, tingkat kesiapan satuan pendidikan ada pada tahap berkembang, di mana sekolah telah terbiasa melaksanakan pembelajaran berbasis proyek dan selain itu, sekolah juga merupakan sekolah penggerak. Guru sudah menentukan dimensi proyek yaitu kerja sama atau gotong royong, berkebhinekaan global dan mandiri, tema yang dipilih yaitu kearifan lokal melalui permainan tradisional dan edukatif, dengan alokasi waktu seminggu satu kali di hari rabu. Guru membuat modul proyek yang di dalamnya berisikan profil modul, tujuan, keterangan alat dan bahan, serta langkah-langkah kegiatan proyek.
2. Pelaksanaan kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif dimulai dengan tahap pengenalan, tahap kontekstual, tahap aksi, mempelajari permainan tradisional mulai dari sejarah, cara bermain dan membuat alat permainan yang dilakukan dengan kolaborasi dengan wali murid di rumah, pelaksanaan dilakukan seminggu satu kali di hari rabu. Tahap refleksi dan tindak lanjut dilakukan oleh guru dan orang tua peserta didik. Adapun untuk menutup kegiatan P5 di SD Negeri 1 Panican melakukan gelar karya.
3. Kegiatan asesmen tim fasilitator SD Negeri 1 Panican melakukan observasi selama proses kegiatan dan bekerja sama dengan orang tua peserta didik. Selain

itu juga terdapat tes formatif dan tes sumatif terkait proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif yang telah dipelajari. Pengolahan asesmen dan pelaporan hasil proyek penguatan profil pelajar pancasila terdiri dari tiga tahap yaitu mengoleksi, mengolah hasil asesmen dan penyusunan rapor proyek.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat keterbatasan yang mungkin dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini belum sempurna sebab keterbatasan informasi yang diterapkan dalam penelitian, sehingga peneliti tidak bisa mengakses dokumen-dokumen seperti instrumen penilaian P5 yang merupakan hasil dari observasi pelaksanaan kegiatan dan menilai capaian profil pelajar Pancasila sesuai dengan dimensinya.
2. Penelitian ini belum sempurna sebab terdapat keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan peneliti, sehingga peneliti tidak dapat mewawancarai wali siswa yang mana dalam kegiatan P5 ikut kolaborasi dalam melancarkan kegiatan P5.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu mengenai implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga, maka peneliti memberikan saran pada beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian agar dapat dijadikan evaluasi untuk ke depannya, saran tersebut sebagai berikut :

1. Kepada kepala sekolah sebagai supervisor utama dalam semua program disekolah, maka diharapkan kepada kepala sekolah juga dapat memberikan motivasi tentang pentingnya kegiatan P5 dan lebih memantau jalannya kegiatan proyek tersebut walaupun sudah terdapat tim P5 dan pembagian tugas.
2. Kepada bapak/ibu guru diharapkan dapat lebih matang lagi dalam menyusun perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi proyek penguatan profil pelajar pancasila terutama dalam menentukan dimensi proyek dalam tema proyek agar tujuan P5 dapat tercapai dengan baik.

3. Kepada peserta didik diharapkan lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional yang diterapkan di SD Negeri 1 Panican, terutama dalam mematuhi aturan main dalam permainan yang dimainkan.
4. Kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis dapat mengembangkan penelitian yang fokus pada pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila pada tema yang telah ditentukan sekolah dan dapat menggunakan buku panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila versi terbaru yaitu versi revisi 2024.



Daftar Pustaka

- Ahmad, and Muslimah. "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif." *Proceedings* 1, no. 1 (2021): 173–186.
- Aisyah Putri Rambe et al., "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini," *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 22, no. 2 (2023): 360–370.
- Aprila, Murni, Alwen Bentri, Mutiara Felicita Amsal, Studi Teknologi Pendidikan, and Universitas Negeri Padang. "Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin (P2RA) Sebagai Perwujudan Penerapan Kurikulum Merdeka Di MAN 1 Padang Pariaman." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 11470–11478.
- Aries, Armi Maulani. "Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional." *Jurnal Sinektik* 5, no. 2 (2023): 136–146.
- Asiati, Seni, and Uswatun Hasanah. "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Penggerak." *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 19, no. 2 (2022): 61–72.
- Ayubi, Adim Isral. "Implementasi Project Profil Pelajar Pancasila Tema Rekayasa Dan Teknologi Untuk Membangun NKRI Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Pada SMP Muhammadiyah Lajoa Kabupaten Soppeng" 06, no. 04 (2024): 20014–20026.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2022. *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek
- Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika* 21, no. 1 (2021): 33–54.
- Fauzi, Achmad. "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak." *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18, no. 2 (2022): 18–22.
- Hartutik, Hartutik, Andarweni Astuti, Agustinus Sugeng Priyanto, and Timotius Tote Jelahu. "Rancangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Bagi Sekolah Dasar Marsudirini Gedangan Semarang." *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 4 (2023): 420–429.
- Journal, Community Development, Irawati Sabban, G Karlos Papingka, Fahmi Jaguna, Nilai-nilai Pancasila, and Kearifan Lokal. "Pelatihan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Kearifan Lokal Pada Satuan Pendidikan Dasar Kabupaten Pulau Morotai 1,2,3)" 4, no. 4 (2023): 8586–8590.
- Indonesia. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP No.009/H/KR/2022 Tahun 2022*

tentang dimensi, elemen dan sub elemen profil pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka. Jakarta : Sekretariat Negara

- Ita, Efrida. "Jurnal Ilmiah Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no. 2 (2015): 43–64
- Khairudin, Maulana Iqbalwa, Musda Asmara, Lilis Sahara, Fera Zasrianita, Syukri Hamza, Hadi Winata, et al. "Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur." *Nusantara Education* 1, no. 1 SE-Articles (2022): 81–93. <https://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/19%0Ahttps://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/21%0Ahttps://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/20%0Ahttps://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/artic>.
- Lestari, Diah, Masduki Asbari, and Eka Erma Yani. "Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan." *Journal of Information Systems and Management (JISMA)* 2, no. 6 (2023): 85–88. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/840>.
- Makka, Makmur. 2018. *Mr. Crack dari Parepare*. Jakarta: Republika
- Marcheta, N, and R A Kareem. "Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar Di Indonesia." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 222–229. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2935%0Ahttps://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2935/2482>.
- Maruti, Sri, Muhammad Hanif, Sri Budyartati, Nur Huda, Wahyu Kusuma, and Moh Khoironi. "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Jenjang Sekolah Dasar." *Abdimas Mandalika* 2, no. 2 (2023): 85–90.
- Mendikbudristek. 2022. *Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta
- Nazarudin, Achmad, and Aan Widiyono. "Melestarikan Budaya Kearifan Lokal Jepara Dalam Proses Pembentukan Profil Pelajar Pancasila P5 Di Kurikulum Merdeka SDN 01 Kendeng Sidalit." *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora* 1, no. 3 (2023): 193–208. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i3.833>.
- Ngazizah, Nur, Muhammadiyah Purworejo, and Sekolah Dasar. "PANCASILA DENGAN TEMA KEARIFAN LOKAL UNTUK KELAS IV DI SDN" 11, no. 1 (2024): 9–17.
- Nuril Lubaba, Meilin, and Iqnatia Alfiansyah. "Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 9, no. 3 (2022): 687–706.

- Rambe, Aisyah Putri, Hafifah Batu Bara, Dinil Arifah Nasution, Rhea Aquilla Fawas, Rheina Meisya Siregar, and Nurul Azmi Pasaribu. "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini." *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 22, no. 2 (2023): 360–370.
- Reni Wiji Lestari, Rintis Rizkia Pangestika, and Nurhidayati. "Pengembangan Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Gaya Hidup Berkelanjutan Untuk Sekolah Dasar." *Ezra Science Bulletin* 1, no. 2 (2023): 240–246.
- Rianto, Hadi, and Yuliananingsih Yuliananingsih. "Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 1 (2021): 120.
- Sahnan, Ahmad, and Tri Wibowo. "Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *SITTAH: Journal of Primary Education* 4, no. 1 (2023): 29–43.
- Sam, Alfonsus, and Dkk. "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar." *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2023): 67.
- Sanjaya, Ferysca Novia, Anggit Grahito Wicaksono, and Muhammad Faruq Hanafi. "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Di SD Negeri 02 Papahan , Tasikmadu Tahun Ajaran 2022 / 2023" 8 (2024): 11707–11714.
- Sari, Indra Kartika, Ade Pifianti, and Chairunissa Chairunissa. "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 0, no. 2 (2023): 138–147.
- Sari, Riva Komala, Mudjiran Mudjiran, Yanti Fitria, and Irsyad Irsyad. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5593–5600.
- Sari, Riva Komala, Mudjiran Mudjiran, Yanti Fitria, and Irsyad Irsyad. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5593–5600.
- Saleh, Sirajuddin. (2017). Analisis Data Kualitatif. Bandung: Pustaka Ramadhan Bandung
- Septania, BD, S Marmoah, and Hadiyah. "Analisis Perencanaan Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Kelas V Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Didaktika Dwija Indria* 10, no. 4 (2022).
- Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)

- Sulistiawati, Anjar, Ahmad Khawani, Junari Yulianti, Agus Kamaludin, and Abdul Munip. "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Melalui Proyek Bermuatan Kearifan Lokal Di SD Negeri Trayu." *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 5, no. 3 (2023): 195–208.
- Supriyono, Andreas. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*, 2018.
- Syafi'i, Fahrian Firdaus. "Merdeka Belajar: Sekolah Penggerak." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,"* no. November (2021): 46–47
- Umu Farkhatun Khasanah, Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kearifan Lokal di Kelas IV SD Negeri Baluwarti Kotagede, Skripsi UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.2023
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Jakarta: Sekretariat Negara
- Wahyudi, LYRY, S Azzahra, N O Rachmadani, and ... "Pentingnya Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan ...* 02, no. 03 (2023): 87–94. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/473>.
- Yuliasuti, Sri, Isa Ansori, and Moh. Fathurrahman. "Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang." *Lembaran Ilmu Kependidikan* <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK> 51, no. 2 (2022): 76–87.
- Yulita, Rizky. *Buku - Permainan Tradisional Anak Nusantara*, 2017.
- Zahroh, Fatimah Az. "Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar Kurikulum Merdeka." *Prosiding National Conference for Ummah 2*, no. 1 (2023): 307–312. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1144>.
- Zuraini, and Nurhayati. "Efektifitas Pembelajaran E-Learning Di Era New Normal." *Genta Mulia* XII, no. 1 (2021): 130–136. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/563>.

