

L

A

M

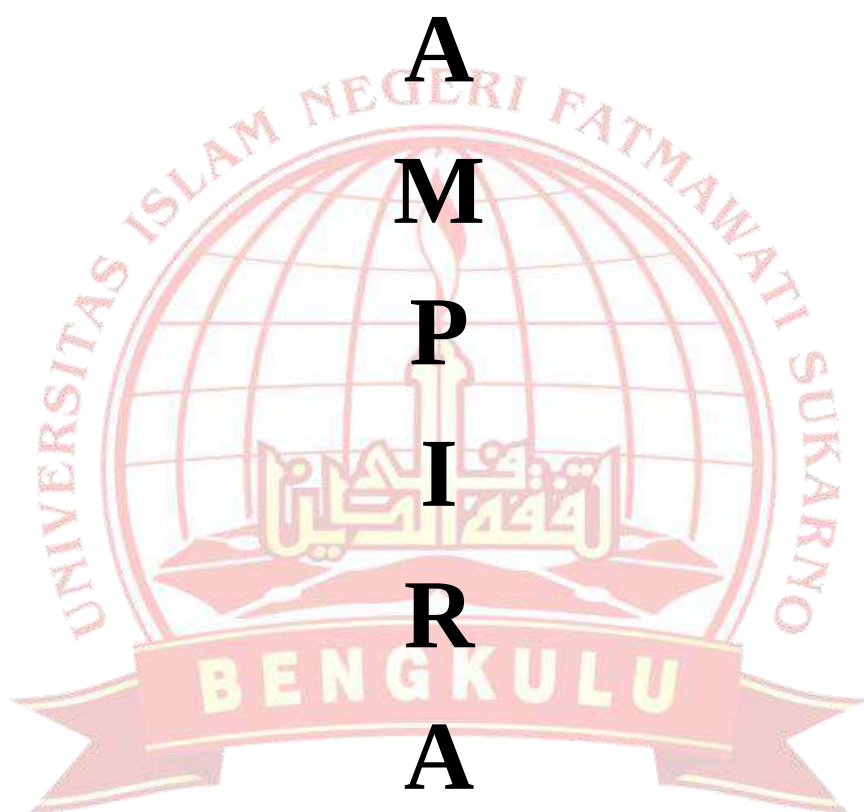
P

I

R

A

N





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Selebar Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faximile (0736) 51171
Website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 564 /Un.23/F.II/PP.009/11/2023

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Drs. Sukarno, M.Pd
NIP : 196105022000031002
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Dr. Nova Asvio, M.Pd.
NIP : 198901162020122007
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

- Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Judul : Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila dalam Penanaman Karakter Siswa Kelas VII di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada tanggal : 29 November 2023



Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 1271 /Un.23/F.II/TL.00/04/2024
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal
Perihal : Mohon Izin Penelitian

19 April 2024

Kepada Yth,
Kepala SMP Negeri 05 Kota Bengkulu
Di-
Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul *"Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Penanaman Karakter Siswa"*

Nama : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Prodi : Tadris IPS
Tempat Penelitian : SMP Negeri 05 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 22 April s/d 22 Mei 2024

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,

Mzs Mulyadi



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5
AKREDITASI A**

*Jalan R.E. Martadinata II Pagar Dewa, Kota Bengkulu
Telepon (0736) 51018 Pos-el: smpnegeri5kotabengkulu@gmail.com*



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.2/3S2/SMPNS/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 5 Kota Bengkulu :

Nama : **Hidayati Rahmah, M.Pd. Mat**
NIP : **198106302003122005**
Pangkat/Gol : **Pembina / IV.a**
Jabatan : **Kepala Sekolah**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Leli Apriani**
NIM : **2011270017**
Program Studi : **Tadris IPS**
Instansi : **Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu**
Tempat Penelitian : **SMP Negeri 5 Kota Bengkulu**

Telah selesai melaksanakan Penelitian pada tanggal 22 April s/d 22 Mei 2024 yang berjudul:
**"Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema Kearifan Lokal
Dalam Penanaman Karakter Siswa".**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 23 Mei 2024
Kepala Sekolah,

Hidayati Rahmah, M.Pd. Mat
NIP-198106302003122005





KEMENTERIAN AGAMA AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879 Faxmilli (0736) 51171-51172
Website. www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Jurusan : Sains dan Sosial
Prodi : Tadris IPS

Pembimbing II : Dr. Nova Asvio, M.Pd
Judul Skripsi : Implementasi Proyek
Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema
Kearifan Lokal Dalam Penanaman Karakter
Siswa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
5.	31 Mei 2024	BAB I - DASAR	ACC untuk dilanjutkan ke Pembimbing I	

Mengetahui
A.n Dekan
Ketua Jurusan Sains dan Sosial

Khosi'in, M.Pd. Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, 10 Mei 2024
Pembimbing II

Dr. Nova Asvio, M.Pd
NIP. 198901162020122007



KEMENTERIAN AGAMA AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879 Faxmilli (0736) 51171-51172
Website. www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Jurusan : Sains dan Sosial
Prodi : Tadris IPS

