



Eksplorasi Nilai Budaya Sasak dalam Pendidikan Karakter Melalui Aksi P5 di Sekolah Dasar

Sunardi Kasim^{1*},

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bumigora, Indonesia;

sunardykasim@bumigora.ac.id

*Corresponding Author

Received: 30 April 2023 | Revised: 5 Mei 2023 | Accepted: 20 Agustus |

Published Online: 30 Agustus 2023

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menganalisis lingkungan belajar, kebudayaan yang ada disekolah, dan model kerajinan. Metode yang digunakan adalah observasi partisipatif, dengan pengumpulan data melalui catatan lapangan, wawancara informal, dan dokumentasi foto. Hasil observasi menunjukkan lingkungan belajar yang umumnya kondusif, ditandai dengan fasilitas yang memadai dan suasana kelas yang relatif tenang. Interaksi guru-siswa tergolong positif, dengan guru yang cenderung komunikatif dan siswa yang aktif merespons. Kebudayaan di sekolah tersebut mencakup semua seperti beberapa kelas yang menggunakan beberapa model pembelajaran, merajut, membentuk yang sangat bervariasi dengan beberapa guru menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, sementara yang lain masih menggunakan metode ceramah. Kesimpulannya, SDN 13 Ampenan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan lebih konsisten menerapkan metode pembelajaran aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Kata kunci: Menganalisis, Kebudayaan, Metode, Partisipatif, Interaksi.

Abstract

This study aims to measure and demonstrate the differences in students' understanding of science concepts before and after using gamification-based learning media. The research employs a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically the One Group Pretest-Posttest, which involves measuring students' understanding both before and after the application of the learning method. The study sample consists of 31 fifth-grade students from SDN 5 Mataram. Data was collected through tests and analyzed using the paired sample t-test to assess the effectiveness of gamification-based learning media in enhancing students' comprehension of science concepts. The findings indicate a highly significant difference in students' understanding of science concepts before and after the implementation of gamification-based learning media. This is supported by the probability result (Sig. 2-tailed) = 0.000, which is smaller than $\alpha = 0.05$, and even smaller than $\alpha = 0.01$, confirming

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



that gamification has a significant impact on improving students' comprehension. Therefore, it can be concluded that gamification-based learning media is effective in helping students better understand science concepts. Consequently, teachers are encouraged to integrate gamification-based learning into science lessons. This approach not only makes learning more engaging and enjoyable but also enhances students' motivation, confidence, active participation, and interest in the subject. By providing a more interactive learning experience, students can more easily connect science concepts to real-life situations, ultimately leading to better learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Gamification, Concept Understanding, Science*

Pendahuluan

Melalui implementasi Kurikulum P5 yang dilakukan siswa siswi akan lebih mengembangkan bakatnya secara bebas dan kreatif, bahkan sebagai orang yang lebih objektif dan mampu memberikan kontribusi. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Di kelas tersebut sangat mampu mengeluarkan ide. Karakteristik dari kelas kelas yang di observasi sangat tertib, mampu bekerja sama dengan baik, murid-muridnya cepat mengerti dengan penjelasan guru. Siswa/i Sdn 13 Ampenan mempunyai 3 agama yaitu hindu, islam dan kristen tetapi lebih banyak agama islam, lingkungan di sekolah tersebut sangat luas dan ramah ketika bertemu dengan guru dan tidak ada yang namanya melupakan kebudayaan itu sendiri. Sdn 13 Ampenan memiliki 2 gedung yaitu depan dan belakang. Sekolah tersebut menerapkan P5 seperti membuat beberapa kerajinan dan kerajinan tersebut di pajang di kelas-kelas yang di peroleh. Kurikulum merdeka adalah suatu sistem rencana dan pengaturan mengenai bahan pembelajaran yang diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar. Adanya peran penting perkembangan kurikulum dalam suatu lembaga dan seorang guru yang harus memiliki kemampuan menyampaikan pembelajaran agar suatu kurikulum terwujud, di Sdn 13 Ampenan menggunakan kurikulum merdeka yang sangat diterapkan di sekolah tersebut dan adapun siswa siswinya sangat nyaman dengan pembelajarannya yang diberikan seperti P5, IPAS dan lain sebagainya dikarenakan yang namanya kurikulum merdeka itu menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu.