Lampiran-Lampiran



Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI, WAWANCARA, DAN DOKUMENTASI

A. Pedoman Observasi

NO	Indikator	Deskripsi Hasil Temuan
1.	Guru mempersiapkan sumber belajar proyek	
2.	Guru memakai modul proyek yang dibuat saat perencanaan pembelajaran proyek	
3.	Guru menggunakan media pembelajaran saat proyek dilaksanakan	
4.	Guru menggunakan instrumen evaluasi yang sesuai dengan proyek	
5.	Siswa aktif dalam kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila	

B. Pedoman Wawancara

1. Daftar Narasumber

No.	Nama Informan	Jabatan
1.	Endang Sulistyawati, S. Pd.	Kepala sekolah SD Negeri 1 Panican
2.	Irfan Nuari, S. Pd.	Guru kelas IV dan Penanggung jawab P5 di SD Negeri 1 Panican

2. Instrumen Wawancara

a. Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri 1 Panican

No	Pertanyaan	Jawab
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga?	
2.	Program dari kurikulum merdeka itu ada proyek penguatan profil pelajar pancasila, apakah SD Negeri 1 Panican juga menerapkan program tersebut?	
3.	Apa yang dimaksud dengan proyek penguatan profil pelajar pancasila?	
4.	Apakah kurikulum yang dipakai saat ini sudah menunjang dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila?	
5.	Apakah SD Negeri 1 Panican memiliki modul proyek P5?	
6.	Bagaimana pentingnya proyek penguatan profil pelajar pancasila proyek penguatan profil pelajar pancasila terutama dalam tema permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican?	
7.	Apakah penerapan proyek permainan tradisional dan edukatif terdapat modul ajarnya?	
8.	Dimensi apa saja yang dicapai dalam proyek	

	permainan tradisional dan edukatif?	
9.	Bagaimana tahapan-tahapan dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican?	
10.	Apakah proyek penguatan profil pelajar pancasila sudah berhasil di terapkan di SD Negeri 1 Panican?	

C. Pedoman Dokumentasi

No.	Pernyataan	keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Foto kegiatan proses pembelajaran proyek	√	
2.	Modul proyek	√	
3.	Instrumen Formatif proyek	√	
4.	Rapot proyek penguatan profil pelajar pancasila	√	

Lampiran 2 Hasil Observasi, wawancara dan Dokumentasi

A. Pedoman Observasi

NO	Indikator	Deskripsi Hasil Temuan
1.	Guru mempersiapkan sumber belajar proyek	Ya, guru dibantu dengan tim P5 bekerja sama untuk menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan saat kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila
2.	Guru memakai modul proyek yang dibuat saat perencanaan pembelajaran proyek	Ya, guru memakai modul proyek yang telah disediakan pemerintah sebagai referensi yang kemudian bisa diubah sesuai dengan P5 yang diterapkan di sekolah
3.	Guru menggunakan media pembelajaran saat proyek dilaksanakan	Ya, guru menggunakan media seperti permainan tradisional yang mudah dibuat di rumah untuk memudahkan kegiatan proyek. Contohnya lompat tali dari karet, layang-layang dari limbah plastik
4.	Guru menggunakan instrumen evaluasi yang sesuai dengan proyek	Evaluasi yang dilakukan guru untuk proyek penguatan profil pelajar pancasila dengan observasi selama kegiatan berlangsung dan mengisi rubrik
5.	Siswa aktif dalam kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila	Ya, selama kegiatan proyek berlangsung para siswa mengikuti dengan antusias.

B. Hasil Wawancara

Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri 1 Panican

No	Pertanyaan	Jawab
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga?	Jawab : Kurikulum merdeka diterapkan untuk kelas 1,2,4 dan 5 sedangkan kelas 3 dan 6 masih kurikulum 13
2.	Apakah SD Negeri 1 Panican termasuk sekolah penggerak?	<p>Jawab :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iya betul, SD Negeri 1 Panican termasuk sekolah penggerak. untuk tahun 2024 kami sudah berjalan 2 tahun sebagai sekolah penggerak. Dari program sekolah penggerak kami diharapkan untuk bergerak, menggerak, dan menggerakan. - Untuk jangka waktu sekolah penggerak tenggat 3 tahun sedangkan guru penggerak 6 bulan. - Keuntungan sekolah penggerak yakni sekolah mendapatkan BOS kinerja untuk melaksanakan program sekolah penggerak, mendapatkan ilmu baru dan lebih cepat dibandingkan sekolah lainnya. - Tahapan sekolah SD Negeri 1 Panican menjadi sekolah penggerak ; - Penilaian kepala sekolah dengan mengerjakan soal yang telah

		<p>disediakan oleh asesor dan administrasi sekolah</p> <p>- Penilaian mengajar</p>
3.	<p>Program dari kurikulum merdeka itu ada proyek penguatan profil pelajar pancasila, apakah SD Negeri 1 Panican juga menerapkan program tersebut?</p>	<p>Jawab : Iya, untuk semester ini sekolah kami mengambil tema kearifan lokal dengan penerapan proyek permainan tradisional dan edukatif</p>
4.	<p>Apa yang dimaksud dengan proyek penguatan profil pelajar pancasila?</p>	<p>Jawab : Proyek penguatan profil pelajar pancasila adalah kegiatan kokurikuler yang memperkuat program profil pelajar pancasila dengan menggunakan pendekatan proyek. Proyek penguatan profil pelajar pancasila dengan profil pelajar pancasila itu berbeda, profil pelajar pancasila itu di kurikulum merdeka ada di masukan ke dalam setiap mapel sedangkan proyek penguatan profil pelajar pancasila itu sebagai kegiatan yang memperkuat profil pelajar pancasila dengan pendekatan proyek.</p>
5.	<p>Apakah kurikulum yang dipakai saat ini sudah menunjang dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila?</p>	<p>Jawab : Tujuan dari proyek penguatan profil pelajar pancasila adalah untuk membentuk siswa memiliki profil pelajar sesuai dengan nilai-nilai pancasila, hal tersebut sangat mendukung karena kurikulum merdeka yang memang sebagai pedoman dalam pembelajaran.</p>
6.	<p>Apakah SD Negeri 1 Panican menggunakan modul panduan P5 yang di terbitkan kemendikbud?</p>	<p>Ya, kami menggunakan modul panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila sebagai referensi. Pada dasarnya ini termasuk program baru dari kurikulum merdeka dan sebenarnya kami juga belum terlalu paham dari kegiatan proyek yang diharapkan dari kurikulum merdeka itu seperti apa jadi kita mengikuti alur yang ada di modul dan kami memodif sesuai dengan kebutuhan siswa.</p>

7.	Bagaimana pentingnya proyek penguatan profil pelajar pancasila proyek penguatan profil pelajar pancasila terutama dalam tema permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican?	Jawab : Sangat penting, karena dalam tema kearifan lokal yang telah dipilih dengan kegiatan permainan tradisional dan edukatif, membuat siswa lebih mengenal kebudayaan daerah yaitu permainan tradisional. Dari permainan tradisional itu siswa belajar bekerja sama, menghormati, menghargai kebudayaan daerah lain. Dengan penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila memang banyak sekali yang dipelajari oleh siswa. Dari tema kearifan lokal ini melatih siswa agar membentuk rasa nasionalisme siswa untuk mencintai kebudayaan daerah.
8.	Apakah sekolah mendapatkan sarana dan prasarana yang menunjang dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila dari pemerintah?	Jawab : Sudah, adanya ketersediaan buku, LCD, dan komputer sudah dianggarkan dari pemerintah untuk menunjang pembelajaran dalam menunjang penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila
9.	Bagaimana tahapan-tahapan dalam penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Panican?	<p>Jawab:</p> <p>Tahap Perencanaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengadakan sosialisasi dan musyawarah dengan wali murid terkait program baru dari kurikulum merdeka dalam menentukan tema proyek penguatan profil pelajar pancasila - Diskusi dengan jajaran guru dan komite sekolah terkait proyek penguatan profil pelajar pancasila yang akan diterapkan - Menyusun modul ajar proyek penguatan profil pelajar pancasila <p>Tahap Pelaksanaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dilaksanakan selama satu semester <p>Tahap Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asesmen sumatif dan formatif

10.	Apakah ada kendala sekolah yang dihadapi dalam proses penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila?	Jawab : untuk saat ini kami belum menemukan kendala, karena memang kami benar-benar merencanakan sesuai dengan arahan dari buku panduan proyek penguatan profil pelajar pancasila, serta pemilihan tema yang memang kami pilih sesuai dengan lingkungan sekolah, siswa dan juga wali murid.
-----	--	---

b. Wawancara dengan Guru Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawab
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di SD Negeri 1 Panican?	Jawab : Kurikulum merdeka diterapkan untuk kelas 1,2,4 dan 5 sedangkan kelas 3 dan 6 masih kurikulum 13
2.	Program dari kurikulum merdeka itu ada proyek penguatan profil pelajar pancasila, apakah SD Negeri 1 Panican juga menerapkan program tersebut?	Jawab : Iya, untuk semester ini sekolah kami mengambil tema kearifan lokal dengan penerapan proyek permainan tradisional dan edukatif
3.	Apakah penerapan proyek permainan tradisional dan edukatif terdapat modul panduan projek?	Jawab : Ada, modul proyek harus selalu ada sebagai perangkat pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Modul proyek saya modif dari modul panduan proyek yang telah diterbitkan kemendikbud.
4.	Apakah modul proyek boleh sama dengan apa yang ada di panduan?	Ya boleh, berdasarkan panduan proyek kami boleh memodif modul yang tersedia dan menyesuaikan dengan tema proyek masing-masing. Karena kami masih belum terlalu paham jadi kami memang menerapkan kegiatan proyek sama semaksimal mungkin sama dengan apa yang ada di panduan

5.	Bagaimana tahapan penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila di SD Negeri 1 Pancasila?	<p>Jawab :</p> <p>Tahap Perencanaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi lingkungan sekolah - Mengadakan sosialisasi dan musyawarah dengan wali murid terkait program baru dari kurikulum merdeka dalam menentukan tema proyek penguatan profil pelajar pancasila - Diskusi dengan jajaran guru dan komite sekolah terkait tema yang dipilih dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila yang akan diterapkan - Menyusun modul ajar proyek penguatan profil pelajar pancasila <p>Tahap Pelaksanaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dilaksanakan selama satu semester - Dalam penerapan siswa akan bermain permainan tradisional dan untuk nilai edukatifnya, sebelum siswa mempraktekkan permainan tradisional terdapat buku bacaan terdapat permainan tradisional yang di dalamnya terdapat sejarah permainan tradisional, cara bermain, cara membuat permainan tradisional dan juga nilai moral yang dapat di ambil dari permainan tradisional. <p>Tahap Evaluasi</p> <p>Rubrik penilaian, portofolio, asesmen sumatif dan formatif</p>
6.	Mengapa menggunakan rubrik penilaian?	Selain kami mengikuti apa yang ada di modul, rubrik penilaian sangat membantu guru dalam menilai hasil kerja siswa secara sistematis dan efisien. Bagi siswa, rubrik memberikan panduan yang jelas tentang apa yang diharapkan, sehingga mereka dapat fokus pada pengembangan aspek-aspek penting dalam proyek.

7.	Dimensi apa saja yang dicapai dalam proyek permainan tradisional dan edukatif?	Jawab : kami memilih 3 dimensi yaitu Dimensi gotong royong, dimensi kreatif, dimensi berkebhinekaan global dan juga dimensi mandiri. Sesuai dengan panduan dan keterbatasan waktu kami hanya memilih 3 dimensi di setiap proyek.
8.	Bagaimana peran guru dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila?	Jawab : Sebagai tim fasilitator dan juga kolaboratif. Contoh kolaboratif dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila yakni bekerja sama dengan orangtua di rumah untuk membuat permainan tradisional yang memang tidak bisa dibuat sendiri oleh anak kecil contohnya egrang, bakyak dan masih banyak lainnya. Dari pembuatan permainan tradisional di rumah siswa juga mendapatkan pembelajaran dari orangtuanya yang bercerita bahwa zaman dulu permainan tradisional sering dimainkan dan orangtua juga akan menjelaskan bagaimana cara bermainnya kepada anak mereka
9.	Bagaimana pelaksanaan penerapan proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di SD Negeri 1 Panican?	Jawab : tahap awal guru akan mengenalkan permainan tradisional secara umum dan menjelaskan materi terkait permainan tradisional melalui buku permainan tradisional dan cara memainkan permainan tradisionalnya dikelas. Setelah itu praktek bersama dan merefleksikan penguatan dimensi yang telah dipilih dalam tema ini yakni dimensi gotong royong, kreatif, berkebhinekaan global dan juga mandiri. Selain bermain permainan tradisional, siswa juga berlatih membuat alat permainan tradisional berkolaborasi dengan orang tua lalu setelah jadi permainan tradisional tersebut dibawa ke sekolah, dikumpulkan di ruang khusus yang berisi beberapa permainan tradisional dan siapa pun boleh memainkannya, seperti di jam istirahat sehingga lingkungan sekolah dapat dijadikan sebagai sarana bermain siswa. Aksi terakhir yaitu kegiatan refleksi yang mana permainan tradisional yang telah dipelajari akan diterapkan di rumah atau tidak dalam pengawasan orang tua.