Pembimbing II : Dr. Nova Asvio, M.Pd
Judul Skripsi : Implementasi Projek
Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema
Kearifan Lokal Dalam Penanaman Karakter
Siswa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	Senin 22 Mei 2024	Bab IV dan V	- Tambalikan pembahasan - Perbaiki penulisan - Lengkapi nara sumber penelitian - Sesuaikan dengan pedoman	
2	Jumat 24 Mei 2024	Bab IV dan V	- Perbaiki penulisan - Lengkapi kutipan	

Mengetahui
A.n Dekan
Ketua Jurusan Sains dan Sosial

Khosi'in, M.Pd, Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, Mei 2024
Pembimbing II

Dr. Nova Asvio, M.Pd
NIP. 198901162020122007



KEMENTERIAN AGAMA AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879 Faxmilli (0736) 51171-51172
Website. www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Jurusan : Sains dan Sosial
Prodi : Tadris IPS

Pembimbing II : Dr. Nova Asvio, M.Pd
Judul Skripsi : Implementasi Projek Pengutan
Profil Pelajar Pancasila Dalam Penanaman
Karakter Siswa Kelas VII Di SMPN 18 Kota
Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	RABU/6-12-2023	BAB I	- Sesuaikan penulisan skripsi d kaku pedoman penulisan skripsi tahun 2020 - Lakukan observasi awal terlebih dahulu	af af af
2.	RABU/13-12-2023	BAB I	- Silahkan koreksi judul sesuai d temuan awal terselak - Pelajari KBB dan EYD revisi 7	af 7

Mengetahui
A.n Dekan
Ketua Jurusan Sains dan Sosial


Khosirin, M.Pd. Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, 13 Desember 2023
Pembimbing II


Dr. Nova Asvio, M.Pd
NIP. 198901162020122007



KEMENTERIAN AGAMA AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879 Faxmilli (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Jurusan : Sains dan Sosial
Prodi : Tadris IPS

Pembimbing II : Dr. Nova Asvio, M.Pd
Judul Skripsi : Implementasi Proyek Pengutan
Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema Kearifan
Lokal Dalam Penanaman Karakter Siswa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
7	Rabu 23 Februari 2024	Bab 1-3	- Perbaiki Penulisan sesuai kan febbi - Perhatikan Penulisan - Perbaiki Instrumen wawancara - Acc ke Pembimbing 1	

Mengetahui
A.n Dekan
Ketua Jurusan Sains dan Sosial

A. Khosin, M.Pd. Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, 28 Februari 2024
Pembimbing II

Dr. Nova Asvio, M.Pd
NIP. 198901162020122007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879 Faxmilli (0736) 51171-51172
Website. www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Jurusan : Sains dan Sosial
Prodi : Tadris IPS

Pembimbing II : Drs. Sukarno, M.Pd
Judul Skripsi : Implementasi Proyek
Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema
Kearifan Lokal Dalam Penanaman Karakter
Siswa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	3/6/2024	laporan Haris / penelitian	* lengkapi dan lampirkan Modul Ps -	
	5/6/2024	- " -	* lengkapi lampiran yang mendukung temuan Haris / penelitian - * susunan / sistematika ikut. pedoman yang terkini th 2023. * cek kembali penulisan dan pengelir.	
	8/6/2024	- " -	* edit dan tulis * lengkapi * buat ppt yang jelas * kases in laporan untuk dipertanggung jawab.	Acc. 8/6/2024 Untuk diajukan ke Sidang

Mengetahui
A.n Dekan
Ketua Jurusan Sains dan Sosial

Khosi'in, M.Pd. Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, Juni 2024
Pembimbing I

Drs. Sukarno, M.Pd
NIP. 196102052000031002



KEMENTERIAN AGAMA AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879 Faxmilli (0736) 51171-51172
Website. www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Jurusan : Sains dan Sosial
Prodi : Tadris IPS

Pembimbing II : Drs. Sukarno M.Pd
Judul Skripsi : Implementasi Projek Penguatan
Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema Kearifan
Lokal Dalam Penanaman Karakter Siswa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
3	Sabtu 11/4/2024	proposal	revisi dengan judul dan bab 1	11/4/2024 Drs. Sukarno M.Pd Pembimbing II

Mengetahui
A.n Dekan
Ketua Jurusan Sains dan Sosial


Khosri'in, M.Pd. Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, Maret 2024
Pembimbing I


Drs. Sukarno, M.Pd
NIP. 196102052000031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879 Faxmilli (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Jurusan : Sains dan Sosial
Prodi : Tadris IPS

Pembimbing II : Drs. Sukarno M.Pd
Judul Skripsi : Implementasi Projek Penguatan
Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema Kearifan
Lokal Dalam Penanaman Karakter Siswa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	13-3-2024	Proposal	Masukkan Tesi tentang "Karakter Siswa", nilai-nilai karakter siswa sendiri sebagai penguatan (lihat hasil/kegiatan)	
			Masukkan data karakter siswa hasil studi pendahuluan (LB)	

Mengetahui
A.n Dekan
Ketua Jurusan Sains dan Sosial

Khosi'in, M.Pd. Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, Maret 2024
Pembimbing I

Drs. Sukarno, M.Pd
NIP. 196102052000031002



KEMENTERIAN AGAMA AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIIS
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879 Faxmilli (0736) 51171-51172
Website. www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Leli Apriani
NIM : 2011270017
Jurusan : Sains dan Sosial
Prodi : Tadris IPS

