

Pengembangan Modul Literasi Budaya Permainan Tradisional Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar

Astagina Widiana*, Muhammad Khaerul Wazni, Padlurrahman
Universitas Hamzanwadi

Corresponding Author Email*: astagina.widiana1@admin.sd.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul literasi budaya permainan tradisional sebagai upaya menguatkan karakter profil pelajar Pancasila. Untuk mengetahui kevalidan modul literasi budaya permainan tradisional berbasis karakter yang dikembangkan sebagai upaya menguatkan profil pelajar Pancasila di Sekolah Dasar Untuk mengetahui efisiensi dan kepraktisan modul yang dikembangkan dalam menguatkan profil pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* dengan mwnngadopsi medel pengembangan ADDIE (*analisis, design, development, and implementation*) instrument pengumpul data dalam penelitian ini adalah observasi, pedoman wawancara, kuesioner, rubrik penilain profile pelajar Pancasila, dan validasi ahli. Hasil penelitian ini adalah dari validasi ahli Bahasa dengan kategori (layak digunakan), ahli materi (layak digunakan) dan ahli media (sudah layak digunakan), sedangkan hasil uji coba sekala kecil menunjukkan bahwa Aspek pembelajaran modul memperoleh nilai 89,79%, Aspek tampilan modul memperoleh nilai 90,17%, Aspek penggunaan modul memperoleh nilai 89,16%. Sedangkan hasil uji coba sekala besar menunjukkan bahwa pada pembelajaran modul permainan tradisional memperoleh nilai 88%, Nilai dimensi Kebhinekaan global, pada pembelajaran modul permainan tradisional memperoleh nilai 89%, Nilai dimensi gotong royong, pada pembelajaran modul permainan tradisional memperoleh nilai 92%, Nilai dimensi mandiri, pada pembelajaran modul permainan tradisional memperoleh nilai 91%. Nilai dimensi berpikir kritis, pada pembelajaran modul permainan tradisional memperoleh nilai 90%.

Kata Kunci: Modul Literasi Budaya, Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter

Abstract

This research aims to develop a traditional game culture literacy module as an effort to strengthen the character profile of Pancasila students. To determine the validity of the character-based traditional game cultural literacy module which was developed as an effort to strengthen the profile of Pancasila students in elementary schools. To determine the efficiency and practicality of the module developed in strengthening the profile of Pancasila students in elementary schools. The research method used in this research is *research and development* by adopting the ADDIE development model (*analysis, design, development, and implementation*). Data collection instruments in this research are observation, interview guidelines, questionnaires, Pancasila student profile assessment rubrics, and expert validation. The results of this research are from validation of language experts with categories (suitable for use), material experts (suitable for use) and media experts (fit for use), while the results of small-scale trials show that the learning aspect of the module obtained a score of

89.79%, the display aspect the module received a score of 90.17%, the module usage aspect received a score of 89.16%. Meanwhile, the results of large-scale trials show that the learning module on traditional games got a score of 88%, the value of the global diversity dimension, the learning module on traditional games got a score of 89%, the value of the mutual cooperation dimension, the learning module on traditional games got a score of 92%, the value of the dimension independently, the traditional game learning module obtained a score of 91%. The value of the critical thinking dimension in the traditional game learning module obtained a score of 90%.