Materi yang disajikan dalam seni budaya juga bervariasi sehingga akan didapatkan berbagai macam kecerdasan yang bisa di peroleh anak, seperti kecerdasan dalam memahami diri sendiri, dan kecerdasan berimajinasi. Berbicara tentang kecerdasan, seseorang yang memiliki keterampilan berpikir mampu mengaplikasikan pengetahuannya untuk

menyelesaikan permasalahan yang ada. Selain itu, siswa memerlukan kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi agar mampu menyelesaikan permasalahan sehari – hari.

Pendidikan merupakan unsur kunci dalam pembangunan masyarakat dan negara. Artikel ini mengkaji perkembangan pendidikan di Indonesia dengan fokus pada latar belakang, hasil, dan kesimpulan dari perjalanan sejarah pendidikan di negara ini. Perkembangan pendidikan di Indonesia telah dipengaruhi oleh sejarah yang panjang, terutama masa kolonialisme Belanda. Pendidikan pada masa itu terbatas pada golongan elite pribumi dan menciptakan ketidaksetaraan dalam akses pendidikan. Namun, setelah proklamasi kemerdekaan pada tahun 1945, pendidikan menjadi prioritas utama dalam pembangunan nasional, mengakibatkan peningkatan signifikan dalam akses pendidikan dasar. Meskipun demikian, ketidaksetaraan pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan serta antara pulau-pulau di Indonesia tetap menjadi masalah yang harus diatasi. Perkembangan pendidikan di Indonesia mencakup peningkatan akses pendidikan, diversifikasi program pendidikan tinggi, dan upaya integrasi budaya lokal dalam kurikulum. Pemerintah telah mengalokasikan anggaran yang signifikan untuk pendidikan, memodernisasi kurikulum, dan meningkatkan kualitas pengajaran. Reformasi pendidikan juga mencakup pelatihan guru dan pembaruan kurikulum untuk menghadapi perubahan zaman. Namun, masih ada tantangan dalam tata kelola pendidikan, ketidaksetaraan akses pendidikan, dan pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan pendidikan di Indonesia mencerminkan perjalanan yang penuh tantangan dan perubahan signifikan. Meskipun telah terjadi kemajuan dalam hal akses dan upaya integrasi budaya, tantangan seperti ketidaksetaraan pendidikan, tata kelola yang rumit, dan integrasi teknologi masih perlu diatasi. Pendidikan yang berkualitas tetap menjadi prioritas, dengan harapan bahwa upaya yang berkelanjutan akan memastikan bahwa pendidikan di Indonesia memenuhi standar kualitas tinggi dan relevan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.

Ada ungkapan menggelitik yang acapkali muncul seiring perubahan penguasa negeri ini yakni "ganti menteri ganti kurikulum", nyatanya dalam perjalanan sejarah sejak kemerdekaan Indonesia tahun 1945, kurikulum

pendidikan nasional memang telah berulang kali mengalami perubahan, yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, dan 2004, 2006 serta yang terbaru adalah kurikulum 2013. Perubahan tersebut merupakan konsekuensi logis dari terjadinya perubahan sistem politik, sosial budaya, ekonomi, dan iptek dalam masyarakat berbangsa dan bernegara. Sebab, kurikulum sebagai seperangkat rencana pendidikan perlu dikembangkan secara dinamis sesuai dengan tuntutan dan perubahan yang terjadi di masyarakat.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan observasi partisipatif dan kerja sama antara guru dan murid selama sepuluh hari, mencatat temuan penting dalam berbagai kegiatan yang dilakukan di Sdn 13 Ampenan. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu wawancara terkait visi misi, tujuan, strategi pengembangan, manajemen, budaya sekolah, kebijakan kurikulum, sarana dan prasarana, kebijakan BK serta observasi luar dan dalam kelas. Wawancara pertama dilakukan saat hari kedua dari pelepasan yaitu terkait visi misi, tujuan dan strategi pengembangan beserta beberapa dokumentasi yang kami ambil. Metode yang dilakukan beberapa kelas yaitu PJBL (Project Based Learning) dikarenakan pembuatan kerajinan seperti tas dari tali kur, pembuatan susunan tata surya dan pembuatan note book. Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan Project Based Learning yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan, merencanakan proyek yang akan dibuat, percobaan proses pembuatan kerajinan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model project based learning. Langkah-langkah yaitu:

1. Memberikan penjelasan terkait proyek yang akan dibuat siswa siswi
2. Mengeluarkan bahan-bahan yang sudah dibawa siswa siswi dan meletakkannya di atas meja
3. Kerjakan sesuai arahan guru
4. Satu persatu kerajinan sudah mulai tersusun atau berproses
5. Setelah jadi telaah mana yang harus diperbaiki
6. Setelah telah di telaah dan diperbaiki maka kumpulkan ke guru.

Suasana belajar dikelas selama observasi relatif tenang dan tertib, berbagai kerajinan yang dibuat sangat bervariasi terutama cara guru

menjelaskan. Pada penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan model PJBL dalam pembelajaran salah satunya pada kerajinan.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar di SDN 13 Ampenan dapat dinilai kondusif. Upaya pemberdayaan dan peningkatan kompetensi guru yang sesuai harapan dan kebutuhan masyarakat telah berkembang secara dinamis. Berbagai upaya telah dilakukan untuk menghasilkan guru yang memiliki penguasaan kompetensi pedagogis, kognitif, profesional, dan sosial. Kebudayaan di SDN tersebut memperoleh pembelajaran yang kondusif dan dapat mengembangkan pola pikir anak-anak untuk berfikir kritis. Observasi di dalam kelas maupun luar kelas sangat kondusif dari cara guru menjelaskan kepada murid dan model pembelajaran yang digunakan. Sdn 13 Ampenan juga menyediakan perpustakaan untuk murid jika ingin membaca buku dan belajar bersama, serta beberapa fasilitas yang menunjang pembelajaran tersebut sehingga kondusif dan nyaman.

Dalam wawancara bersama bu yayuk ruspitawati, SP.d. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Lingkungan belajar sangat berperan dalam menciptakan gairah siswa siswi dan secara sosial sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, ruang kelas yang nyaman, terlihat berbagai macam kerajinan tangan yang dibuat. Jenis penelitian ini bersifat asosiatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Motivasi dan lingkungan belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar.



Gambar 1. Analisis Lingkungan Belajar

Kebudayaan

Kebudayaan/culture adalah konfigurasi perilaku yang dipelajari dan hasil-hasil perilaku yang unsur-unsur penyusunnya dianut bersama, sama halnya dengan di sekolah Sdn 13 Ampenan yang masih menerapkan kebudayaan itu sendiri seperti agama yang beragam, kerajinan yang berbagai macam dari daerah-daerah. Semua hasil karya yang sudah dibuat siswa siswi, kesenian, suatu ide, gagasan, nilai-nilai dan norma-norma peraturan. Sdn 13 Ampenan pun tidak lepas dari yang namanya taat pada kebudayaan yang sudah turun menurun, ketika bertemu guru tetap senyum, salam, sapa.

Memperkenalkan kebudayaan yang dapat melalui dunia pendidikan khususnya untuk siswa - siswi yang baru menempati usia sekolah dasar. Siswa - siswi pada tingkat sekolah dasar merupakan sasaran terbaik yang bisa dilakukan oleh masyarakat tentunya oleh para pendidik juga, hal ini dilakukan untuk dapat melestarikan atau untuk memperkenalkan kebudayaan yang ada di sekolah Sdn 13 Ampenan, agar peserta didik dapat mengetahui kebudayaan yang ada di sekolahnya. Di dalam dunia pendidikan para guru bisa memperkenalkan kebudayaan melalui kegiatan ekstrakurikuler wajib yang harus di ikuti oleh para peserta didik, dengan kegiatan ekstrakurikuler tersebut guru berharap siswa siswinya dapat mengenal berbagai bentuk kebudayaan yang mereka miliki.