Pembimbing II : Dr. Nova Asvio, M.Pd
Judul Skripsi : Implementasi Proyek
Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema
Kearifan Lokal Dalam Penanaman Karakter
Siswa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
3	Senin 27 Mei 2024	bab IV dan V	- Sesuaikan pembahasan dengan Tujuan penelitian - tambahkan lagi Teori Pembahasan	
4	29 Mei 2024	bab IV dan V	- kesimpulan dan saran tambahkan lagi - Perbaiki penomoran halaman	

Mengetahui
A.n Dekan
Ketua Jurusan Sains dan Sosial

A. Khos'in, M.Pd. Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, Mei 2024
Pembimbing II

Dr. Nova Asvio, M.Pd
NIP. 198901162020122007

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leli Apriani

NIM : 2011270017

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Penanaman Karakter Siswa Di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. www.turnitin.com dengan ID: 2369459966 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 18% dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Ketua Tim Verifikasi



Khosi'in, M.Pd. Si
NIP. 198807102019031004

Bengkulu, Juni 2024
Mengetahui
Yang Menyatakan



Leli Apriani
NIM. 2011270017



leli

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinfasbengkulu.ac.id Internet Source	2%
2	journal2.uad.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
4	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	geograf.id Internet Source	1%
7	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
8	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
9	positori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1%

Sudah diperiksa

[Signature]

RETI KOMALA

10	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
11	digital.library.ump.ac.id Internet Source	<1 %
12	e-jurnal.stiesalmujaddidjambi.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
14	id.123dok.com Internet Source	<1 %
15	journal.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
18	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
19	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	<1 %
21	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	

	Internet Source	<1 %
22	123dok.com Internet Source	<1 %
23	adoc.pub Internet Source	<1 %
24	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
27	core.ac.uk Internet Source	<1 %
28	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
29	www.pasundanekspres.co Internet Source	<1 %
30	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
31	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	<1 %
32	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %

PEDOMAN WAWANCARA

No	Indikator	Daftar Pertanyaan	Informan
1	Tema Kearifan Lokal	1. Apa itu kearifan lokal dan bagaimana pemahaman siswa di sekolah terhadap kearifan lokal ? 2. Bagaimana sekolah dalam merancang dan mengembangkan tema kearifan lokal ? 3. Pertimbangan–pertimbangan apa yang menjadi alasan sekolah memilih tema kearifan lokal ? 4. Dari banyaknya jenis kearifan lokal di Indonesia, kenapa memilih sub tema ayo bermain permainan tradisional pada kegiatan P5 pada kelas VII ? 5. Tema kearifan lokal yang di pilih adalah ayo bermain	Kepala sekolah Kepala sekolah Waka kurikulum Waka kurikulum Kepala sekolah Guru Guru Siswa

		permainan tradisional, bagaimana sekolah memfasilitasi kegiatan proyek tersebut ? 6. Bagaimaa peran wali kelas dalam mendukung pelaksanaan P5 melalui tema kearifan lokal ? 7. Bagaimana cara memperkenalkan berbagai permainan tradisional kepada siswa ? 8. Bagaimana permainan tradisoanal di integrasikan dalam P5 serta adakah tantangan dalam mengimplemtasiakn tema kearifan lokal tersebut ? 9. Apakah ketika kalian bermain permainan tradisonal dapat meningkatkan	Siswa Siswa
--	--	---	---------------------------

		hubungan dengan teman menjadi lebih dekat ? 10. Bagaimana permainan tradisional dapat dijadikan media efektif untuk menanamkan nilai-nilai kearifan lokal pada siswa ? 11. Setelah memainkan permainan tradisional dari kegiatan P5 permainan apa saja yang telah kalian kusai ?	
2	Projek Pengutan Profil Pelajar Pancasila (P5)	1. Dalam kurikulum merdeka ada projek penguatan profil pelajar Pancasila (P5), apa yang di ketahui tentang P5 ini ? 2. Bagaimana sekolah dalam merancang dan mengembangkan kegiatan projek pengutan profil pelajar pancasila ?	Kepala sekolah Waka kurikulum Guru Kepala sekolah

		3. Bagaimana agar P5 melalui tema kearifan lokal berjalan lancar di kelas ? 4. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema kearifan lokal di sekolah ? 5. Apakah P5 yang disusun dengan tema kearifan lokal disesuaikan dengan kebutuhan siswa? 6. Bagaimana tahapan dan persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan P5 dengan tema kearifan lokal ? 7. Kesulitan-kesulitan apa yang di hadapi sekolah dalam melaksanakan P5 dan bagaimana solusi	Guru Guru Waka kurikulum Guru
--	--	---	---

		untuk mengatasinya ? 8. Bagaimana cara ibu membuat siswa dapat antusias ketika mengikuti P5 dengan kegiatan permainan tradisional yang dilakukan di kelas ?	
3	Profil Pelajar Pancasila	1. Apa itu profil pelajar pancasila dan bagaimana bapak melihat pentingnya profil pelajar pancasila dalam pendidikan saat ini ? 2. Apa saja dimensi-dimensi dari profil pelajar pancasila yang ingin di tekankan dalam pelaksanaan P5 tema kearifan lokal di sekolah ? 3. Bagaimana kearifan lokal melalui permainan tradisional dapat memperkuat dimensi bergotong royong pada siswa ? 4. Apakah melalui	Kepala sekolah Waka kurikulum Guru Guru Waka kurikulum Guru Waka kurikulum

		permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki siswa ? 5. Bagaimana menyusun dimensi profil pelajar Pancasila melalui tema kearifan lokal (ayo bermain permainan tradisional) ? 6. Dari tema kearifan lokal yang dijalankan untuk kelas VII dimensi apa yang diharapkan tercapai dari proyek tersebut dalam membentuk karakter siswa ? 7. Bagaimana cara sekolah memadukan P5 tema kearifan lokal agar sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai dari profil pelajar Pancasila ? 8. Bagaimana kearifan lokal dapat membantu siswa dalam	Guru
--	--	---	------

		memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari ?	
4	Pendidikan Karakter	1. Karakter siswa apa saja yang paling sering di temukan di sekolah dan bagaimana sekolah mengatasinya ? 2. Bagaimana P5 berdampak pada penanaman karakter siswa ? 3. Bagaimana karakter siswa kelas VII sebelum dan sesudah P5 ? 4. Apa saja nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan tradisional ? 5. Dalam konteks penanaman karakter siswa permainan tradisional mana yang paling tepat untuk	Kepala sekolah Waka kurikulum Guru Waka kurikulum Guru Waka kurikulum Kepala sekolah Guru Siswa

		mengubah karakter disiplin siswa ?	Siswa
		6. Bagaimana cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum sekolah untuk mendukung penanaman karakter?	Siswa Siswa
		7. Apa tantangan yang dihadapi sekolah dalam mengimplementasikan permainan tradisional sebagai alat penanaman karakter dan bagaimana mengatasinya?	
		8. Bagaimana permainan tradisional dapat mempengaruhi interaksi sosial antar siswa dan membantu mereka mengembangkan empati serta kerjasama?	
		9. Apa saja yang kamu	

		dapatkan setelah melakukan berbagai permainan tradisional ? 10. Apakah selama permainan kamu lebih bisa menghargai team lawan ? 11. Bagaimana interaksi kamu dengan teman-teman mu setelah melaksanakan berbagai permainan ? 12. Adakah perubahan sikap yang dapat kamu rasakan setelah proyek selesai dilakukan ?	
--	--	--	--

Pedoman Observasi Penanaman Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional

Hari/Tanggal : Selasa-Rabu/7-8 Mei 2024

Tempat : Ruang Kelas VII K

No	Aspek	Aspek Yang di Observasi	Pernyataan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1	Gontong Royong	a. Kerja sama antar sesama			
		b. Memiliki jiwa solidaritas			
		c. Menghargai kerja sama			
		d. Memberi bantuan pertolongan pada sesama teman yang membutuhkan			
2	Mandiri	a. Mengatur waktu dengan efektif			
		b. Kreatif dan inovatif			
		c. Komunikasi yang baik			
		d. Mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawab.			

3	Integritas	a. Bersikap jujur			
		b. Kebiasaan yang baik			
		c. Keteladanan			
		d. Tanggung jawab			

Transkrip Hasil Wawancara Informan Pertama



Wawancara diajukan : Kepala Sekolah SMPN 5 Kota Bengkulu

Nama Informan : Hidayati Rahmah, M.Pd, Mat

Hari/ Tanggal : Kamis, 23 April 2020

Tempat : Ruang kepala sekolah

1. Dalam kurikulum merdeka ada yang namanya P5 menurut ibu apa saja yang ibu ketahui tentang pelaksanaan P5 ini bu ?
P5 itu kan bagian dari ko kurikuler ya kalau saat kita tatap muka dan kalau di luar jam pembelajaran itu ekstrakurikuler. Jadi P5 merupakan bagian dari kegiatan kurikuler yang dapat

mendukung pembelajaran intrakurikuler sehingga dapat menunjang pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik.

2. Apakah dalam perencanaan P5 melakukan kerjasama dari pihak lain, siapa saja pihak yang terlibat dalam pembuatan atau perancangan P5 ?

Dalam perencanaan sendiri ya tentu itu kita melibatkan seluruh stakeholder yang ada, dimulai dari saya selaku kepala sekolah sebagai penanggung jawab kemudian seluruh guru mata pelajaran itu di mana 25% dari jam tatap muka mereka itu adalah kegiatan korikuler ya itu P5 tadi jadi seluruh 25% dari jam pelajaran tatap muka itu adalah jam untuk melakukan kegiatan P5 dan mungkin kita kalau ingin melibatkan ada pihak ketiga itu kalau yang sudah terjadi ketika ini ya kami melaksanakan P5 mengolah jeruk kalamansi, jadi harus kita mengundang pihak luar untuk mengajarkan secara langsung kepada siswa kami.

3. Bagaimana persiapan dilakukan sekolah sebelum melaksanakan P5 ?

Persiapan yang kita lakukan di mulai dari, kita ini dulu ya mengadakan pertemuan di mana di sini kita di SMP 5 ada namanya komunitas belajar untuk guru-guru. Ya nanti didalam komunitas belajar itu kita bahas dulu dan kita tentukan dulu tema apa yang mau kita angkat. Dimana di aturannya itu untuk pelaksanaan proyek 5% dari jam tatap muka jadi itu sekitar 2 jam dari mata pelajaran yang

berlangsung nah di aturannya itu tema yang diambil itu sekitar 3 atau 4 kegiatan tema yang diambil sehingga nanti kita mengambil dan memilih tema di mana dua tema di semester 1 dan dua tema lagi di semester 2 dari sanalah terbentuk tema apa yang mau kita ajarin untuk kelas 7 maupun kelas 8 dan lainnya.