10.	Apakah projek penguatan profil pelajar pancasila sudah berhasil di terapkan di SD Negeri 1 Panican?	Jawab : Menurut saya sudah berhasil walaupun sederhana tetapi memiliki kesan bermakna untuk anak-anak, karena dalam proses penerapannya di sekolah terlihat siswa terlihat menikmati dan dilihat dari hasil asesmen juga siswa cukup berhasil dalam projek penguatan profil pelajar pancasila melalui permainan tradisional dan edukatif di semester ini.
-----	---	---



C. Dokumentasi



Wawancara Kepala Sekolah



Wawancara Guru Kelas IV



Kegiatan P5 membuat layang-layang



Kelompok belajar proyek



Kegiatan P5 bermain sunda manda



Kegiatan P5 bermain Enggrang



Kegiatan P5 bermain gobak sodor



Kegiatan P5 bermain congklak



Kegiatan P5 membuat sundamanda



kegiatan P5 membuat sundamanda



Projek lapangan bermain



Projek membuat sundamanda



Kegiatan P5 membuat Enggrang



refleksi bermain enggrang di rumah



Koleksi permainan enggrang



koleksi permainan ular tangga



Koleksi permainan tradisional



Koleksi permainan tradisional



Festival permainan tradisional



Gelar karya SD Negeri 1 Panicn



Lampiran 3 Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Panduan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru SD (Fase B)

na : Kearifan Lokal
lul Projek : Asyiknya Permainan Tradisional
nyusun : Irfan Nuari

dahulu

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak-anak. Permainan tradisional anak merupakan bagian sebuah kebudayaan, hampir semua daerah memiliki permainan khas masing-masing. Dewasa ini, permainan khas setiap daerah perlahan mulai ditinggalkan seiring perkembangan jaman. Banyak anak yang lebih mengenal permainan modern atau digital dibandingkan dengan permainan tradisional.

Nilai historis dari permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan yang tidak dapat diabaikan dari tradisi masyarakat itu sendiri. Permainan merupakan salah satu simbol dari adat budaya masyarakat setempat.

Saat ini, anak-anak lebih banyak bermain permainan modern dan digital dibandingkan dengan permainan tradisional khas daerahnya. Anak-anak seolah menjadi asing dengan jenis permainan khas daerahnya sendiri. Oleh karena itu, projek ini disusun untuk mengenalkan kembali kebudayaan asli Indonesia melalui permainan tradisional khas setiap daerah dengan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal.

Pada fase B ini, permainan merupakan hal terdekat yang ada dalam kehidupan anak-anak. Melalui permainan tradisional, anak-anak diperkenalkan dengan budaya asli dari daerah mereka tinggal.

uan, Alur dan Target Pencapaian Projek

Salah satu produk budaya yang lambat laun mulai ditinggalkan oleh masyarakat adalah permainan tradisional. Pada tema “kearifan lokal” dengan mengacu pada dimensi Profil Pelajar Pancasila. Projek “Asyiknya Permainan Tradisional” ini disusun dengan tujuan menguatkan profil pelajar Pancasila melalui pemahaman nilai kearifan lokal pada permainan tradisional.

Projek ini dimulai dengan kegiatan mencari data terkait permainan kesukaan peserta didik. Selanjutnya mengembangkan permasalahan melalui isu-isu yang terjadi di masyarakat terkait dengan permainan modern yang kurang baik pada anak-anak. Peserta didik kemudian diajak untuk lebih mengenal permainan tradisional yang lebih mengasyikkan dibandingkan permainan modern. Dalam prosesnya, mereka diajak untuk mengembangkan kemandirian diri dan berkolaborasi untuk menciptakan sebuah festival permainan tradisional.

Selanjutnya masuk ke dalam tahap aksi nyata. Pada tahap ini, peserta didik akan berkolaborasi dengan guru, teman dan keluarga untuk membuat sebuah festival permainan tradisional. Dimulai dari menentukan permainan yang akan dikaji, wawancara dengan narasumber, latihan membuat permainan tersebut di rumah dan membuat poster ajakan untuk mencintai permainan tradisional. Di akhir projek, peserta didik akan melakukan refleksi terkait kegiatan yang sudah dilakukan dan refleksi diri terkait dengan pemahamannya terhadap permainan tradisional.

Melalui projek ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan tiga dimensi dari Profil Pelajar Pancasila yakni Kemandirian, Gotong Royong dan Berkebhinekaan Global beserta elemen-elemen yang terkait.

al yang perlu diperhatikan sebelum memulai projek :

- Komitmen sekolah untuk konsisten dalam mengembangkan kearifan lokal seperti menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa sehari-hari saat projek berlangsung.
- Kolaborasi dengan pihak terkait sebagai narasumber yang memahami sejarah dan nilai-nilai kearifan lokal dari pembuatan permainan tradisional.

Membangun kesadaran seluruh warga sekolah untuk memilih permainan tradisional sebagai permainan yang lebih baik untuk anak-anak.
Apakah sekolah memiliki sarana untuk menyediakan permainan tradisional sebagai pengganti permainan modern?
Kerjasama dengan orangtua untuk mendampingi peserta didik saat melakukan proyek di rumah.
Perlu dilakukan pengkajian terlebih dulu oleh guru dan pihak sekolah terkait permainan tradisional yang akan diperkenalkan kepada peserta didik dengan pemahaman nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Langkah dalam proyek “Permainanmu, Budaya”

Langkah Pengenalan : mencari data awal dan mengenalkan permainan tradisional.				
Permainan kesukaanmu.	2. Eksplorasi isu	3. Membandingkan permainan modern dengan permainan tradisional.		
Langkah Kontekstualisasi : mengkontekstualisasi masalah di sekitar lingkungan.				
Refleksi awal	5. Cerita tentang permainan tradisional.	6. Membuat perencanaan.	7. Mengembangkan keterampilan dasar	8. Wawancara narasumber
Langkah Aksi : berkolaborasi untuk menciptakan aksi nyata terkait permasalahan yang terjadi.				
Membuat draft poster	10. Finalisasi poster	11. Membuat permainan tradisional	12. Membuat draft presentasi	13. Pertemuan mencoba
4. Inisiasi festival permainan tradisional.	15. Festival permainan tradisional.			
Langkah Refleksi dan Tindak Lanjut : melakukan refleksi dan memikirkan tindak lanjut atas proyek yang sudah dilakukan.				
6. Refleksi dan tindak lanjut				

Dimensi, Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Elemen Profil Pelajar Pancasila	Subelemen Profil Pelajar Pancasila	Target Pencapaian di akhir Fase A	Aktivitas terkait
Kemandirian	Pemahaman diri dan situasi	Mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi.	Mengembangkan potensi diri yang dimiliki dan pantang menyerah dalam menuntaskan proyek.	11, 12
		Mengembangkan refleksi diri.	Memberikan penilaian terhadap kualitas diri dan perbaikan yang perlu dilakukan.	4, 16

	Regulasi diri	Percaya diri, <i>resilie</i> (memiliki daya tahan) dan adaptif (dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan).	Mengerjakan tugas sehari-hari dengan mandiri dan percaya diri.	7, 14,15
Gotong Royong	Kolaborasi	Kerjasama	Mampu bekerjasama dengan siapapun dalam berbagai kegiatan.	1,9,10,
	Kepedulian	Tanggap terhadap situasi sosial	Mengamati lingkungan sekitar dan menemukan permasalahan yang terjadi.	2,3,5,6,8
	Berbagi	Berbagi	Menumbuhkan rasa kebersamaan melalui kegiatan berbagi di lingkungan sekolah.	13, 15
Berkebhinekaan Global	Mengenal dan menghargai budaya	Mendalami budaya dan identitas budaya	Mengenal dan memahami makna pada permainan tradisional sebagai produk budaya.	3,8,11,15
	Berkeadilan sosial	Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama.	Melibatkan diri dalam kegiatan kelompok dan pengambilan keputusan bersama.	6,9,10

Referensi) Perkembangan Sub-elemen antar fase omandirian

Sub-elemen	Belum berkembang	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan	Sangat berkembang
Mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi.	Mengidentifikasi potensi atau minat diri.	Mengidentifikasi potensi dan minat diri, namun belum memikirkan tantangan yang akan dihadapi.	Mengidentifikasi potensi dan minat diri serta mengetahui tantangan yang akan dihadapinya.	Mengidentifikasi potensi dan minat diri dan mencari solusi akan tantangan yang dihadapinya.
Mengembangkan refleksi diri	Memerlukan bantuan orang dewasa dalam mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan diri.	Mengetahui kelebihan dan kelemahan diri.	Memahami kelebihan dan kelemahan diri serta mengungkapkan alasannya.	Memahami kelebihan dan kelemahan diri serta tindak lanjut yang harus diambil dalam memperbaikinya.
Percaya diri, <i>resilien</i> (memiliki daya tahan) dan adaptif (dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan).	Mebutuhkan motivasi dari luar dirinya untuk dapat mempresentasikan hasil proyek yang dilakukan.	Menampilkan sikap percaya diri dalam mempresentasikan hasil proyek yang dilakukan.	Menampilkan sikap percaya diri dan jelas dalam mempresentasikan hasil proyek yang dilakukan.	Merencanakan kegiatan dan percaya diri ketika mempresentasikan hasil proyek yang dilakukan.

Gotong royong

Sub-elemen	Belum berkembang	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan	Sangat berkembang
Kerjasama	Masih harus selalu diingatkan	Sesekali masih diingatkan orang	Menunjukkan sikap aktif dalam	Siswa berinisiatif untuk mengumpulkan

	orang dewasa atau teman untuk aktif dalam kelompok.	dewasa atau teman untuk aktif dalam kelompok.	kelompok dan mengerjakan tugas sesuai dengan perannya.	ide dan mampu bekerjasama dengan siapapun.
anggap terhadap situasi sosial	Belum menunjukkan sikap peduli pada lingkungan.	Mengetahui adanya permasalahan di lingkungan sekitarnya.	Memahami permasalahan yang terjadi di lingkungannya.	Memahami permasalahan yang terjadi di lingkungan dan memberikan alternatif solusi.
berbagi	Mebutuhkan motivasi dari orang lain untuk mau berbagi dengan teman dan lingkungan.	Muncul perasaan tergugah untuk menolong sesama tetapi masih harus dimotivasi untuk berbagi.	Mau berbagi dengan sesama tanpa diminta.	Berempati pada orang di sekitar lingkungan dan melakukan aksi nyata untuk berbagi dengan sesama tanpa diminta.