Selain itu sekolah juga dapat menunjukkan pada sekolah lain bahwa sekolah Sdn 13 Ampenan juga terlibat atau ikut serta dalam melestarikan kebudayaan yang di miliki oleh Sdn 13 Ampenan, dalam hal ini guru mempunyai harapan besar kepada para siswannya agar mereka dapat memaahami tentang kebudayaan yang mereka miliki dan tetap melestarikan kebudayaan tersebut, selain itu guru juga berharap siswannya dapat memperkuat atau memperluas pengetahuannya tentang kebudayaannya di sekolah.

Kerajinan

1. Pembuatan Tas dari Tali kur

Dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan tas dari tali kur ini menggunakan bahan yang tepat, karena pendidik sudah menguasai materi dan mengetahui kebutuhan belajar peserta didik. Adanya tujuan pelatihan dan pemilihan bahan ajar yang baik akan mempermudah pencapaian tujuan pelatihan maupun indikator keterpahaman peserta didik. Adapun selain praktik, peserta didik juga diberikan bahan ajar teori yang memungkinkan mereka untuk membuka kembali di rumah. Dalam proses pelatihan keterampilan membuat tas dari tali kur metode yang

digunakan adalah metode ceramah, dan praktik. Bisa dikatakan kedua metode tersebut disebut metode pembelajaran partisipatif, pelaksanaan metode ini sudah dikatakan baik, dasaikarena pada saat pembelajaran para peserta didik bisa aktif dan ikut berpartisipasi dengan baik dalam pelatihan.

Adanya partisipasi peserta didik tidak hanya bisa menguasai konsep dari materi yang disampaikan namun peserta didik dapat langsung mempraktikkan sehingga keterampilan mereka dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan keterampilan tas tali kur dalam meningkatkan kreativitas peserta didik keaksaraan usaha mandiri dan Menjabarkan hasil pelatihan pembuatan tas berbahan dasar ali kur dalam meningkatkan kreativitas peserta didik keaksaraan usaha mandiri serta Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pelatihan pembuatan tas berbahan dasar tali kur dan Menjabarkan dampak apa saja yang timbul selama pelatihan keterampilan tas tali kur.



Gambar 2. Kerajinan dari Tali Kur

2. Pembuatan Buku Tiga Dimensi

Dalam pembuatan buku 3 dimensi ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni 3 dimensi pada kegiatan P5 menggunakan barang bekas Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan kejadian yang terjadi saat penelitian dilaksanakan secara jelas. Pendidikan nasional berfungsi sebagai mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha

Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai bentuk apresiasi sekaligus pengalaman berkreasi bagi peserta didik. Salah satunya adalah berkreasi untuk menciptakan karya seni 3 dimensi. Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui proses hasil kreativitas siswa dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V.

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam menerima pesan pembelajaran yang disajikan dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan daya ingatan, emosi, berfikir, fantasi, intelegansi dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Barang bekas adalah sampah atau barang yang sudah tidak dipakai lagi, biasanya benda tersebut langsung dibuang seperti plastik bekas, kaleng beka, kali perca, koran, botol bekas, dan masih banyak lagi yang kita bisa temukan. Benda-benda tersebut dapat kita manfaatkan manjadi sebuah karya yang mempunyai nilai artistik dan secara ekonomi dapat meningkatkan nilai jual yang tinggi.



Gambar 3. Pembuatan Buku Tiga Dimensi

3. Pembuatan media pembelajaran tata surya dari bahan bekas

Dalam Pembelajaran IPA sangat dibutuhkan suatu media untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa sekolah dasar terlebih pada

materi sistem tata surya. Materi sistem tata surya yang cenderung berkesan hapalan dan pengamatan dituntut untuk menggunakan media. Dengan media inilah siswa tidak perlu ke luar angkasa untuk mengamati sistem tata surya sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan dengan media konkret ini siswa akan mendapatkan pengalaman nyata sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah.