4. Kapan dilaksanakan tema P5 kearifan lokal ayo bermain permainan tradisional ?

Kalau kearifan lokal udah semester 1 kemarin di kelas 7 tema kearifan lokal dengan mengusung kegiatan mengenalkan berbagai bentuk dan jenis permainan tradisional yang ada kami ajarkan kepada para siswa khususnya kelas 7. Sekarang tahun ajaran baru bakal di pilih lagi tema apa yang akan dilaksanakan dan itu masih dalam tahap diskusi mbak.

5. Bagaimana sekolah dalam merancang dan mengembangkan tema kearifan lokal ayo bermain permainan tradisional untuk dilaksanakan pada kelas VII ?

Ya kita mengangkat tema kearifan lokal dimana kita mengangkat permainan tradisional kenapa ya, karena kita ini ya kita agak khawatir ini anak-anak sekarang sering bermain dengan HP dan game tidak kenal waktu dan mebuat dia tidak tertarik dengan dunia luar sehingga dia tidak mengenal permainan tradisional khas daerahnya masing-masing dari sanalah kami sekolah ingin memperkenalkan kembali dengan anak-anak bahwa permainan tradisional itu jauh lebih seru

ditimbang dia hanya bermain game atau gadget aja terus-terusan. Jadi kami diskusi kan nah dari diskusi itu kami kumpulkan lagi berbagai bentuk permainan tradisonal, ya kita kan di sini kan pernah memiliki masa kecil dulu ya itu kita ingat-ingat apa-apa aja permainan yang sudah hampir pudar dan ternyata itu sangat bagus dia ajarkan pada anak-anak antusias gitu dan permainan tradisonal itu bermain dengan fisik di dalam arti membuat badan dia sehat juga udah itu bisa kolaborasi sama kawan-kawan, ya terus mengasah kekompakan dan lain-lain gitu nah berbeda kalau di sibuk main HP saja dia akan berperang dengan HP aja terus-terusan sampai lupa waktu. Jadi itu alasanya karena kekhawatiran anak karena sibuk main hp aja.

6. Apakah terdapat hambatan dan tantangan dalam pengimplementasian P5 melalui tema ayo bermain permainan tradisional ?

Sebenarnya gini ya mbak kalau secara garis besar hampir nggak ada hambatan dan tantangan semuanya bisa kami atasi kalau adapun bukan hambatan yang begitu besar sampai menghambat tidak terlaksananya kegiatan P5 tersebut. Mungkin kalau tantangannya itu lebih dari segi pengolahan waktu dan pengolahan bagaimana mengatur para siswa agar bisa tertib dan bisa mengikuti kegiatan P5 dari awal sampai akhir dan bersungguh-sungguh tanpa main-main selama P5 mbak.

7. Bagaimana sekolah memfasilitasi pada saat kegiatan project ayo bermain permainan tradisional dilaksanakan ?

Kita melakukan langkah-langkah seperti yang sudah kita diskusikan yaitu kalau ada memang ada sarana prasarana yang dibutuhkan ya kita siapkan gitu kalau ada yang di luar itu tentu kita diskusikan dulu bagaimana solusinya agar proyek tetap berjalan dengan baik dan lancar.

8. Bagaimana menurut ibu dalam melihat pentingnya profil pelajar Pancasila dalam penanaman karakter saat ini ?

Ya sangat penting profil pelajaran Pancasila itu untuk penanaman karakter seperti contoh melalui tema kearifan lokal permainan tradisional itu akan membentuk karakter anak di mana dari permainan itu bisa kita lihat mana anak yang pemberani, mana anak yang pemalu, dan ada juga anak-anak yang mungkin egois dan maunya menang sendiri jadi ketika melakukan permainan tradisional dia ingin selalu menjadi pusat perhatian.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Kedua



Wawancara diajukan : Waka kurikulum
Nama Informan : Sariso, S.Pd
Hari/ Tanggal : Kamis 23 April 2024
Tempat : Ruang guru

1. Bagaimana sekolah dalam merancang dan mengembangkan kegiatan P5 yang ada di SMP 5 ?

Rancangan kegiatan ini kita mulai dengan membentuk tim atau kelompok P5 yang tentunya dalam tim itu terdapat yaitu koordinator yang telah ditunjuk dari pihak sekolah, misalnya koordinator itu terdiri dari ada 5 orang pada pelaksanaan P5 ini. Jadi setiap koordinator nantinya bertugas untuk menyiapkan topik atau tema yang akan dibahas kemudian akan dibahas oleh tim dari kelompok masing-masing lalu akan mulai merancang kegiatannya.

2. Bagaimana pemilihan tema yang dilakukan oleh sekolah ?

Untuk pemilihan tema itu kita musyawarahkan dengan seluruh guru, terutama nanti koordinator yang lebih berperan mana tema yang lebih cocok atau yang lebih pas untuk diterapkan di sekolah kita. Misalnya kemarin kita pakai temanya gaya hidup berkelanjutan kemudian ada kewirausahaan juga kemudian ada suara demokrasi itu yang sudah kita laksanakan sesuai dengan kesepakatan hasil musyawarah antara koordinator dan semua guru yang ada di sekolah ini.