Perkebhinekaan Global

Sub- elemen	Belum berkembang	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan	Sangat berkembang
Mendalami budaya dan identitas budaya	Mengetahui jenis-jenis permainan tradisional.	Mengenal permainan tradisional sebagai produk budaya.	Mengenal dan mengetahui nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional.	Mengenal dan memahami nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional sebagai produk budaya dan bangga terhadapnya.
Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama.	Mengikuti kegiatan dalam kelompok, namun belum dapat mengemukakan gagasannya.	Memberikan gagasannya terhadap hal yang sedang dibahas dalam kelompok.	Melibatkan diri dalam kegiatan kelompok dan pengambilan keputusan bersama.	Terlibat aktif dan mampu memimpin kelompok dalam pengambilan keputusan bersama.

Relevansi proyek bagi sekolah dan semua guru mata pelajaran

Dewasa ini, anak-anak lebih banyak memainkan permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional. Anak-anak seolah menjadi asing dengan jenis permainan khas dari daerahnya sendiri. Sebagai upaya meningkatkan kesadaran anak-anak akan permainan tradisional dan mengenalkan kembali pada akar budayanya, maka pembahasan terkait permainan tradisional dipilih untuk menanamkan nilai-nilai kearifan lokal pada anak-anak.

Setiap daerah di Indonesia memiliki kekayaan budaya masing-masing. Kebudayaan ini berpengaruh pada pola hidup masyarakat di daerah tersebut. Hal ini tergambar dari banyaknya ragam permainan tradisional yang tersebar di seluruh penjuru negeri. Selain kebudayaan, letak geografis suatu daerah pun menentukan permainan tradisional yang ada pada daerah tersebut. Hasil kekayaan bumi pada suatu daerah bisa menjadi bahan utama yang digunakan dalam pembuatan permainan tradisional.

Sekolah merupakan lingkungan belajar untuk anak. Oleh karenanya, pengenalan permainan tradisional pada kegiatan proyek di lingkungan sekolah akan terasa lebih bermakna. Kearifan lokal yang mulai lambat laun terlupakan, bisa dikenalkan kembali pada anak-anak melalui pemaknaan nilai dalam permainan tradisional.

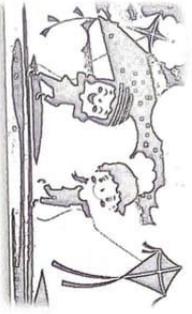
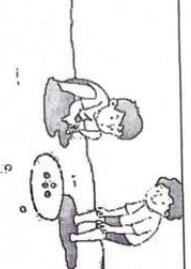
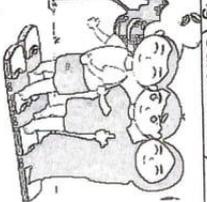
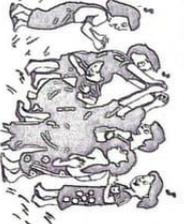
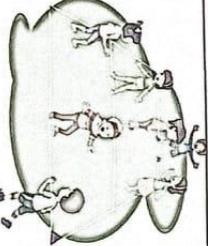
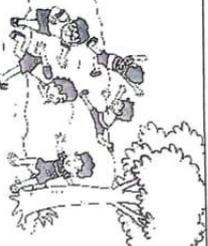
Cara Penggunaan Perangkat Ajar Proyek

Perangkat ajar (*toolkit*) ini dirancang untuk membantu guru SD (Fase B) agar dapat melaksanakan proyek dengan tema Kearifan Lokal. Judul proyek pada perangkat ajar ini adalah "Asyiknya Permainan Tradisional" yang didalamnya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terkait permainan

masa dahulu sekaligus mengenalkan kembali permainan tradisional dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung didalamnya.

Perangkat ajar ini terdiri dari 16 aktivitas yang saling berkaitan. Disarankan proyek ini dilakukan pada semester 2 kelas 4 SD dikarenakan aktivitas yang ditawarkan disusun sedemikian rupa agar peserta didik tidak hanya mengenal tetapi juga memahami makna pada proses dan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional. Selain itu juga dapat melakukan aksi nyata dalam upaya melestarikan permainan tradisional. Waktu yang direkomendasikan dalam pengerjaan proyek ini adalah selama 1 semester dengan total waktu kurang lebih 35 jam. Sebaiknya, terdapat jeda waktu antar aktivitas sehingga guru dapat mengolah data dari setiap aktivitas yang dilakukan dan melakukan refleksi untuk aktivitas selanjutnya.

Namun demikian, kami memahami bahwa setiap sekolah memiliki kondisi yang berbeda. Oleh karena itu, guru dan kepala sekolah mempunyai kewenangan dalam menyesuaikan jumlah aktivitas dan pengaturan alokasi waktunya. Materi ataupun rancangan aktivitas dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah agar proyek ini dapat berjalan lancar dan efektif. Kami juga sudah menyiapkan beberapa alternatif dan tips agar dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menjalankan proyek ini.

1

2

3. Petak umpet (hide & seek)

5 Egrang bambu batok

6 Tapak Gunung (Suramanda)

7

8

9 Bakiak

10

11 Gobak Sodor

12

AKTIVITAS 1 PERMAINAN KESUKAANKU

Jenis Kegiatan : Tatap Muka dan Tugas Mandiri
Waktu : 4 JP (4 x 35 menit)
Bahan : Tabel data permainan kesukaan, template grafik gambar dan stiker
Peran guru : Fasilitator

Persiapan :

- 1) Guru menyiapkan lembar kerja yang akan digunakan siswa berupa tabel permainan kesukaan dan template grafik gambar.
- 2) Guru menyiapkan stiker yang bisa dibuat sendiri dengan menggunakan kertas warna warni dibentuk lingkaran, persegi, segitiga, dll.

Pelaksanaan :

- 1) Guru memulai projek dengan menanyakan permainan yang sering dimainkan siswa menggunakan beberapa pertanyaan pemantik seperti berikut :
 - a. Apa permainan yang paling kamu suka?
 - b. Kenapa kamu menyukai permainan tersebut?
 - c. Dimana kamu biasanya menemukan permainan tersebut?
- 2) Dari hasil diskusi, guru menuliskan 5 permainan terbanyak yang disebutkan oleh peserta didik di papan tulis dan meminta peserta didik untuk menuliskannya pada kolom permainan kesukaan.
- 3) Guru menjelaskan cara pengisian tabel. Guru meminta peserta didik untuk bertanya kepada teman sekelasnya mengenai permainan kesukaan (sesuai dengan 5 pilihan yang tersedia) dan menuliskannya pada tabel yang telah disiapkan. Pengisian tabel menggunakan turus. 1 turus mewakili 1 peserta didik.

Contoh tabel data permainan kesukaan :

Jumlah peserta didik : 28

DATA PERMAINAN KESUKAAN SISWA KELAS IV

No	Permainan Kesukaan	Jumlah anak
1.	Permainan A	III
2.	Permainan B	III III
3.	Permainan C	II
4.	Permainan D	II
5.	Permainan E	I

- 4) Guru menjelaskan cara pengisian grafik gambar dari data yang sudah dikumpulkan oleh peserta didik. Tugas ini bisa dilakukan secara mandiri oleh peserta didik di rumah. Berdasarkan data pada tabel, peserta didik akan memindahkan data ke dalam grafik gambar menggunakan stiker yang telah disediakan.

Perlu diperhatikan : peserta didik perlu menempelkan stiker sejajar agar terlihat perbedaan jumlah pada permainan yang disukai.

**GRAFIK GAMBAR
PERMAINAN KESUKAAN PESERTA DIDIK KELAS IV**

<p>Gobak Sodor</p> 	<p>Egrang Bambu/ Batok</p>	<p>Petak Umpet/ Hide & Seek</p>	<p>Tapak Gunung/ Sura Manda</p>	<p>Bakiak</p>
---	---------------------------------------	--	--	----------------------

AKTIVITAS 2 EKSPLORASI ISU

Jenis Kegiatan	: Tatap Muka
Waktu	: 3 JP (3 x 35 menit)
Bahan	: Video dan dokumentasi lain terkait permainan anak.
Peran guru	: Fasilitator

Persiapan :

- 1) Guru sudah mengolah data permainan kesukaan siswa dari kegiatan sebelumnya.
- 2) Guru menyiapkan video terkait permainan pada anak-anak saat ini.
- 3) Guru menyiapkan beberapa dokumentasi terkait permainan yang banyak dimainkan peserta didik.

Pelaksanaan :

- 1) Guru meminta beberapa perwakilan peserta didik untuk mempresentasikan hasil grafik gambarnya di depan kelas. Peserta didik yang lain dapat saling bertukar pendapat apabila terdapat perbedaan data.
- 2) Guru mengaitkan hasil data yang diperoleh peserta didik dengan isu terkait konsumsi permainan pada anak-anak jaman sekarang melalui pemutaran video dan dokumentasi yang telah disiapkan.
- 3) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok (setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang) untuk melakukan diskusi terkait permasalahan yang sedang dibahas dan menuliskannya pada lembar diskusi.
- 4) Perwakilan setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Guru akan menuliskan poin hasil diskusi setiap kelompok di papan tulis. Kemudian peserta didik diajak untuk menyimpulkan hasil diskusi seluruh kelompok.

Alternatif :

Jika tidak memungkinkan untuk menayangkan video, guru bisa melakukan kegiatan bercerita berdasarkan artikel yang didapat dari media massa (koran, internet, dll) atau kejadian yang banyak terjadi di lingkungan sekitar terkait permainan pada anak-anak. Kemudian melakukan diskusi klasikal untuk membandingkan isu tersebut dengan permainan yang sering dilakukan siswa dan mengaitkannya dengan permainan tradisional khas daerah.

Referensi :

https://www.youtube.com/watch?v=Qk3OaDsYYc4&ab_channel=CNNIndonesia

https://www.youtube.com/watch?v=pilM--mDyMY&ab_channel=NET.BIROJAWATIMUR

Contoh lembar diskusi

Kelompok : _____

Informasi yang didapatkan	
Masalah yang terjadi	

AKTIVITAS 3

MEMBANDINGKAN PERMAINAN MODERN DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL

Jenis Kegiatan	: Tatap Muka
Waktu	: 3 JP (3 x 35 menit)
Alat dan Bahan	: Contoh permainan modern dan tradisional, lembar plus delta.
Peran guru	: Fasilitator

Persiapan :

- 1) Guru mencari informasi terlebih dahulu mengenai permainan tradisional yang memiliki nilai kearifan lokal dan biasa digunakan dalam berbagai macam kegiatan adat.
- 2) Guru menyiapkan lembar plus delta sebagai pembandingan antara permainan modern dengan permainan tradisional.
- 3) Guru menyiapkan beberapa contoh permainan modern dengan permainan tradisional.

Pelaksanaan :

- 1) Guru memperlihatkan permainan yang dibawa, kemudian peserta didik diminta untuk mengamati dan mencoba.
- 2) Guru memimpin diskusi secara klasikal dengan pertanyaan pemantik sebagai berikut :
 - a. Apa perbedaan dari kedua jenis permainan yang diperlihatkan?
 - b. Mana yang paling sering anak-anak temukan?
 - c. Bagaimana perbedaan dari kedua jenis permainan tersebut?
 - d. Mana yang terlihat lebih baik untuk anak-anak?
 - e. Mana permainan yang asli dari daerah tempat tinggal anak-anak?
- 3) Guru menjelaskan cara pengisian tabel plus delta kepada peserta didik yaitu dengan menuliskan hal-hal yang sudah baik pada tabel plus dan hal-hal yang perlu diperbaiki pada tabel delta.