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, miniatur tata surya ini nantinya akan menggunakan bahan utama yaitu kertas. Seperti yang kita tahu bahwasannya kertas merupakan salah satu limbah yang paling banyak dihasilkan oleh manusia, baik yang dihasilkan oleh rumah tangga maupun sekolah dan perkantoran. Limbah kertas menjadi salah satu masalah yang serius bagi bumi ini. Pada umumnya kertas berbahan dasar dari alam dan biasanya diambil dari pepohonan. Maka semakin kita banyak mempergunakan kertas maka semakin cepat pula bumi ini penuh dengan kerusakan karena keseimbangan alamnya terganggu oleh pemenuhan kebutuhan kertas yang tiap hari persentase penggunaannya semakin meningkat

Selain itu, siswa juga harus mampu beradaptasi dengan kondisi saat ini dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, sehingga di waktu yang akan datang siswa mampu bersaing secara global dan memanfaatkan berbagai kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Selain teknologi, keterampilan dalam membuat kerajinan media pembelajaran juga merupakan alternatif baru yang jika dikembangkan secara tepat akan menjadi model baru dalam proses pembelajaran pendidikan motorik indonesia. Adapun tujuan media IPA adalah membantu siswa dalam mengungkapkan fenomena alam dan menanamkan konsep dengan perlakuan (treatment). Media IPA yang digunakan dapat berupa benda yang sesungguhnya dan dapat pula berbentuk benda tiruan. Media dapat diperoleh atau dibuat dari barang-barang bekas, dari objek langsung yang kontekstual, dari bahan yang mudah dijangkau dan yang ada di sekitar lingkungan sekolah atau siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas, sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru dan membantu siswa menerima informasi.



Simpulan

Kesimpulan dari analisis lingkungan kebudayaan dan kerajinan dapat disimpulkan bahwa kedua aspek tersebut saling terkait erat dan mempengaruhi satu sama lain. Lingkungan kebudayaan, yang mencakup nilai-nilai, budaya, dan kerajinan yang di praktikan dalam dalam pembelajaran memberikan dasar bagi berkembangnya kerajinan. Kerajinan itu sendiri, yang mencakup berbagai bentuk karya tangan, tidak hanya mencerminkan kearifan lokal tetapi juga menjadi wadah untuk mempertahankan kebudayaan. Dalam konteks ini, kerajinan berperan sebagai alat untuk menjaga identitas budaya dan memperkenalkan budaya kepada siswa-siswi. Sementara itu, perkembangan kebudayaan dan kerajinan dapat mempengaruhi cara belajar siswa-siswi baik secara positif, maupun secara negatif. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan antara pelestarian nilai-nilai kebudayaan asli dan adaptasi terhadap perkembangan zaman agar kerajinan tetap relevan dan berkembang tanpa kehilangan akar budaya yang ada.

Daftar Pustaka

- Karolina, D., & Randy, R. (2021). *Kebudayaan Indonesia*.
- Aisara, F., Nursaptini, N., & Widodo, A. (2020). Melestarikan kembali budaya lokal melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk anak usia sekolah dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 9(2), 149-166.
- Syahrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.

- Suzetasari, M. V., Hidayati, D., & Zakiyah, R. H. (2023). Manajemen Pendidikan Program P5 Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2968-2976.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290-298.
- Sugiono, I. B. (2021, December). Miniatur Tata Surya dari Limbah Kertas Sebagai Inovasi Pendidikan Daring. In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 1, No. 1, pp. 486-497).
- Sholihah, A., & Kurniawan, R. Y. (2016). Analisis pengaruh motivasi belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3).
- Yani, A. (2022). Pelatihan Keterampilan Pembuatan Tas Tali Kur Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Keaksaraan Usaha Mandiri. *Jurnal AKRAB*, 13(2), 104-114.
- Anggraini, I. A., Sunaryo, S., & Kurniawan, E. Y. (2022). Analisis Kreativitas Siswa dalam Membuat Kriya 3 Dimensi dari Barang Bekas pada Matapelajaran SBdP Kelas IV SDN Saga V Balaraja Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11998-12003.
- Zamhari, Z., Noviani, D., & Zainuddin, Z. (2023). Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(5), 01-10.