3. Kesulitan apa yang dihadapi sekolah dalam melaksanakan P5 ?

Untuk hambatan dan tantangan kami rasa memang tidak terlalu dikatakan tidak ada kendala ataupun hambatan maupun tantangan tentunya ada karena semuanya berperan dalam hal itu, karena pembagian tugas sudah disiapkan hanya saja misalnya alat yang dibutuhkan dalam permainan itu tidak terlalu sempurna sesuai yang diinginkan atau kadang-kadang dalam pelaksanaannya siswa juga tidak terlalu memahami permainannya karena mereka baru dikenalkan, kemudian baru diberikan pemahaman, kemudian disuruh bermain tentunya mereka tidak terlalu akrab atau tidak familiar dengan hal itu sehingga permainannya belum terlalu asik seperti orang-orang yang sudah pernah memahami seperti zaman dulu misalnya.

4. Kapan pelaksanaan tema kearifan lokal ayo bermain permainan tradisional di kelas 7 ?

Proses pelaksanaannya tentunya kita buat modul dulu, sudah buat modul kemudian kita rancang kegiatannya kemudian kita

persiapkan alat-alat yang akan kita gunakan, kemudian waktunya kita rancang kemudian pas pelaksanaannya kita bentuk kelompok-kelompok untuk melaksanakan kegiatan permainan itu kemudian memberikan semangat motivasi kepada siswa dengan kita adakan sejenis lomba. Setelah kita melakukan penerapan kegiatan itu kita lakukan lomba sehingga jadi ada motivasi semangat bagi siswa.

5. Apa saja pertimbangan yang dilakukan sekolah ketika memilih tema ayo bermain permainan tradisional ?

Pertimbangannya salah satunya untuk mengangkat kembali jenis permainan-permainan yang sudah lama tidak muncul lagi atau yang sudah lama hilang ditelan oleh kemajuan teknologi zaman seperti anak zaman sekarang lebih sibuk dan senang bermain HP saja jadi sekarang maka kita memunculkan itu dan sebagian besar juga mengenalkan dan memberikan pengetahuan kepada siswa bahwasanya permainan itu adalah permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dulu ada dan di mainkan.

6. Bagaimana P5 yang dilaksanakan sekolah berdampak pada penanaman karakter siswa ?

Penanaman itu tentunya pada proses kita memberikan materi pada mereka, kemudian prakteknya itu untuk menanamkan karakter pada saat permainan berlangsung bagaimana dia bisa bekerja sama, kemudian dia bisa menghormati teman, guru, kepala sekolah, bisa saling menghargai antara

sesamanya kemudian menumbuhkan jiwa sosialnya seperti bertanggung jawab terhadap apa yang dia lakukan itu ditanamkan pada saat ketika kita melaksanakan kegiatan itu baik itu kegiatan prakteknya maupun pada saat teori-teori materi yang disampaikan oleh guru.

7. Dimensi-dimensi apa saja dari profil pelajar Pancasila yang ingin ditekankan dari permainan tradisional ?

Ada tanggung jawab, kemudian ada gotong royong, kemudian bertakwa kepada Tuhan yang maha esa dan sebenarnya dalam buku modulnya itu sudah disiapkan untuk dimensi yang ingin dicapai dalam P5 jadi tinggal menyesuaikan saja dalam pelaksanaanya.

8. Bagaimana cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum sekolah untuk mendukung penanaman karakter siswa ?

Permainan tradisional itu kita mulai degan memberikan terlebih dahulu materinya kemudian tentunya pengintegrasianya itu dalam menerapkan karakternya seperti tadi kita buat prakteknya, kemudian kita lihat bagaimana siswa itu bisa belajar berkelompok, bisa menghargai teman, kemudian dia bertanggung jawab, disiplin, jujur ketika mereka mengadakan kegiatan kelompok atau melakukan permainan itu. Karena dalam permainan tentunya ada aspek kejujuran, kompetisi, kerjasamanya dan pada pembuatan alat permainan juga ada gotong royongnya. Sehingga bagaimanapun penerapannya juga kita laksanakan dalam pengintegrasianya dalam membentuk karakter anak sehingga dia bisa menjadi

anak yang disiplin, bertanggung jawab seperti yang kita harapkan.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Ketiga



Wawancara diajukan : Guru IPS Kelas VII
Nama Informan : Ema Sulistia, S.Pd
Hari/ Tanggal : Senin 27 April 2024
Tempat : Ruang Kelas

1. Apa yang Ibu ketahui tentang proyek penguatan profil pelajar Pancasila?

P5 adalah project penguatan profil belajar Pancasila dimana project ini dilaksanakan oleh pihak sekolah tertentu dan sudah mendapatkan rekomendasi dari kepala sekolah dan penerapannya sesuai dengan dimensi yang ada dalam P5.

2. Bagaimana peran guru dalam mendukung pelaksanaan P5 melalui tema kearifan lokal ?

Peran guru tentunya sangat besar karena guru harus memberikan berbagai penjelasan terlebih dahulu kepada anak-anak murid tentang bagaimana pelaksanaan P5 sehingga anak-anak menjadi paham dan dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan arahan yang telah dijelaskan.