Tugas :

Peserta didik mengisi tabel plus delta terkait permainan modern dengan permainan tradisional.

Tips :

Beri kesempatan peserta didik untuk mengamati dan mencoba permainan yang diperlihatkan. Lakukan diskusi yang mendalam terlebih dahulu sebelum peserta didik diberikan kesempatan untuk mengisi tabel plus delta sesuai dengan pemahaman mereka. Buat kriteria yang perlu dibandingkan dari kedua jenis permainan yang sedang dibahas.

Alternatif :

- 1) Jika tidak memungkinkan untuk membawa langsung contoh permainan tradisional, guru bisa menyiapkan video dan foto berbagai jenis permainan tradisional dan modern.
- 2) Jika peserta didik mengalami kesulitan dalam mengisi tabel plus delta, peserta didik diminta untuk mengemukakan secara langsung pendapatnya mengenai permainan modern dan tradisional sesuai dengan pertanyaan arahan dari guru.

Pengayaan :

Setelah mengisi tabel plus delta, peserta didik menuliskan solusi yang bisa dilakukan untuk memperbaiki hal-hal yang kurang baik dari kedua jenis permainan yang dibahas.

Tabel Plus Delta

Nama : _____
Kelas : _____
Tanggal : _____

Tabel Plus Delta

Jenis permainan	+	Δ
Permainan modern : Barbie Mobil remote control Game online Fire gun Lego Sepatu roda		
Permainan tradisional : Tapak gunung Gobak sodor Egrang Bakiak Petak umpet		

AKTIVITAS 4 REFLEKSI AWAL

Jenis Kegiatan	: Tatap Muka dan Tugas Mandiri
Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
Alat dan Bahan	: Lembar refleksi
Peran guru	: Fasilitator

Persiapan :

- 1) Sebelum melakukan kegiatan refleksi awal, guru sudah mengumpulkan data terkait plus delta perbandingan permainan antara permainan modern dengan tradisional yang sudah diisi peserta didik.
- 2) Guru menyiapkan lembar refleksi yang harus diisi oleh peserta didik terkait dengan permainan yang sering dimainkan dan permainan tradisional.

Pelaksanaan :

- 1) Guru memandu diskusi berdasarkan hasil pengisian tabel plus delta permainan modern dengan permainan tradisional yang sudah diisi.
- 2) Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk menghidupkan diskusi secara klasikal :
 - a. Apakah anak-anak sering memainkan permainan tradisional?
 - b. Apakah anak—anak tahu sejak kapan permainan tradisional dibuat?
 - c. Kapan permainan tradisional dapat dilakukan?
 - d. Apakah anak-anak mudah menemukan permainan tradisional?
- 3) Guru menjelaskan cara mengisi lembar refleksi yang sudah disiapkan.

Tugas :

Peserta didik mengisi lembar refleksi.

Contoh lembar refleksi :

Peserta didik diminta untuk mewarnai salah satu *emoticon* sesuai dengan apa yang mereka rasakan.

Nama : _____
 Kelas : _____
 Tanggal : _____

REFLEKSI PERMAINAN KESUKAANKU

Pernyataan	Yang aku rasakan		
			
Aku sangat suka permainan modern dengan teknologi HP atau laptop.			
Aku tahu cara melakukan permainan tradisional kesukaanku.			
Aku tahu kegunaan permainan tradisional kesukaanku.			
Aku tahu permainan tradisional yang berasal dari daerahku.			
Aku sering memainkan permainan tradisional.			
Yang aku tahu tentang permainan tradisional adalah _____			
Yang ingin aku pelajari tentang permainan tradisional adalah _____			

Ket :



= sangat sesuai dengan yang dirasakan.



= biasa saja.



= tidak sesuai dengan yang dirasakan.

AKTIVITAS 5 CERITA TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL

enis kegiatan	: Tatap Muka dan Tugas Mandiri
Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
Alat dan Bahan	: Buku cerita
Peran guru	: Fasilitator

Persiapan :

- 1) Guru menyiapkan cerita yang akan dibawakan saat di kelas. Cerita yang dibawakan merupakan cerita salah satu contoh permainan tradisional atau mengenai kegiatan adat yang didalamnya terdapat pengenalan permainan tradisional.
- 2) Pastikan bahwa dalam cerita yang akan dibawakan mengandung nilai-nilai kearifan lokal seperti kegunaannya dalam masyarakat, makna dan proses pembuatannya.
- 3) Guru menyiapkan teknik bercerita yang akan dilakukan bisa dengan teknik mendongeng, pertunjukkan boneka/wayang, diorama atau membacakan cerita di depan kelas.

Pelaksanaan :

- 1) Guru memberikan prolog terkait permainan tradisional yang sudah diwariskan turun temurun dari nenek moyang.
- 2) Guru bercerita tentang permainan tradisional menggunakan teknik bercerita yang sudah disiapkan.
- 3) Peserta didik berdiskusi dalam kelompok (3-4 orang) mengenai informasi yang didapat dari cerita. Kemudian perwakilan setiap kelompok akan menjelaskan hasil diskusi di depan kelas. Guru menuliskan poin penting dari hasil diskusi setiap kelompok di papan tulis.
- 4) Peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi semua kelompok.

Tugas :

Peserta didik diminta untuk mencari informasi pada anggota keluarga atau orang di sekitar tempat tinggal terkait permainan tradisional di daerahnya dan kegunaan serta makna dari permainan tradisional tersebut. Pengumpulan tugas dijadwalkan sebelum pertemuan berikutnya.

Tips :

Saat membacakan cerita dapat diselingi dengan kegiatan tanya jawab untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Alternatif :

Kegiatan bercerita bisa dilakukan berdasarkan pengalaman langsung guru yang kemudian dikaitkan dengan penggunaannya pada kegiatan adat atau kebiasaan yang dilakukan di daerah tempat tinggal.

Pengayaan :

Setelah mendengarkan cerita yang disampaikan guru, peserta didik membuat mindmap terkait informasi yang didapatkan dari cerita.

Referensi :

<https://literacycloud.org/stories?language=Bahasa%20Indonesia&sort=New%20Arrivals>

AKTIVITAS 6 MEMBUAT PERENCANAAN

Jenis kegiatan : Tatap Muka
Waktu : 2 JP (2 x 35 menit)
Alat dan Bahan : Tabel perencanaan.
Peran guru : Fasilitator

Persiapan :

- 1) Guru sudah merangkum informasi yang didapatkan peserta didik dari tugas yang diberikan pada aktivitas 5.
- 2) Guru menyiapkan tabel perencanaan untuk diisi bersama-sama peserta didik dalam menentukan perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
- 3) Guru menghitung alokasi waktu yang tersedia untuk pengerjaan proyek.

Pelaksanaan :

- 1) Guru meminta perwakilan peserta didik untuk menceritakan informasi yang didapatkan mengenai permainan tradisional.
- 2) Guru mereview isu dan informasi yang didapatkan oleh peserta didik kemudian dikaitkan dengan tujuan proyek untuk mengenal lebih jauh nilai dan cara permainan tradisional. Selain itu, peserta didik juga diajak memikirkan apa saja yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.
- 3) Guru dan peserta didik menentukan *timeline* kegiatan yang akan dilakukan selama proyek berlangsung.
- 4) Pembagian kelompok (3-4 orang) untuk memilih permainan tradisional yang akan dikaji.

Tips :

Guru dapat bekerjasama dengan orangtua untuk membiasakan peserta didik melihat tabel perencanaan yang sudah disepakati dalam melakukan kegiatan di rumah.

Contoh *Timeline* perencanaan kegiatan proyek

Nama : _____
Kelas : _____
Tanggal : _____

Timeline kegiatan proyek "Permainanaku, Budayaku"

Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-5	Minggu ke-6	Minggu ke-7
Minggu ke-8	Minggu ke-9	Minggu ke-10	Minggu ke-11	Minggu ke-12	Minggu ke-13	Minggu ke-14

AKTIVITAS 7

MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DASAR

Jenis kegiatan	: Tatap Muka dan Tugas Mandiri
Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit) untuk sesi tatap muka.
Alat dan Bahan	: Tabel pembiasaan keterampilan dasar, lembar pengamatan orangtua.
Peran guru	: Fasilitator
Persiapan :	

- 1) Guru menyiapkan tabel pembiasaan keterampilan dasar yang akan dicapai selama proyek berlangsung.
- 2) Guru menentukan keterampilan yang ingin dicapai pada akhir proyek berdasarkan relevansinya dengan tema.

Pelaksanaan :

- 1) Guru dan peserta didik berdiskusi terkait keterampilan-keterampilan yang perlu dikuasai dalam proyek ini.
- 2) Guru dan peserta didik memilih 3-5 keterampilan yang akan dijadikan pembiasaan dalam kurun waktu tertentu, misal 1 bulan, 2 bulan atau selama proyek berlangsung.
- 3) Keterampilan-keterampilan yang dijadikan pembiasaan adalah keterampilan yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, seperti merapikan kembali barang yang sudah digunakan, mencuci piring, menyiapkan permainan sendiri, dll.

Tugas :

Setiap hari peserta didik akan mengisi tabel pembiasaan keterampilan dasar sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan (misal ; selama 1 bulan atau selama proyek berlangsung, dll).

Tips :

Guru dapat memilih 3-5 keterampilan sesuai dengan tujuan proyek yang disesuaikan dengan kebiasaan lokal. Contoh ; bagi yang tinggal di desa nelayan bisa menambahkan keterampilan yang berkaitan dengan kegiatan nelayan seperti membersihkan ikan, memilah ikan, dll. Begitu pun dengan yang tinggal di daerah pertanian, bisa menambahkan keterampilan seperti menanam bibit, menyiram tanaman, memilah sayuran , dll.

Contoh tabel pembiasaan (dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada setiap sekolah).

Tabel Pembiasaan Latihan Keterampilan Dasar

Minggu ke-1 (tanggal)					
Keterampilan	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Senam ringan					
Lari-lari kecil					
Melompat					
Minggu ke-2 (tanggal)					
Keterampilan	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Senam ringan					
Lari-lari kecil					
Melompat					

Minggu ke-3 (tanggal)					
Keterampilan	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Senam ringan					
Lari-lari kecil					
Melompat					

Minggu ke-4 (tanggal)					
Keterampilan	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Senam ringan					
Lari-lari kecil					
Melompat					

Lembar pengamatan pembiasaan keterampilan dasar (diisi oleh orangtua)

Aspek yang diamati	1	2	3	4	Keterangan
Konsisten dalam melakukan pembiasaan.					
Mandiri dalam melakukan pembiasaan.					
Bertanggung jawab dengan tugas yang harus dilakukan.					
Terdapat peningkatan kualitas dari pembiasaan yang dilakukan.					

AKTIVITAS 8 WAWANCARA NARASUMBER

Jenis kegiatan	: Tatap Muka
Waktu	: ± 8 JP (d disesuaikan dengan tempat yang akan dikunjungi dan pengaturan jadwalnya)
Alat dan Bahan	: Lembar observasi dan wawancara.
Peran guru	: Fasilitator

Persiapan :

1. Guru bekerjasama dengan pihak sekolah dan orangtua dalam menentukan narasumber.
2. Guru bekerjasama dengan orangtua dalam menentukan jadwal kunjungan.
3. Guru menyiapkan lembar observasi dan wawancara.