Keywords: Cultural Literacy Module, Traditional Games, Character Education

PENDAHULUAN

Permasalahan pergeseran nilai karakter generasi suatu bangsa senantiasa mewarnai kehidupan suatu bangsa atau komunitas masyarakat dari masa ke masa. Pergeseran ini tentu banyak faktor yang mempengaruhinya, baik faktor dari internal bangsa maupun faktor dari luar atau eksternal. Faktor globalisasi (eksternal) menjadi salah satu pemicu pergeseran nilai apalagi dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang sangat pesat telah mampu menembus batas-batas nilai luhur suatu bangsa, ditambah lagi kepedulian masyarakat (faktor internal) akan nilai-nilai luhur bangsa sebagai penyokong karakter tersebut sangatlah rendah. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang di dunia. Perkembangan teknologinya selalu *up to date* dan mengikuti perkembangan teknologi global, khususnya di kota-kota besar. Perkembangan teknologi ini berdampak pada semua aspek kehidupan masyarakat dari berbagai golongan status dan usia. Kemajuan ini menjadi sesuatu yang patut untuk dibanggakan namun juga mengkhawatirkan. Dengan pengaruh teknologi maju yang sangat kuat seperti ini, orang-orang akan mulai meninggalkan kebudayaan negeri yang asli. Kekayaan budaya Indonesia menjadi sesuatu yang patut untuk dibanggakan, karena Negara Indonesia memiliki aneka ragam suku dan bahasa, bermacam pakaian, rumah adat dan lain sebagainya. Menurut William Damon pengalaman anak dengan teman seumurnya bukanlah sesuatu yang dapat dinikmati oleh kebanyakan anak, namun pengalaman ini menjadi sesuatu yang penting di dalam proses sosialisasi mereka di masa kanak-kanak (Ranciu et al., 2013). Dan permasalahan yang sering dihadapi didalam perkembangan anak adalah kegagalan anak untuk dapat berinteraksi didalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya dan kegagalan untuk menempatkan diri secara nyaman di dalam kelompok tersebut. Yang terjadi di dalam masyarakat adalah sejak dini anak sudah mulai mengenal teknologi-teknologi modern, namun kurang mendapatkan pembimbingan khusus. Hal ini dapat mengakibatkan terjadinya beragam masalah sosial yang akan berdampak buruk bagi kehidupan anak, terutama pada kemampuan anak untuk bersosialisasi. Hal ini sejalan dengan temuan Lutfi Nur Alam, dkk kecanduan *game online* dan media sosial akan membuat anak menjadi pemalas dan menimbulkan beragam dampak sosial, moral dan kesehatan bagi anak itu sendiri (Alam et al., 2022).

Upaya pembentukan karakter anak dapat dilakukan dengan permainan. Sebagaimana kita telah pahami bersama, dunia anak sering disebut dengan dunia bermain, artinya pada masa itu selalu diwarnai dengan kegiatan bermain. Demikian juga dengan permainan tradisional, anak-anak bermain permainan tradisional sebagai sarana rekreasi dan hiburan. Dalam permainan tradisional selain mendapatkan rasa senang, sebenarnya anak-anak juga

mendapatkan nilai-nilai yang bermanfaat dari kegiatan bermain itu sendiri. Didalam permainan tradisional anak-anak mendapatkan nilai-nilai yang sangat penting dalam pendidikan karakter budaya bangsa terutama untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma sosial, serta pandangan hidup (Laily, 2015) .

Bermain dalam permainan tradisional juga merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, nilai-nilai dan dirinya sendiri. Dalam permainan anak-anak akan belajar banyak hal dengan teman-temannya mulai dari nilai-nilai religious, demokrasi, kesiapan untuk menang kalah, berkolaborasi atau gotong royong, kemandirian, berpikir kritis, dan masih banyak lagi Pendidikan karakter yang akan dipelajarinya. Menurut Mulyadi bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi beragam persoalan yang ditimbulkan dalam hubungan tersebut (Iswantiningtyas, 2019).

Penguatan Pendidikan karakter merupakan agenda dari pemerintah, hal ini dilakukan pemerintah dengan melihat kondisi hari ini yang makin menunjukkan penurunan kualitas karakter bangsa. Melalui serangkaian kebijakan yang ditelurkan untuk menguatkan karakter bangsa, seperti kebijakan yang ada dalam kurikulum merdeka yakni penguatan profil pelajar Pancasila. Dengan kebijakan ini diharapkan pihak sekolah mampu menghadirkan Pendidikan dan pengajaran yang memupuk nilai karakter anak bangsa yang berketuhanan dan berkhilafat mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif atau lebih kita kenal dengan profil pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2021)

Sebagaimana telah dipaparkan di atas, bahwa anak-anak kita lebih cenderung dengan permainan online ketimbang permainan tradisional yang mengakibatkan terkikisnya karakter mereka. Hal ini terjadi merata di semua daerah di Indonesia, begitupun di Kabupaten Lombok Timur khususnya di SDN 2 Denggen, berdasarkan hasil observasi awal pergeseran budaya khususnya dalam permainan tradisional jelas sekali terlihat pada siswa SDN 2 Denggen. Para siswa lebih asyik dengan smartphone untuk bermain game maupun bermedia sosial ketimbang bersosialisasi secara langsung dengan temannya dalam permainan. Mereka juga jarang sekali mengenal permainan tradisional yang telah hidup di tengah-tengah komunitas mereka, lebih-lebih seiring perkembangan zaman permainan-permainan tersebut telah dilupakan dan tidak terwariskan kepada generasi mereka. Keberadaan modul permainan tradisional yang langka juga menjadi salah satu penyebab anak-anak tidak mengenal permainan tradisional, di SDN 2 Denggen yang ada hanya sebatas poster permainan yang sifatnya pajangan, tidak ada secara lengkap dalam poster tersebut bagaimana permainan tradisional sampai cara bermainnya.