3. Apa yang melatar belakangi pemilihan tema kearifan lokal sebagai project penguatan profil pelajar pancasila (P5) ?

Yang melatarbelakangi pemilihan tema permainan tradisional karena kami melihat anak-anak sekarang lebih banyak main HP jadi yang melatarbelakanginya karena adanya kekhawatiran terhadap anak-anak yang lebih senang bermain HP. Sehingga dirancanglah kegiatan P5 dengan memperkenalkan dan memberikan pemahaman apa itu permainan tradisional kepada siswa sehingga anak-anak bisa paham dan mengerti bahwa zaman dulu ada permainan tradisional yang lebih seru dan menyenangkan ketimbang bermain HP saja.

4. Apakah P5 yang disusun dengan tema kearifan lokal disesuaikan dengan kebutuhan siswa?

Pemilihan P5 melalui tema kearifan lokal tentunya disesuaikan terlebih dahulu dengan kebutuhan siswa agar anak-anak paham apa saja jenis dan bentuk permainan

tradisional yang terdiri dari permainan calabur congklak benteng-bentengan enggrang dan permainan lainnya.

5. Bagaimana tahapan dan persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan P5 dengan tema kearifan lokal ?

Persiapan sebelum melaksanakan P5 tentunya dilaksanakan dengan diskusi terlebih dahulu dengan kepala sekolah, tim fasilitator serta para guru-guru yang mengajar khususnya yang mengajar di kelas 7 apa saja yang akan dilakukan dan bagaimana cara menerapkannya dan memberitahukan kepada anak-anak jenis dan bentuk permainan apa saja yang ingin diperkenalkan. Jadi persiapannya yaitu melakukan diskusi, merancang modul terlebih dahulu. Rancangan tersebut di susun ke dalam modul yang di beri nama modul proyek kearifan lokal ‘‘Ayo bermain permainan tradisional’’ nah dalam modul tersebut telah di jelaskan secara rinci terkait tahapan-tahapan dalam pelaksanaan P5 yang di mulai dari awal sosialisasi kepada siswa hingga pelaksa dari proyek tersebut, telah di rangkum dan di susun dengan sistematis agar siswa dapat melaksanakan proyek degan terstruktur sehingga dapat menambah pemahan siswa terkait permainan tradisional.

6. Bagaimana cara memperkenalkan berbagai permainan tradisional kepada siswa ?

Cara kami para guru memperkenalkan permainan tradisional dengan anak-anak ketika proyek akan dilaksanakan sebelum

hari tersebut berlangsung kami menyuruh anak-anak membawa hp kemudian setelah berada di kelas kami menyuruh para siswa untuk mencari dan browsing di Google bagaimana bentuk permainan tradisional, bagaimana gambarannya, cara memainkannya. Setelah anak-anak paham dan mengerti dengan permainannya barulah kami para guru mengajak siswa untuk mencontohkan secara langsung bersama-sama di depan kelas.

7. Bagaimana cara ibu membuat siswa dapat antusias ketika mengikuti P5 dengan kegiatan permainan tradisional yang dilakukan di kelas ?

Kalau membuat siswa antusias semuanya tentunya sedikit susah, karena di dalam kelas kan tadi banyak siswa yang terdiri dari berbagai jenis karakter ada siswa yang memang karakternya menonjol dan semangat ada siswa yang malas-malasan, ada siswa yang tidak memperhatikan, jadi cara kami para guru agar siswa antusias kami membuat dan memilih permainan semenarik mungkin di mana bisa melibatkan seluruh siswa-siswa untuk bermain jadi anak-anak semuanya ikut merasakan permainan tersebut.

8. Bagaimana permainan tradisional diintegrasikan dalam P5 serta adakah tantangan dalam mengimplementasikan tema kearifan lokal tersebut ?

Hambatan dan tantangan pasti ada dari setiap kegiatan yang kita laksanakan seperti kegiatan P5 ini dengan tema permainan tradisional, hambatan dan tantangannya susah

membentuk karakter dan mendisiplinkan anak-anak murid. Karena dalam kelas anak-anak murid banyak sementara yang menjelaskan hanya satu guru jadi kesulitannya itu mengatur dan mendisiplinkan anak, ada anak yang benar-benar mau serius dan cepat mengerti kalau guru menjelaskan ada juga anak yang main-main karena tema yang dipilihkan tentang permainan jadi para siswa menganggap ini adalah permainan di luar jam pelajaran jadi anak-anak menganggap biasa saja tidak terlalu serius ketika melaksanakannya. Jadi kesulitannya lebih dominan bagaimana mengkoordinasikan siswa agar serius menjalani kegiatan tersebut.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Empat



Wawancara diajukan	: Guru IPS Kelas VII
Nama Informan	: Zen Bardadi S.Pd
Hari/ Tanggal	: Kamis 2 Mei 2024
Tempat	: Ruang Guru

1. Apa yang bapak ketahui tentang proyek penguatan profil pelajar Pancasila?

Projek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan bagian dari kurikulum merdeka yang diterapkan saat ini di mana dalam projek tersebut terdapat nilai-nilai Pancasila yang berisi beberapa elemen untuk diterapkan kepada siswa. Dalam projek ini banyak kegiatan-kegiatan yang akan mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan yang sebelumnya belum pernah dilakukan siswa seperti beberapa projek yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu membuat siswa semangat untuk melaksanakan projek.