Pelaksanaan :

1. Sebelum melakukan kunjungan, peserta didik membuat draft pertanyaan yang akan diajukan.
2. Guru menjelaskan tata cara melakukan wawancara sesuai dengan etika kesopanan (menyapa, meminta ijin dan berterima kasih) menggunakan bahasa daerah.
3. Guru menjelaskan hal-hal yang perlu diamati saat berkunjung ke tempat narasumber, seperti : alat bahan yang digunakan dan cara membuat permainannya. Pastikan semua peserta didik mengajukan pertanyaan terkait makna dari permainan tradisional yang dikajinya.

Tips :

1. Pastikan bahwa narasumber dapat berinteraksi dengan anak-anak menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Perhatikan juga tempat yang akan dikunjungi dengan mempertimbangkan mobilitas anak.
2. Pengaturan jadwal dan kerjasama dengan guru lain. Narasumber yang dituju bisa saja berbeda, tergantung dari permainan yang akan dikaji oleh peserta didik. Oleh karenanya perlu pengaturan jadwal dan bantuan dari guru lain (menjadi fasilitator) dalam kegiatan ini.

Alternatif :

1. Jika tidak memungkinkan untuk pergi ke tempat narasumber, sekolah dapat mengundang langsung narasumber atau melakukan *video conference*.
2. Bagi anak berkebutuhan khusus yang tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan kunjungan, guru dapat menyiapkan rekaman hasil kunjungan agar peserta didik tersebut mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Draft pertanyaan yang sudah disusun, dapat diajukan oleh peserta didik lain saat melakukan kunjungan.

Pengayaan :

Membuat cerita berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan narasumber.

Tata Krama :

Guru dan peserta didik berdiskusi mengenai tata krama berkunjung ke tempat orang lain (menyapa, berperilaku sopan, tidak berbicara kasar, bicara bergantian, meminta ijin/permisi saat mau mencoba atau melakukan sesuatu).

Lembar Observasi Pembuatan Alat Permainan Tradisional

Nama : _____
 Kelas : _____
 Tanggal : _____

No	Yang perlu diamati	Hasil pengamatan
1.	Alat yang digunakan	
2.	Bahan-bahan yang disiapkan	
3.	Cara pembuatan	

Lembar Wawancara Permainan Tradisional pada Zaman Dahulu

Narasumber : _____

No	Pertanyaan	Jawaban
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

AKTIVITAS 9 MEMBUAT DRAFT POSTER

Jenis kegiatan	: Tatap Muka
Waktu	: 4 JP (4 x 35 menit)
Alat dan Bahan	: Kertas A4 dan alat tulis.
Peran guru	: Fasilitator

Persiapan :

- 1) Guru menyiapkan beberapa contoh poster (berupa dokumentasi atau hasil unduh dari internet).
- 2) Guru mengatur ruangan untuk efektifitas kegiatan berkelompok.

Pelaksanaan :

- 1) Guru melakukan diskusi dengan peserta didik terkait kegiatan proyek yang sudah dilakukan. Guru bertanya tentang pengalaman peserta didik saat berkunjung ke tempat narasumber.
- 2) Peserta didik berdiskusi dalam kelompok membahas informasi yang didapat dari hasil kunjungan.
- 3) Guru memperlihatkan beberapa contoh poster yang sudah disiapkan dan melakukan diskusi secara klasikal terkait hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat poster.
- 4) Guru meminta peserta didik untuk melakukan *brainstorming* (curah ide) per kelompok terkait isi poster yang akan dibuat berdasarkan informasi yang didapat dari hasil diskusi.
- 5) Peserta didik membuat draft poster pada kertas A4 yang sudah disiapkan.

Tips:

Saat melakukan *brainstorming*, guru sebaiknya memantau seluruh kelompok dan memotivasi agar semua peserta didik ikut mencurahkan idenya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan pada kelompok tersebut.

Referensi :

<https://bukabukumu.com/contoh-poster/>

<https://topgambarposter.blogspot.com/2019/12/35-contoh-gambar-poster-dengan-crayon.html>

AKTIVITAS 10 FINALISASI POSTER

Jenis kegiatan	: Tatap Muka
Waktu	: 6 JP (6 x 35 menit)
Alat dan Bahan	: Kertas A3 atau karton, alat tulis dan warna, rubrik penilaian.
Peran guru	: Fasilitator dan observer

Persiapan :

- 1) Guru meninjau kembali draft poster yang sudah dibuat peserta didik kemudian memberikan masukan untuk perbaikannya.
- 2) Guru menyiapkan lembar observasi terkait hal-hal yang akan diamati selama kegiatan membuat poster berlangsung.

Pelaksanaan :

- 1) Peserta didik memindahkan draft poster pada kertas ukuran A3 atau kertas karton, kemudian menghiasnya dengan menggunakan alat pewarna yang mereka punya.
- 2) Saat peserta didik melakukan kegiatan, guru dapat melakukan observasi sembari memberikan penilaian pada kinerja setiap anggota dalam kelompok.
- 3) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil poster yang dibuatnya, kemudian poster tersebut akan dipajang pada ruangan yang akan digunakan untuk kegiatan festival permainan tradisional.

Tips :

Sebelum melakukan kegiatan, guru menginformasikan kepada peserta didik rubrik penilaian yang akan dilakukan. Saat melakukan penilaian, guru sebaiknya berperan sebagai observer (fokus mengamati dan tidak memberikan intervensi atau arahan pada peserta didik).

Alternatif :

Poster dapat dibuat juga dengan menggunakan beberapa kertas *reuse* (kertas yang baru digunakan 1 sisi sementara sisi lainnya masih kosong).

Asesmen Formatif Pembuatan Poster

Kriteria	Belum berkembang	Mulai berkembang	Sudah berkembang	Sangat berkembang
Kesesuaian ilustrasi dengan tema.	Ilustrasi yang dibuat tidak sesuai dengan tema.	Ilustrasi yang dibuat kurang sesuai dengan tema.	Ilustrasi yang dibuat sesuai dengan tema.	Ilustrasi yang dibuat sesuai dengan tema dan mudah dipahami oleh pembaca.
Kalimat yang digunakan	Kalimat yang dituliskan tidak sesuai dengan tema poster.	Kalimat yang dituliskan sesuai tema namun tidak terlihat menarik.	Kalimat yang dituliskan jelas, sesuai tema dan menarik.	Kalimat yang dituliskan jelas, sesuai tema, menarik dan informatif.
Kreatifitas ide pembuatan poster.	Poster dikerjakan seadanya.	Penggunaan warna dan tulisan yang menarik.	Penggunaan warna yang menarik dan memperhatikan tata letak gambar serta tulisan.	Penggunaan warna, gambar dan tulisan yang menarik serta mempertimbangkan

Kerjasama antar anggota kelompok.	Mengerjakan tugas sesuai dengan keinginannya sendiri.	Mengerjakan tugas sesuai peran.	Mampu berbagi peran dan menjalankan perannya dengan baik.	tata letaknya agar terlihat rapi. Mampu berbagi peran dan menjalankan perannya dengan baik serta melakukan komunikasi aktif dalam kelompok.
--	---	---------------------------------	---	--

Contoh Lembar Observasi

Nama siswa	Aspek yang diamati (1-4)			Catatan
	Keaktifan	Bersungguh-sungguh	Kerjasama	

AKTIVITAS 11 MEMBUAT PERMAINAN TRADISIONAL

Jenis kegiatan : Tugas Mandiri
Waktu : 4 JP (4 x 35 menit)
Alat dan Bahan : Rubrik penilaian.
Peran guru : Fasilitator

Persiapan :

1. Guru menyiapkan Gdrive untuk pengumpulan tugas video/ gambar.
2. Guru menyiapkan rubrik penilaian presentasi cara membuat permainan tradisional.

Pelaksanaan :

1. Kegiatan dilakukan peserta didik di rumah masing-masing.
2. Peserta didik menyiapkan alat bahan yang dibutuhkan untuk membuat permainan tradisional yang akandibuatnya.
3. Peserta didik melakukan demonstrasi dan menjelaskan cara membuat permainan tradisional yang dipilihnya.
4. Proses rekaman/foto dapat dibantu oleh orangtua.

Alternatif :

Kegiatan demonstrasi ini bisa juga diganti dengan kegiatan berkelompok membuat permainan tradisional. Peserta didik diminta untuk membawa alat dan bahan yang diperlukan ke sekolah kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

Rubrik Penilaian

Sikap yang dinilai	Belum berkembang	Mulai berkembang	Sudah berkembang	Sangat berkembang
Percaya diri	Memerlukan motivasi dari orang dewasa untuk dapat menjelaskan.	Menjelaskan cara pembuatan dengan seekali meminta konfirmasi dari orang dewasa.	Menjelaskan cara pembuatan dengan percaya diri.	Menjelaskan cara pembuatan dengan penuh percaya diri dan suara yang lantang.
Kemandirian	Menyiapkan dan merapikan kembali alat bahan dibantu oleh orang dewasa.	Menyiapkan dan merapikan kembali alat bahan seekali dibantu oleh orang dewasa.	Menyiapkan dan merapikan kembali alat bahan yang digunakan.	Menyiapkan dan merapikan kembali alat bahan yang digunakan.
Kerjasama	Melakukan tugas sesuai dengan keinginan sendiri.	Melakukan tugas dengan seekali melakukan konfirmasi pada orangtua/teman.	Melakukan tugas sesuai perannya.	Berbagi peran dengan orangtua/teman dan mampu mengerjakan tugasnya dengan baik.
Kejelasan dalam menyampaikan informasi.	Menyampaikan informasi dengan suara yang pelan dan tidak sesuai tahapan yang benar.	Menyampaikan cara pembuatan dengan jelas namun tidak sesuai dengan tahapan yang benar.	Menyampaikan cara pembuatan dengan sistematis sesuai dengan apa yang sedang dilakukan.	Menyampaikan cara pembuatan permainan secara sistematis sesuai dengan apa yang sedang dilakukan dan bertutur kata sopan.

AKTIVITAS 13 PERTEMUAN MENCoba

Jenis kegiatan : Tatap Muka
Waktu : 3 JP (3 x 35 menit)
Peran guru : Fasilitator

Persiapan :

- 1) Guru menyiapkan dan mengatur tata ruang ruangan kelas yang akan digunakan untuk berkegiatan.
- 2) Guru menghubungi perwakilan komite sekolah dan beberapa rekan guru lainnya sebagai undangan dalam kegiatan "pertemuan mencoba". Sebelumnya, guru sudah menginformasikan kepada para undangan hal-hal yang perlu diperhatikan saat pertemuan seperti ; keterampilan peserta didik dalam menyampaikan informasi, perilaku peserta didik saat pertemuan dan kualitas permainan yang dihasilkan.

Pelaksanaan :

- 1) Peserta didik membawa hasil permainan yang sudah dibuat di rumah sebelumnya.
- 2) Guru berperan sebagai moderator yang mengatur keberlangsungan acara.
- 3) Para undangan mencoba terlebih dahulu permainan yang dihidangkan oleh setiap kelompok.
- 4) Para undangan memberikan apresiasi dan masukan kepada setiap kelompok.
- 5) Setiap kelompok saling mencoba permainan yang dibawa oleh kelompok lainnya.

Tata Krama:

Guru dan peserta didik mendiskusikan hal-hal yang perlu diperhatikan saat pertemuan, seperti :

- 1) Berperilaku sopan.
- 2) Tidak berbicara kasar.
- 3) Mempersilahkan orang dewasa untuk mencoba permainan terlebih dulu.
- 4) Mengucapkan silahkan, permisi, tolong atau terima kasih sesuai fungsinya pada saat kegiatan berlangsung.