Maka tidak mengherankan jika pergeseran nilai-nilai karakter terutama perilaku sosial positif telah mengarah kepada individualistis, kemalasan, dan keengganan untuk bersosialisasi. Hal ini jika kita permisip tentu akan menggerus semakin jauh terhadap budaya bangsa secara kolektif. Oleh karena itu perlu kemudian diupayakan suatu sistem yang memungkinkan integrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam segenap aktivitas belajar siswa untuk menanamkan karakter bangsa kepada siswa kita.

Permainan tradisional adalah salah satu kekayaan warisan budaya bangsa. Permainan tradisional lahir dari budaya masyarakat dan dipercaya mengandung unsur nilai-nilai luhur budaya setempat yang mencerminkan kearifan lokal (Mahardika et al., 2021). Dengan karakteristik yang demikian, permainan tradisional potensial untuk menjadi sarana

pengembangan karakter profil pelajar Pancasila, khususnya bagi anak usia Sekolah Dasar yang pembelajarannya memang berbasis permainan. Namun sayangnya, derasnya terpaan permainan “modern” dan “asing” serta daya tarik media elektronik seperti film kartun dan *game* yang dapat dimainkan melalui *gadget* telah membuat permainan tradisional tersingkir karena dianggap sudah ketinggalan zaman.

Pengenalan dan apresiasi terhadap budaya bangsa melalui literasi budaya khususnya permainan tradisional hendaknya terus diupayakan. Dengan hilangnya ataupun tergerusnya permainan tradisional khususnya di daerah Lombok Timur, maka diperlukan upaya untuk mengenalkan kembali apa dan bagaimana permainan tersebut sampai pada praktik permainannya serta refleksi terhadap nilai-nilai yang terkandung didalamnya sebagai bentuk pewarisan nilai-nilai budaya yang pernah hidup ditengah-tengah masyarakat dengan suatu harapan pada gilirannya akan menguatkan karakter profil pelajar Pancasila. Maka perlu kemudian diupayakan untuk mengembangkan suatu modul dalam bentuk modul yang menghidupkan kembali budaya permainan tradisional khususnya yang pernah ada di suku sasak Lombok seperti *hompimpa*, *manok tungkem*, *beradangan*, *main benteng*, dan lain-lain. Bahan pembelajaran dalam bentuk modul permainan tradisional ini dikembangkan dengan sentuhan modernitas dalam artian, bukan saja secara teoritis dalam kertas, tetapi didalam modul ini nantinya akan disematkan *barcode* yang bisa di *scan* atau pindai oleh siswa untuk melihat video bagaimana permainan ini dilakukan.

Bahan pembelajaran dalam bentuk modul memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri. Modul ajar permainan tradisional memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan dan kemampuannya, karena dalam modul pelajaran permainan tradisional tersusun secara sistematis dan lengkap (Mita, 2022).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) atau sering disingkat dengan R&D. Penelitian dan pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran (Sugiyono, 2010: 407). Tidak berbeda dengan pendapat tersebut Sukmadinata (2007: 164) mengatakan bahwa metode *research and development* yaitu suatu proses ataulangkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan ADDIE. Menurut pendapat Branch, *ADDIE is merely a process that serves as a guiding framework for complex situations, it is appropriate for developing educational products and other learning resources. ADDIE as a fundamental process for creating effective learning resources.* Pendapat tersebut menunjukkan bahwa ADDIE merupakan proses yang berfungsi sebagai panduan dalam menyelesaikan permasalahan kompleks, serta sesuai untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Selain itu, ADDIE digunakan sebagai proses mendasar untuk menciptakan sumber belajar yang efektif (Ahlaro, 2017). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah mulai dari observasi, Waawancara angket, dan

