

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I membahas tentang (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam proses pembentukan kepribadian siswa agar mampu beradaptasi dalam lingkungan global yang semakin beragam (Hamzah, dkk:2022). Upaya pengembangan karakter siswa telah dilakukan melalui pengembangan kurikulum yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Wislita & Ramadan:2023). Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia sebagian besar telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Menurut Permendikbustris RI No. 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, kurikulum merdeka menekankan pentingnya pembentukan pendidikan karakter pada setiap proses pembelajaran melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang bertujuan untuk membentuk siswa agar memiliki nilai-nilai luhur sesuai jati diri bangsa, salah satunya adalah kesadaran terhadap keragaman budaya. Pelajar pancasila merupakan representasi dari siswa di Indonesia yang memiliki semangat belajar sepanjang hayat serta diharapkan mampu bersaing secara global dengan tetap berpedoman pada nilai-nilai pancasila (Rizkasari:2023). Terdapat enam dimensi Profil Pelajar Pancasila yang menjadi acuan dalam pengembangan karakter

siswa di sekolah yaitu: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebhinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif (Rachmawati, dkk:2022).

Pendidikan di era digital menghadapi tantangan besar akibat derasnya arus informasi, pengaruh globalisasi, serta masuknya budaya luar yang menggeser nilai-nilai budaya lokal (Fatin, dkk:2024). Tantangan tersebut menyebabkan sensitivitas siswa terhadap nilai-nilai kebhinekaan dan etika sosial mengalami penurunan. Karakter berkebhinekaan global merupakan salah satu dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila yang mengutamakan pentingnya sikap menghargai dan memahami keberagaman budaya lokal sebagai bagian dari identitas bangsa serta mempersiapkan dalam menghadapi kemajuan global (Rai, dkk:2022). Karakter berkebhinekaan global dianggap memiliki peranan penting dalam membentuk individu untuk memiliki rasa toleransi, menghargai perbedaan, serta mampu berinteraksi sosial dengan berbagai budaya tanpa memandang adanya perbedaan (Mahmudah, dkk:2023). Untuk mewujudkan karakter berkebhinekaan global, dibutuhkan tiga elemen utama yaitu meliputi pemahaman serta penghargaan sebagai upaya pelestarian budaya, keterampilan berinteraksi antar budaya, dan kompetensi untuk merefleksikan pengalaman dalam keberagaman (Astari, dkk:2023).

Namun pada kenyataannya, penguatan karakter berkebhinekaan global di lingkungan sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah semakin berkurangnya keterlibatan siswa dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal. Untuk memperoleh data yang lebih objektif mengenai kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan instrumen berupa

kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal.

Penelitian ini menggunakan skala likert sebagai alat ukur untuk mengetahui persepsi responden. Skala likert merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, pandangan, maupun persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial (Utomo, dkk:2023). Variabel yang akan diteliti dijabarkan ke dalam sejumlah indikator yang kemudian menjadi dasar penyusunan butir-butir instrumen, baik berupa pernyataan maupun pertanyaan. Setiap butir instrumen disertai dengan pilihan jawaban yang bervariasi, mulai dari kategori sangat positif hingga sangat negatif. Adapun skala likert tersebut dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Skala Likert

Skala	Angka
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Erinsyah, 2024)

Berdasarkan hasil pengisian instrumen kuesioner karakter berkebhinekaan global dengan skala likert empat poin oleh siswa kelas IV SD Gugus Kapten Japa pada tanggal 6 Maret 2025 dan 9 Juni 2025, diperoleh rata-rata capaian sebesar 65%. Instrumen kuesioner ini mencakup lima indikator utama yaitu (1) mendalami budaya, (2) menghormati keanekaragaman, (3) refleksi kebhinekaan, (4) menghilangkan stereotip, dan (5) partisipasi dalam budaya.

Menurut Agung (2020:10), dalam ranah pengetahuan dan keterampilan tertentu di dunia pendidikan yang digunakan secara nasional, salah satu acuan yang

digunakan adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). Berdasarkan pada pendekatan PAP, siswa dianggap berhasil apabila keberhasilan siswa ditandai apabila capaian terhadap indikator penilaian mencapai minimal 80%. Jika dikonversikan ke dalam kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima, capaian rata-rata hasil penilaian instrumen kuesioner berkebhinekaan siswa tersebut berada pada kategori C (cukup).

Hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam mengenal maupun melestarikan budaya lokal. Temuan hasil penilaian ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru wali kelas IV di SD Gugus Kapten Japa pada tanggal 6 Maret 2025 dan 10 Juni 2025. Berdasarkan wawancara tersebut, ditemukan sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) pembelajaran di kelas masih didominasi dengan model pembelajaran konvensional sehingga pemahaman siswa mengenai keragaman budaya belum berkembang secara optimal; (2) keterlibatan siswa dalam mengeksplorasi budaya lokal pada kegiatan pembelajaran masih terbatas; (3) siswa cenderung lebih tertarik menghabiskan waktu dengan permainan modern dibandingkan kegiatan yang berkaitan dengan budaya lokal.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa di luar lingkungan sekolah pun siswa masih jarang berinteraksi dengan lingkungan sosial, sehingga pemahaman terkait budaya daerah sekitar belum dimiliki secara optimal. Penggunaan teknologi secara terus-menerus tanpa pendampingan membuat anak-anak lebih dekat dengan budaya luar dibandingkan budaya lokal daerah sendiri, sehingga berpengaruh terhadap lemahnya penanaman karakter berkebhinekaan

global, khususnya dalam aspek mengenal dan mencintai budaya lokal sebagai identitas diri.

Temuan dari hasil penilaian kuesioner dan wawancara yang dilakukan di SD Gugus Kapten Japa, menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran di dalam kelas masih bersifat tekstual dan minim eksplorasi terhadap nilai-nilai budaya setempat. Kegiatan yang bersifat praktik atau berbasis pengalaman langsung terkait budaya lokal belum menjadi bagian dari rutinitas pembelajaran. Karakter berkebhinekaan global pada siswa SD seharusnya ditumbuhkan melalui pengalaman yang nyata dan menyenangkan dalam mengenal kebudayaan sendiri sebagai bagian dari keragaman dunia. Kondisi ini diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh Sihite (2025), yang ditemukan bahwa karakter berkebhinekaan global di kalangan siswa sekolah dasar mulai menurun ditandai dengan adanya siswa yang belum mampu mengenal latar belakang budaya dan memahami keragaman di tengah perbedaan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Zurhaida (2025) dalam penelitiannya, bahwa rendahnya eksposur budaya lokal di lingkungan sekolah maupun rumah membuat anak menjadi lebih mengenal budaya luar dengan mudah dibandingkan budayanya sendiri secara aktif dan kreatif.

Hal ini berdampak pada kurangnya pengalaman belajar siswa dalam memahami serta mengapresiasi budaya di sekitar dan kurang mengenal warisan budaya daerahnya sendiri, seperti kesenian, nilai-nilai luhur, dan permainan tradisional. Sehingga siswa hanya memahami konsep dari kebhinekaan global secara teori tanpa mengetahui penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam

menanamkan kesadaran dan keterlibatan siswa untuk ikut serta dalam melestarikan budaya lokal.

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya berorientasi pada akademik, namun juga pada pembentukan karakter siswa (Muna'amah, dkk:2021). Untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dibutuhkan inovasi dari guru dalam merancang proses pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman baru dan mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling menghargai keberagaman di sekitarnya. Menurut Permendikbudristek No. 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, sekolah diarahkan untuk memperkuat upaya pencapaian Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan berorientasi pada tradisi lokal. Salah satu bentuk inovasi proyek dalam pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran (Faiz & Soleh:2021). Pengintegrasian kearifan lokal sebagai sumber belajar tidak hanya menumbuhkan rasa bangga siswa terhadap budaya daerah, namun juga membantu untuk melestarikan budaya lokal agar tetap terjaga dan tidak terhapus oleh perkembangan zaman (Sujana, dkk:2024). Pendekatan pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal dapat membantu untuk memperkuat karakter siswa dalam menghadapi dinamika global (Wulandari, dkk:2024). Melalui pengenalan dan internalisasi nilai-nilai budaya dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya mengenal identitas budayanya, namun juga berkembang dengan kesadaran sosial, serta rasa hormat terhadap keberagaman lingkungan sekitar (Herliyanto:2023). Pembelajaran berbasis budaya menjadi landasan penting dalam membentuk karakter berkebhinekaan global yang

sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam menumbuhkan nilai gotong royong di tengah keberagaman(Rohmah, dkk:2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan model *Project Based Learning* berbantuan permainan *Gending Rare* terhadap karakter berkebhinekaan global siswa kelas IV Gugus Kapten Japa. *Project Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman secara nyata dengan menyelesaikan proyek secara kolaboratif, sehingga siswa dapat memiliki pengalaman langsung terkait budaya lokal. Hal ini pula didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan dan karakter Profil Pelajar Pancasila, karena siswa tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap suatu peristiwa, namun juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah (Widiana, dkk:2023). *Project Based Learning* (PjBL) mendukung penguatan karakter siswa berdasarkan pada Profil Pelajar Pancasila dengan cara melibatkan siswa secara aktif dalam proyek yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata (Nurhijatina, dkk:2024). Melalui model *Project Based Learning* (PjBL), siswa akan memperoleh pengalaman langsung berkaitan dengan peristiwa nyata yang terjadi di kehidupan sehari-hari (Prawati & Ramadan, 2023).

Permainan *Gending Rare* menjadi salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengenal lebih dalam terkait kebudayaan lokal. Permainan ini dijadikan sebagai media bantu dalam mengembangkan karakter siswa karena merupakan bagian dari warisan budaya

lokal Bali yang sarat akan nilai kebersamaan, gotong royong, serta penghargaan terhadap tradisi daerah (Wedayani, dkk:2024). Hal ini pula didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa, dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran akan membantu siswa mengenal lebih dalam budaya lokal sekitar (Sa'diyah, dkk:2024). Adapun penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa, aktivitas permainan tradisional memiliki membantu siswa untuk menumbuhkan sikap sosial seperti toleransi antar sesama, kebersamaan, dan saling menghargai satu sama lain (Tristaningrat, dkk:2022). Melalui permainan berbantuan *Gending Rare* dalam proses pembelajaran, maka siswa akan mampu untuk mengembangkan keterampilan sosial, empati sikap inklusif, serta sikap untuk melestarikan budaya lokal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Permainan *Gending Rare* Terhadap Karakter Berkebhinekaan Global Siswa Kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2025/2026".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Karakter berkebhinekaan global siswa kelas IV di SD Gugus Kapten Japa berada pada kategori C (cukup) berdasarkan hasil penilaian dengan instrumen kuesioner yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

2. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa hanya memahami konsep mengenai kebhinekaan global secara kognitif tanpa mengetahui penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa kurang mengenal warisan budaya daerah, seperti kesenian, nilai-nilai luhur, dan permainan tradisional yang telah menjadi tradisi sehingga menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal.
4. Proses pembelajaran masih berpusat pada pemanfaatan ruang kelas sebagai tempat utama untuk melaksanakan kegiatan belajar, sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi dan memperoleh pengalaman langsung terkait keberagaman budaya lokal masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini dibatasi pada dua hal utama yaitu karakter berkebhinekaan global siswa kelas IV SD Gugus Kapten Japa yang berada pada kategori C (cukup) dan proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga pemahaman siswa mengenai kebhinekaan global cenderung bersifat kognitif dan belum terwujud dalam pengalaman nyata. Oleh karena itu, penelitian ini hanya difokuskan pada upaya peningkatan karakter berkebhinekaan global siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* berbantuan permainan *Gending Rare* pada siswa kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh signifikan model

Project Based Learning berbantuan Permainan *Gending Rare* terhadap Karakter Berkebhinekaan Global Siswa Kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan model *Project Based Learning* berbantuan Permainan *Gending Rare* terhadap Karakter Berkebhinekaan Global Siswa Kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dipadukan dengan permainan tradisional sebagai pendekatan pembelajaran inovatif dan kontekstual sebagai upaya pembentukan karakter siswa kelas IV di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif model pembelajaran yang menarik dan bermakna melalui penerapan *Project*

Based Learning yang dikolaborasikan dengan permainan tradisional, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membentuk karakter berkebhinekaan global yang berdasarkan pada Profil Pelajar Pancasila.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai keberagaman, toleransi, dan apresiasi terhadap budaya lokal melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kreatif, dan menyenangkan.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum atau kegiatan dalam proses pembelajaran berbasis budaya lokal yang sejalan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam dimensi berkebhinekaan global.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan inspirasi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi perpaduan antara model pembelajaran modern dan nilai-nilai kearifan lokal dalam upaya pembentukan karakter siswa di sekolah dasar.