AKTIVITAS 14 SIMULASI FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL

Jenis kegiatan	: Tatap Muka
Waktu	: 3 JP (3 x 35 menit)
Alat dan Bahan	: Rubrik penilaian.
Peran guru	: Fasilitator dan Moderator

Persiapan :

1. Guru menyiapkan ruangan dan layoutnya yang akan dijadikan tempat untuk festival dilakukan.
2. Guru mengumpulkan semua karya poster yang sudah dibuat untuk dijadikan dekorasi saat festival.
3. Guru menyiapkan panggung kecil untuk siswa mempresentasikan permainannya.
4. Setiap aktivitas proyek yang sudah dilakukan disusun dalam sebuah map portofolio untuk diperlihatkan saat festival permainan tradisional berlangsung.

Pelaksanaan :

1. Peserta didik dan guru bersama-sama mengatur ruangan dan mendekorasinya menggunakan poster yang sudah dibuat pada aktivitas 12.
2. Peserta didik latihan mempresentasikan permainan tradisional yang dibuatnya mulai dari nama permainan, ciri khas, makna dan kegunaannya serta cara membuat permainan tersebut.
3. Presentasi dilakukan berkelompok di atas panggung kecil yang sudah disiapkan.
4. Guru berperan sebagai moderator untuk memandu jalannya acara.
5. Setelah seluruh anggota kelompok selesai presentasi, peserta didik yang lain dapat mengajukan pertanyaan atau memberikan masukan pada temannya yang sedang presentasi.

AKTIVITAS 15
FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL (Tes Sumatif)

Jeis kegiatan : Tatap Muka
 Waktu : 8 JP (8 x 35 menit)
 Alat dan Bahan : Rubrik penilaian.
 Peran guru : Fasilitator dan Moderator

Persiapan :

- 1) Guru menyiapkan jadwal kegiatan dan mengundang seluruh warga sekolah untuk bergabung.
- 2) Guru juga dapat bekerjasama dengan pihak sekolah untuk menyediakan permainan tradisional lain yang tidak dibuat oleh peserta didik.

Pelaksanaan :

- 1) Peserta didik membawa permainan tradisional yang dibuatnya.
- 2) Presentasi dilakukan berkelompok di atas panggung kecil yang sudah disiapkan.
- 3) Peserta didik mempresentasikan permainan tradisional yang dibuatnya mulai dari nama permainan, ciri khas dan cara membuat permainan tersebut sesuai dengan pengalamannya.
- 4) Guru melakukan penilaian pada saat peserta didik melakukan presentasi.
- 5) Peserta didik merapikan kembali ruangan dan peralatan yang digunakan saat acara sudah selesai.

Tata Krama :

- 1) Menyapa dengan menggunakan bahasa daerah.
- 2) Menggunakan bahasa yang sopan.
- 3) Mengenakan pakaian yang rapi.
- 4) Mengungkapkan kata terima kasih dan permisi saat berinteraksi.

Assessment Formatif Presentasi

Kriteria	Belum berkembang	Mulai berkembang	Sudah berkembang	Sangat berkembang
Percaya diri	Membutuhkan motivasi dari luar dirinya untuk dapat mempresentasikan hasil projek.	Sesekali terlihat malu-malu saat mempresentasikan hasil projek.	Menampilkan sikap percaya diri saat mempresentasikan hasil projek.	Menampilkan sikap percaya diri dan jelas saat mempresentasikan hasil projek.
Kelancaran saat menjelaskan.	Suara pelan dan tidak terdengar jelas saat berbicara.	Sesekali masih terdengar tidak jelas saat berbicara.	Berbicara dengan jelas dan bersuara lantang saat menjelaskan.	Berbicara dengan jelas dengan suara lantang dan menggunakan intonasi yang tepat.
Penguasaan materi yang disampaikan.	Menjelaskan jenis permainan tradisional yang dikaji.	Sesekali membutuhkan konfirmasi untuk menjelaskan proses dan makna dari permainan tradisional yang dikaji.	Menjelaskan proses dan makna dari permainan tradisional yang dikaji.	Menjelaskan proses dan makna dari permainan tradisional yang dikaji.
Berperilaku sopan.	Belum memperhatikan	Sesekali masih terlihat berperilaku kurang sopan.	Berkata dan berperilaku sopan saat presentasi.	Berkata dan berperilaku sopan saat presentasi

	sopan santun saat presentasi.			maupun saat menyimak teman yang sedang presentasi.
--	-------------------------------	--	--	--

Assesment Sumatif Projek

Kriteria	Belum berkembang	Mulai berkembang	Sudah berkembang	Sangat berkembang
Perencanaan	Memerlukan motivasi dari orang lain untuk menuliskan perencanaan yang disepakati.	Menuliskan perencanaan sesuai dengan kesepakatan.	Memberikan ide perencanaan kegiatan yang bisa dilakukan sesuai dengan tujuan proyek dan menuliskannya sesuai kesepakatan.	Membuat perencanaan yang jelas sesuai dengan tujuan proyek dan menuliskannya sesuai kesepakatan.
Pelaksanaan	Selalu diingatkan untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan perencanaan yang disepakati.	Sesekali masih diingatkan untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan perencanaan yang disepakati.	Melaksanakan kegiatan sesuai dengan perencanaan yang disepakati.	Konsisten dan dapat mengatur kegiatan dengan mandiri sesuai dengan perencanaan yang disepakati.
Refleksi	Belum dapat mengenal kelebihan dan kelemahan diri.	Mengenali kelebihan atau kelemahan diri.	Mengenali kelebihan dan kelemahan diri.	Mengenali kelebihan dan kelemahan diri serta mampu memikirkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya.
Evaluasi	Memberikan penilaian terhadap diri atau kelompok.	Memberikan penilaian terhadap diri dan kelompok.	Memberikan penilaian terhadap diri dan kelompok dengan objektif.	Memberikan penilaian terhadap diri dan kelompok dengan objektif dan mampu mengemukakan alasannya.

**AKTIVITAS 16
REFLEKSI AKHIR**

Jenis kegiatan : Tatap Muka dan Tugas Mandiri
 Waktu : 4 JP (4 x 35 menit)
 Alat dan Bahan : Lembar refleksi.
 Peran guru : Fasilitator

Persiapan :

- 1) Guru menyiapkan resume dokumentasi keseluruhan kegiatan proyek yang sudah dilakukan.
- 2) Guru menyiapkan lembar refleksi.

Pelaksanaan :

- 1) Guru menayangkan dokumentasi perjalanan proyek dari awal sampai akhir kegiatan.
- 2) Guru berdiskusi dengan peserta didik terkait dengan pengalaman mereka selama mengerjakan proyek. Kemudian mengajak peserta didik untuk memikirkan tindaklanjut yang bisa dilakukan agar permainan tradisional tetap bisa dikenal oleh semua orang.
- 3) Peserta didik diminta untuk mengisi lembar refleksi (refleksi diri dan refleksi kelompok).

Tips :

Saat diskusi terkait tindaklanjut, ajak peserta didik untuk kembali memahami bahwa permainan tradisional adalah warisan kebudayaan yang sudah diturunkan turun temurun dan memiliki makna.

Refleksi Diri

Nama : _____
 Kelas : _____
 Tanggal : _____

Pernyataan	Yang dirasakan		
			
Aku banyak belajar hal baru selama kegiatan proyek.			
Aku lebih mengenal jenis-jenis permainan tradisional daridaerahku.			
Aku tahu cara membuat permainan tradisional.			
Aku menjadi lebih mandiri dalam mengatur kegiatanku.			
Aku pantang menyerah untuk memperkenalkan permainan tradisional yang aku buat.			
Perasaanku selama melakukan proyek adalah _____			

Hal baru yang aku pelajari selama projek adalah _____

Yang akan aku lakukan agar permainan tradisional tetap ada adalah _____

Refleksi Kelompok

Nama : _____
 Kelas : _____
 Tanggal : _____

Pernyataan	Yang dirasakan		
			
Semua anggota kelompok memberikan ide.			
Semua anggota kelompok mengerjakan tugas bersama-sama.			
Jika ada kesulitan, kami mendiskusikannya dalam kelompok.			
Kami saling membantu satu sama lain dalam kelompok.			
Semua orang merasa senang bekerja dalam kelompok.			

Siapakah orang yang paling banyak membantu dalam kelompokmu?

Hal yang paling menyenangkan saat bekerja kelompok dalam projek ini adalah _____

Hal yang paling tidak menyenangkan saat bekerja kelompok dalam projek ini adalah _____

INSTRUMEN PENILAIAN KELAS 4

RUBRIK PENILAIAN FORMATIF

Projek Lapangan Bermain
Dimensi Gotong Royong
Sub Elemen : kolaborasi, kepedulian, dan berbagi

No.	Nama	SB	BSH	MB	BB
1.	Ainun Khasanah	√			
2.	Almas Fauzi Raditya			√	
3.	Alif Pratama		√		
4.	Dafi Ramadhani		√		
5.	Dayna Indah R			√	
6.	Diaz Anugrah				√
7.	Farah Mardya	√			
8.	Fira Meirinjani	√			
9.	Galih Fauzan				√
10.	Hanifah Hafsoh			√	
11.	Hanif Ferdika. R				√
12.	Ilham Akbar F.A		√		
13.	Irfana Nur Aziza		√		
14.	Khasna Azzahra			√	
15.	Lalan Tri Lasmana		√		
16.	Maulana Rizaldi			√	
17.	Muhammad Rafi. P				√
18.	Naila Ayu. N			√	
19.	Naya Radwa. A		√		
20.	Rifaldi Ramadan		√		
21.	Yumna Putri. A	√			

Ket :

- SB** : Sangat Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang

Lampiran 4 Rapor P5 SD N 1 Panican

RAPOR PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Nama : FIRA MEIRINJANI Kelas : Kelas 4
 NISN : 0134692347 Fase : B
 Sekolah : SD N 1 PANICAN Tahun Ajaran : 2023/2024
 Alamat : Jl. Raya Panican No. 10

Projek Profil 1 | Asyiknya Permainan Tradisional.
 Projek ini disusun untuk menghadirkan permainan tradisional sebagai permainan keseharian dan mengimbangi pengaruh permainan modern

1 Asyiknya Permainan Tradisional.	Mulai Berkembang	Sudah Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Berkebhinekaan global				
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dan mendeskripsikan ide-ide tentang dirinya dan berbagai macam kelompok di lingkungan sekitarnya, serta cara orang lain berperilaku dan berkomunikasi dengannya. Berpartisipasi menentukan beberapa pilihan untuk keperluan bersama berdasarkan kriteria sederhana 			✓	✓
Bergotong royong				
<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan dan tujuan kelompok Peka dan mengapresiasi orang-orang lingkungan sekitar, kemudian melakukan tindakan untuk menjaga keselarasan dalam berelasi dengan orang lain. 				✓ ✓
Mandiri				
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kemampuan, prestasi, dan ketertarikannya serta tantangan yang dihadapi berdasarkan kejadian-kejadian yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan prestasi dirinya, serta situasi yang dapat mendukung dan menghambat pembelajaran dan pengembangan dirinya 		✓	✓	

Catatan Proses :
 Ananda Fira sangat baik dalam mengapresiasi orang-orang di lingkungan sekitar, mengidentifikasi kemampuan dan prestasi, mendeskripsikan ide-ide dan menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan dan tujuan kelompok.