rubrik penilaian. Adapun Teknik analisis data yang dilakukan adalah Validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul permainan tradisional yang dikembangkan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, develop, implement, evaluate*). Sesuai dengan tahap-tahap ADDIE, kegiatan awal yang dilakukan adalah melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan. Setelah data tersebut, peneliti melanjutkan kegiatan dengan mengidentifikasi tahap selanjutnya dengan merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan menyusun rancangan pembelajaran dengan sarana permainan tradisional. Setelah membuat rancangan dan merumuskan tujuan yang akan dicapai, kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah mengembangkan prototype produk berupa modul sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Modul yang telah dikembangkan divalidasi oleh tiga dosen yang telah terdaftar sebagai dosen pascasarjana di Universitas Hamzanwadi. Secara keseluruhan modul yang dikembangkan menurut ahli masuk dalam kategori “baik” dengan rekomendasi “perlu revisi”. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa modul yang telah dikembangkan sudah layak dan perlu direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi produk.

Modul permainan tradisional yang telah dikembangkan dan divalidasi kemudian diimplementasikan melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Untuk uji kelompok kecil dilakukan dengan jalan memberikan produk yang dikembangkan kepada lima belas orang anak kelas VI SDN 2 Denggen Kelurahan Denggen Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur untuk dilihat tingkat keterbacaan dan kemenarikan modul, berdasarkan nilai persentase tiap aspek diperoleh bahwa untuk pembelajaran mendapatkan nilai 89,79 %, aspek tampilan 90,175, dan aspek penggunaan modul 89,16% yang jika dikonsultasikan pada tabel pedoman penilaian angket maka modul yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik, sehingga modul tidak memerlukan revisi.

Untuk ujicoba kelompok besar dilakukan di dua sekolah yakni di SDN 2 Denggen dengan 15 orang siswa dan SDN 2 Rakam dengan 20 orang siswa. Untuk ujicoba kelompok besar ini diawali dengan memberikan produk yang dikembangkan untuk dipelajari dan dipraktikkan oleh siswa kemudian siswa diberikan rubrik penilaian yang akan diisi untuk mengukur efektifitas P5. Setelah didapatkan nilai dari semua siswa kemudian dilakukan tabulasi dan analisis data menggunakan rumusan yang telah dijabarkan pada Bab III. Adapun hasilnya adalah dua dimensi profile pelajar pancasila berada pada kategori sangat berkembang dan tiga dimensi berada pada kategori berkembang sesuai dengan harapan.

Desain pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan modul permainan tradisional ini adalah ADDIE yang merupakan singkatan dari *analyze, design, develop, implement, evaluate*. Pada tahap *analyze*, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan analisis terhadap gap atau kesenjangan terhadap model atau metode yang akan dilaksanakan serta permasalahan karakter siswa. Peneliti menggunakan observasi dan wawancara untuk menganalisis kesenjangan tersebut. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari dapat disimpulkan bahwa upaya pengembangan karakter siswa yang terdapat di sekolah belum sepenuhnya maksimal, terlebih dengan media yang kurang memadai menghambat pembelajaran untuk menumbuhkan karakter anak Profil pelajar Pancasila. Upaya pengembangan karakter pada masing-masing sekolah masih dilakukan padasaat bersamaan dengan proses kegiatan

belajar mengaja, sehingga tampak kesenjangan antara model pembelajaran yang digunakan dengan model yang seharusnya dilaksanakan. Langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan yang akan dicapai sebagai solusi dalam menyusun rancangan pembelajaran dengan sarana permainan tradisional untuk menguatkan karakter Profil pelajar Pancasila. Rancangan pembelajaran tersebut berupa modul permainan tradisional yang disusun secara sistematis untuk upaya penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila.

Modul permainan tradisional yang akan dikembangkan diawali dengan halaman sampul, kata pengantar, dan daftar isi. Terdapat empat bab . Pada bab permainan, terdapat enam permainan yang dikembangkan dari daerah Lombok NTB Pada setiap permainan terdapat langkah- langkah implementasi yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada bagian akhir modul terdapat glossarium, daftar referensi, ringkasan modul, dan data diri penulis.

Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan pengembangan terhadap modul permainan tradisional. Pada bagian ini, peneliti mulai mengembangkan bagian penting pada modul mulai dari pengantar yang mencakup sejarah permainan, manfaat permainan, syarat khusus dari setiap permainan, usia pemain, jumlah pemain, waktu bermain, alat dan bahan, langkah-langkah permainan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, serta barcode yang berisi vidio permainan yang telah dilakukan oleh siswa.

Modul yang telah dikembangkan divalidasi menggunakan tiga jenis validasi materi/isi, validasi media, dan validasi bahasa. Validasi ini dilakukan oleh tiga dosen Pascasarjana Universitas Hamzanwadi Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan, modul yang dikembangkan memperoleh hasil “ baik” dengan rekomendasi “ perlu revisi”. Dengan hasil validasi yang baik, langkah berikutnya adalah melakukan implementasi. Implementasi produk ini dilakukan secara terbatas SDN 2 Denggen Kelurahan Denggen Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur NTB.

Implementasi pada ujicoba kelompok kecil dilakukan terhadap lima anak kelas VI SD, impelementasi pada kelompok kecil untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kemenarikan dan pemahaman siswa terhadap modul yang dikembangkan. Setelah itu dilakukan ujicoba kelompok besar dengan melibatkan 15 siswa di SDN 2 Denggen dan 20 Siswa di SDN 2 Rakam. Implementasi diawali dengan memberikan pretest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap karakter . Pada hari terakhir implementasi anak-anak diberikan posttest u ntuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pemahanan terhadap penguatan karakter Profil pelajar Pancasila.

Kualitas Modul Berdasarkan Angket Coba Kelompok Kecil

Dari tiga aspek dengan sembilan indikator dalam angket yang diberikan kepada siswa dalam ujicoba kelompok kecil untuk melihat keterbacaan produk yang dikembangkan, setelah dilakukan analisa didapatkan kualitas modul tiap aspek sebagai berikut: a) Aspek Keterbacaan berada pada kategori sangat baik; b) Aspek Tampilan berada pada kategori sangat baik c) Aspek penggunaan berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan kualitas modul yang telah dilakukan ujicoba kelompok kecil,maka modul yang dikembangkan secara keseluruhan layak dipakai di SDN 2 Denggen untuk menguatkan pendidikan karakter.

Penguatan pendidikan karakter dewasa ini sangat dibutuhkan ditengah gempuran tekhnologi, apalagi kemampuan filter terhadap tekhnologi masih sangat rendah ditingkat

orang tua siswa. Maka seperti kita saksikan saat ini, anak-anak lebih senang bersosialisasi dengan gawai dan game yang ada didalamnya. Tentunya intraksi yang kurang ini bisa menyebabkan perkembangan karakter anak menjadi tidak sehat. Dalam pendidikan karakter misalnya mengendalikan emosi destruktif, sabar, mengatasi dorongan, tidak menyela pembicaraan, dan menahan diri termasuk kemampuan untuk lebih proaktif. Bersikap sopan, tenang kembali, berpikir sebelum bertindak dan sikap lepas bebas termasuk kemampuan untuk menggunakan penalaran yang rasional sehingga mengasah anak untuk terbiasa menggunakan kemampuan penalaran yang rasional bukan berdasarkan emosi dan anak mampu mengambil keputusan yang baik. Peningkatan karakter tersebut bertujuan agar dapat mengasah anak untuk mengendalikan emosi destruktif, bertindak proaktif, dan mampu mengambil keputusan berdasarkan penalaran yang rasional. Dengan demikian, karakter Profil pelajar Pancasila melibatkan seluruh pengembangan diri anak karena mencakup dimensi kognitif (rasionalitas), afektif (manajemen perasaan), dan psikomotoris (proaktivitas dalam bertindak). Penelitian ini juga selaras dengan pemahaman bahwa penguasaan nilai-nilai moral yang efektif perlu melibatkan moral knowing (pengetahuan moral), moral feeling (perasaan moral), dan moral action (tindakan moral) (Lickona, 1992: 84). Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan dan penguatan karakter Profil pelajar Pancasila secara keseluruhan karena mencakup pengembangan tiga dimensi tersebut.

Dalam permainan tradisional adanya juga kolaborasi yang berdampak efektif untuk peningkatan karakter Profil pelajar Pancasila. Dalam permainan, kolaborasi ditunjukkan dengan adanya interaksi yang dilakukan oleh anak terhadap teman dan fasilitator serta pada saat melakukan permainan yang dilakukan secara berkelompok.