Mengetahui,
 Orang Tua/ Wali

 Rosilah

Panican, 24 Juni 2024
 Guru Kelas,

IRFAN NUARI
 NIP. 199204162019031005

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Endang Sulistyawati
 NIP. 197106261993032008



RAPOR PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Nama : Hanif Fertika Ramadan Kelas : Kelas 4
 NISN : 0134692251 Fase : B
 Sekolah : SD N 1 PANICAN Tahun Ajaran : 2023/2024
 Alamat : Jl. Raya Panicn No. 10

Projek Profil 1 | Asyiknya Permainan Tradisional.
 Projek ini disusun untuk menghadirkan permainan tradisional sebagai permainan kescharian dan mengimbangi pengaruh permainan modern

1 Asyiknya Permainan Tradisional.	Mulai Berkembang	Sudah Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Berkebhinekaan global				
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dan mendeskripsikan ide-ide tentang dirinya dan berbagai macam kelompok di lingkungan sekitarnya, serta cara orang lain berperilaku dan berkomunikasi dengannya. Berpartisipasi menentukan beberapa pilihan untuk keperluan bersama berdasarkan kriteria sederhana 	✓		✓	
Bergotong royong				
<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan dan tujuan kelompok Peka dan mengapresiasi orang-orang lingkungan sekitar, kemudian melakukan tindakan untuk menjaga keselarasan dalam berelasi dengan orang lain. 	✓	✓		
Mandiri				
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kemampuan, prestasi, dan ketertarikannya serta tantangan yang dihadapi berdasarkan kejadian-kejadian yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan prestasi dirinya, serta situasi yang dapat mendukung dan menghambat pembelajaran dan pengembangan dirinya 	✓			

Catatan Proses :
 Ananda Hanif cukup baik dalam mengapresiasi orang-orang di lingkungan sekitar, mengidentifikasi kemampuan dan prestasi, mendeskripsikan ide-ide dan menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan dan tujuan kelompok.

Mengetahui,
 Orang Tua/ Wali

 Suyitno

Panicn, 24 Juni 2024
 Guru Kelas,

IRFAN NUARI
 NIP. 199204162019031005

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Endang Sulistyawati
 NIP. 197106261993032008

Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset di SD N 1 Panican

**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KOORWILCAM DINDIKBUD KECAMATAN KEMANGKON
SD NEGERI 1 PANICAN**

Alamat : Jl.Raya Panican – Tidu No. 10, Panican Kcc. Kemangkon Kab. Purbalingga 53381
Email : sd1panican@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No : 421.2 /26 /2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 1 Panican menerangkan bahwa :

Nama : Listya Kusumawati
NIM : 2017405010
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru MI
Alamat : Karangmanyar, RT 02/02, Kec. Kalimanah, Kab. Purbalingga
Instansi : UIN Saizu Purwokerto

Yang tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional dan Edukatif di SDN 1 Panican Kabupaten Purbalingga”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Panican

Pada Tanggal : 23 Juli 2024

Kepala
SD Negeri Panican**ENDANG SULISTYAWATI, S.Pd.**

NIP. 19710626 199303 2 008

Lampiran 6 Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Listiya Kusumawati
 NIM : 2017405010
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Pembimbing : Anggitiyas Sekarinasih, M. Pd.
 Judul : Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional dan Edukasi di SD Negeri 1 Panican Kabupaten Purbalingga

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Selasa, 5 Maret 2024	- Revisi Bab 1 (Definisi konseptual) - Revisi bab 2 (landasan teori)	<i>h.</i>	<i>listi.</i>
2	Rabu, 20 Maret 2024	- Revisi bab 2 (landasan teori) - footnote & lampiran	<i>h.</i>	<i>listi.</i>
3	Senin, 15 April 2024	- Revisi bab 3 (metode penelitian) - Revisi bab 4 (isi & penulisan)	<i>h.</i>	<i>listi.</i>
4	Selasa, 7 Mei 2024	- Revisi bab 2 (penulisan & footnote) - Revisi bab 4 (isi)	<i>h.</i>	<i>listi.</i>
5	Jumat, 14 Juni 2024	- Revisi bab 3 (penulisan) - Revisi bab 4 (isi)	<i>h.</i>	<i>listi.</i>
6	Jumat, 21 Juni 2024	- Revisi judul & abstrak - Revisi bab 1 (definisi konseptual)	<i>h.</i>	<i>listi.</i>
7	Senin, 1 Juli 2024	- Revisi bab 4 (isi) - Revisi bab 5 (kesimpulan)	<i>h.</i>	<i>listi.</i>
8	Selasa, 22 Juli 2024	- Revisi bab 2 (isi & footnote) - Revisi bab 4 (isi)	<i>h.</i>	<i>listi.</i>
9	Kamis, 12 September 2024	- Revisi bab 5 (keterbatasan penelitian) - Revisi motto	<i>h.</i>	<i>listi.</i>

10	Jumat, 20 September 2024	-revisi bab 4 (isi & penulisan) & -Daftar pustaka	H.	Lind.
11	Rabu, 25 September 2024	-revisi bab 3 & Daftar isi -revisi bab 4 (isi) & lampiran	H.	Lind.
12	Kamis, 3 oktober 2024	ACC Skripsi	H.	Lind.

Purwokerto, 7 oktober 2024
Dosen Pembimbing



Anggitiyas Sekarinasih, M. Pd.
NIP. 19920511 201801 2 002

Lampiran 7 Surat Keterangan Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH**

No. 725 /Un.19/Koor.PGMI/PP.05.3/2/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Korodinator Prodi PGMI pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul:

Implementasi Project Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Proyek Permainan Tradisional Dan Edukatif Dia SD N 1 Panican Kabupaten Purbalingga

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Listiya Kusumawati
NIM : 2017405010
Prodi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Selasa, 6 Februari 2024

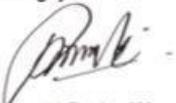
Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Koordinator Prodi


Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIP. 198912052019031011

Purwokerto, 12 Februari 2024

Penguji


Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIP. 198912052019031011

Lampiran 8 Surat Keterangan Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. B-2257/Un.19/WD1.FTIK/PP.05.3/5/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Listiya Kusumawati
NIM : 2017405010
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : 22 Mei 2024
Nilai : A-

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Purwokerto, 22 Mei 2024
Wakil Dekan Bidang Akademik,
[Signature]
Dr. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

Lampiran 9 Surat Rekomendasi Munaqosyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jendral A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsatya.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : LISTIYA KUSUMAWATI
 NIM : 2017405010
 Semester : 9 (sembilan)
 Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Angkatan Tahun : 2020
 Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PROJEK PENGUATAN PROFIL
 PELAJAR PANCASILA MELALUI PERMAINAN
 TRADISIONAL DAN EDUKATIF DI SD NEGERI 1
 PANICAN KABUPATEN PURBALINGGA

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu 'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
 Tanggal : 7 Oktober 2024

Mengetahui,
 Koordinator Prodi PGMI

[Signature]
 Henari Purbo Waseso, M. Pd. I
 NIP. 198912052019031011

Dosen Pembimbing

[Signature]
 Anggitiyas Sekarinasih, M. Pd.
 NIP. 199205112018012002

Lampiran 10 Surat Keterangan Sumbangan Buku Ke Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-4712/Un.19/K.Pus/PP.08.1/10/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : LISTIYA KUSUMAWATI
NIM : 2017405010
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PGMI

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 08 Oktober 2024



Kepala,
Indah Wijaya Antasari

Lampiran 11 Turnitin

TURNITIN_LISTIYA KUSUMAWATI_bab 1-5.pdf

ORIGINALITY REPORT

22%	20%	17%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	3%
2	ejournal.unikama.ac.id Internet Source	2%
3	jist.publikasiindonesia.id Internet Source	1%
4	journal2.um.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.karinosseff.org Internet Source	1%
6	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
8	journal.formosapublisher.org Internet Source	1%
9	jonedu.org Internet Source	1%

Lampiran 12 Sertifikat BTA PPI

**SERTIFIKAT**

Nomor: In.17/UPT.MAJ/18017/27/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : LISTIYA KUSUMAWATI
NIM : 2017405010

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	90
# Tartil	:	75
# Imla'	:	70
# Praktek	:	80
# Nilai Tahfidz	:	78



Purwokerto, 27 Jul 2021



ValidationCode

Lampiran 13 Sertifikat Bahasa Inggris



**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

EPTIP CERTIFICATE

(English Proficiency Test of IAIN Purwokerto)

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/23272/2020

This is to certify that

Name : LISTIYA KUSUMAWATI
Date of Birth : PURBALINGGA, October 5th, 2002

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on August 31st, 2020, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension : 41
2. Structure and Written Expression : 50
3. Reading Comprehension : 45



Obtained Score : 453

The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode



Purwokerto, September 3rd, 2020
Head of Language Development Unit,

H. A. Sangid, B.Ed., M.A.
NIP: 19700617 200112 1 001

Lampiran 14 Sertifikat Bahasa Arab



التمـــاوة

الرقم: ان.١٧. /UPT.Bhs /PP.٠٠٩ /PP.٢٢١٧٢ /٢٠٢١

منحت الى

الاسم : ليستيا كوسوماواتي
المولودة : بيورباليعغا. ٥ أكتوبر ٢٠٠٢

الذي حصل على
فهم المسموع : ٥٢ :
فهم العبارات والتراكيب : ٤٩ :
فهم المقروء : ٥١ :



النتيجة : ٥٠٦ :

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ٤
فبراير ٢٠٢١

بورووكرتو. ٢٦ يوليو ٢٠٢١
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الحاج أحمد سعيد، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠٠١١٢١٠٠١



ValidationCode

Lampiran 15 Sertifikat KKN



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0878/K.LPPM/KKN.52/09/2023

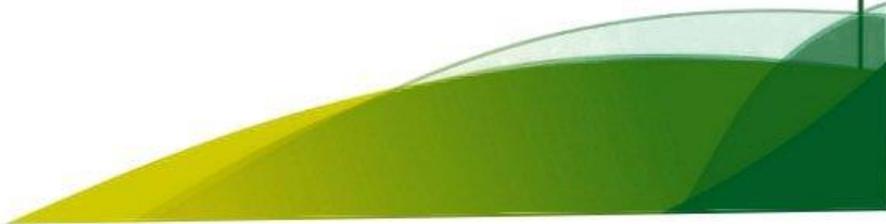
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **LISTIYA KUSUMAWATI**
NIM : **2017405010**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-52 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **86 (A)**.



Certificate Validation



Lampiran 16 Sertifikat PPL



KEMENTERIAN AGAMA
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LABORATORIUM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126

Sertifikat

Nomor : B. 032 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ X / 2023
Diberikan Kepada :

LISTIYA KUSUMAWATI
2017405010

Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Tahun Akademik 2023/2024 pada tanggal 4 September - 14 Oktober 2023

Purwokerto, 27 Oktober 2023
Kepala,
Laboratorium FTIK



D. Nurfuadi, M.Pd.I.
NIP. 19711024200604 1 002

Lampiran 17 Biodata Diri**Data Diri**

Nama : Listiya Kusumawati
NIM : 2017405010
TTL : Purbalingga, 05 Oktober 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Desa Karangmanyar RT 02 RW 02, Kec Kalimanah,
Kab. Purbalingga

Riwayat Pendidikan

1. Sekolah Dasar : SD Negeri 1 Karangmanyar
2. SMP : SMP Negeri 4 Purbalingga
3. SMA : MAN Purbalingga
4. Perguruan Tinggi : UIN Prof. Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto

Purbalingga, 03 Oktober 2024

Peneliti

Listiya Kusumawati

NIM. 2017405010