Tantangan pembelajaran juga dipengaruhi oleh perkembangan zaman seperti yang disampaikan World Economic Forum (2015: 23) bahwa semakin diperlukan pembelajaran yang lebih mengembangkan kemampuan-kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berpikir analitis kritis dan mengembangkan kemampuan interpersonal. Sangat penting untuk mengembangkan kompetensi sebagai berikut: 1) kemampuan berpikir kritis, 2) kemampuan berpikir kreatif, 3) kemampuan komunikasi, 4) kemampuan kolaborasi, 5) literasi dan kesadaran budaya. Oleh karena itu, modul permainan tradisional ini efektif untuk meningkatkan penguatan karakter Profil pelajar Pancasila. Berpikir kritis dapat ditunjukkan pada saat anak-anak menjawab pertanyaan refleksi dan berpikir kritis analitis dalam bermain. Permainan yang mendorong kreativitas anak terdapat pada saat bermain tradisional. Anak-anak harus melakukan berbagai cara yang kreatif agar mampu memenangkan permainan. Kemampuan komunikasi ditunjukkan saat anak menyampaikan pesan yang terkandung dari setiap permainan. Kemampuan kolaborasi ditunjukkan pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain bersama teman.

Pembiasaan dan keteladanan merupakan bentuk internalisasi nilai-nilai dari pendidikan karakter Profil Pancasila. Karakter kerja sama, kejujuran, percaya diri, dan peduli sesama merupakan pembiasaan dari hasil pendidikan karakter. Peningkatan atau penguatan profil pelajar Pancasila seperti sifat jujur, percaya diri, peduli sesama akan anak dapatkan dalam intraksi permainan tradisional. Dan hal ini akan mengurangi ketergantungan anak-anak kepada internet ataupun game online. Manfaat dari pembiasaan permainan tradisional dapat

mempengaruhi tumbuhnya nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar (Lailifitriyani, Pertiwi, Sasami, Muslimin, 2018). Penelitian tersebut menjadi dasar dalam melakukan penelitian ini.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan menunjukkan bahwa didalam pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan penguatan Profil pelajar Pancasila di SD jika dijadikan sebagai bahan pembelajaran di SD layak untuk digunakan. Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian pengembangan modul pembelajaran ini adalah sebagai berikut: Penelitian dan pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan penguatan Profil pelajar Pancasila dengan menggunakan model ADDIE ini dapat menghasilkan produk berupa modul pembelajaran yang layak ditinjau dari ahli materi, ahli Bahasa dan ahli Media. Berdasarkan hasil observasi, kebutuhan guru dalam pembelajaran, respon guru dan respon siswa bahwa modul permainan tradisional untuk meningkatkan penguatan Profil pelajar Pancasila yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan penguatan karakter Profil pelajar Pancasila di SDN 2 Denggen.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., & C.Narbuko. (2016). Metodologi Penelitian. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ahlaro, S. R. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan English
- Alam, L. ., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. . (2022). Dampak kecanduan game online pada moralitas anak-anak di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jpdk*, 2, 301–307.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). Kamus besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan belas edisi IV. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Iman, N. (2021). Permainan Tradisioal Sasak (Manuk Kurung): Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (5-6 Tahun). ... *SCIENTIFIC OF MANDALIKA (JSM)* e-ISSN ..., 2(5), 215–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/10.36312/JSM>
- Kemendikbud Ristek. (2021). Panduan Pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Kemendikbud Ristek.
- Kurniawan, A. W. (2019). Olahraga dan permainan tradisional. Jakarta: Wineka Media.
- Laily, I. F. (2015). Penerapan permainan tradisional sebagai salah satu penguatan pengembangan pendidikan karakter di Sekolah Dasar. *Primary*, 7(2), 219–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/primary.v7i2.6420>
- Lusiana, E. (2012). Membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional pada anak usia dini di kota PATI. *Journal of Early Childhood Education Papers*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/belia.v1i1.1601>
- tradisional engklek pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, 4, 2556–2560. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7426>
- Prastowo, A. (2012). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>

Sa'idah, I., & Annajih, Z. H. (2020). Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sdn Lawangan Daya Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 1(2), 129–140. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v1i2.20>

Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>

Salahudin, A., & Alkrienciehie, I. (2013). *Pendidikan Karakter Pendidikan Berbasis Agama & Budaya Bangsa*. Bandung: Pustaka Setia.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tsauri, S. (2015). *Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember: IAIN Jember Press.

Widoyoko, E. P. (2012). *Tekhnik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.