2. Bagaimana peran guru dalam mendukung pelaksanaan P5 melalui tema kearifan lokal ?

Peran kami sebagai guru dalam kegiatan P5 tentunya memberikan informasi kepada siswa bagaimana proses pelaksanaan P5 yang akan dijalankan sehingga kami berperan sebagai guru yang akan membimbing, mengarahkan terkait kegiatan P5 baik itu tema kearifan lokal yang akan dijalankan.

3. Apa yang melatar belakangi pemilihan tema kearifan lokal sebagai project penguatan profil pelajar pancasila (P5) ?

Yang melatarbelakangi pemilihan tema kearifan lokal sebagai P5 yang akan dilaksanakan di kelas VII tentunya untuk memperkenalkan apa saja jenis dan ragam kearifan lokal yang kita miliki. Alasan lain tentunya karena siswa sekarang sudah banyak melupakan kearifan lokal walaupun dalam bentuk permainan tradisional banyak siswa yang sudah tidak familiar

lagi dengan jenis-jenis permainan tradisional karena di rumah di lingkungan sibuk bermain HP sehingga waktu bermain dengan teman-teman untuk memainkan permainan sudah tidak ada lagi sibuk dengan HP.

4. Apakah P5 yang disusun dengan tema kearifan lokal disesuaikan dengan kebutuhan siswa?

Ya tentu disesuaikan dengan kebutuhan siswa karena permainan tradisional ini akan menarik minat dan perhatian siswa karena dalam permainan kan lebih banyak aktivitas fisik dan bermain sehingga siswa akan lebih senang ketika kegiatan tersebut jadi bisa belajar mengenal kearifan lokal sambil bermain, terutama ini kan dilaksanakan pada jenjang kelas 7 jadi sangat cocok karena kelas 7 kan baru saja memasuki sekolah menengah pertama jadi masih nuansa permainan di sekolah dasarnya masih tinggi.

5. Bagaimana tahapan dan persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan P5 dengan tema kearifan lokal ?

Persiapannya kami membentuk tim fasilitator di bawah naungan kepala sekolah sebagai panunggunjawab. Tim fasilitator dan guru-guru tersebutlah yang bertugas merancang P5 dan menentukan tema apa yang akan dilaksanakan kemudian membuat modul ajar tentang kearifan lokal. Setelah diskusi dan perencanaan kami para guru yang mengajar pada kelas VII diberikan modul ajar sebagai pedoman kami untuk melaksanakan P5 di kelas VII.

6. Bagaimana cara memperkenalkan berbagai permainan tradisional kepada siswa ?

Memperkenalkan dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang ada, kemudian melalui memperkenalkan permainan dengan menyuruh siswa sebelum kegiatan proyek untuk mencari informasi seputar permainan di internet kemudian ketika siswa telah memahami jadi permainan kemudian bersama-sama untuk memperagakan jenis permainan yang sudah dipahami dan terdapat di modul.

7. Bagaimana permainan tradisional diintegrasikan dalam P5 serta adakah hambatan tantangan dalam mengimplementasikan tema kearifan lokal tersebut ?

Hambatan dan tantangan yang kami rasakan sebagai guru dalam implementasi tema kearifan lokal tentunya terdapat beberapa hambatan namun masih bisa dikatakan bukan hambatan yang cukup besar sampai mengganggu kelangsungan dalam pelaksanaan P5. Hambatannya bisa berupa sulit untuk mengajak siswa serius ketika pelaksanaan. Karena proyek ini dalam bentuk permainan sehingga siswa merasa ini kegiatan bermain-main walaupun ini memang kegiatan bermain tapi kalau dilakukan dengan tidak serius kan nilai-nilai budaya atau kearifan lokal yang ingin diperkenalkan menjadi kurang dapat diimplementasikan kepada siswa. Banyak juga siswa yang bermain-main ketika melaksanakan P5 karena dalam kelas siswa rata-rata

terdiri dari lebih dari 30 siswa sedangkan hanya satu guru yang memberikan penjelasan apalagi saya sudah sedikit berumur jadi tidak bisa kalau mau mendisiplinkan seluruh siswa jadi kesulitannya dan hambatannya itu yang saya rasakan. Serta alat peraganya juga kurang maksimal ada beberapa alat peraga yang kurang lengkap jadi dimainkan seadanya namun tidak membuat pelaksanaan P5 tersebut terhambat walaupun ada sedikit tantangan karena dalam setiap kegiatan pasti akan terdapat tantangan namun dari tantangan itulah kita bisa memperbaiki untuk kedepannya.

8. Bagaimana kearifan lokal melalui permainan tradisional dapat memperkuat dimensi bergotong royong pada siswa ?

Karena dalam permainan tradisional yang diperkenalkan ada beberapa jenis permainan yang harus dimainkan secara beregu atau bertim. Sehingga kalau dimainkan secara beregu atau bertim tentunya memerlukan kerjasama, kekompakan, kan melibatkan saling bergotong-royong agar permainan tersebut dapat berhasil atau dapat menang mengalahkan lawan sehingga permainan tradisional dapat menanamkan nilai-nilai bergotong-royong apabila jenis permainan tradisional tersebut dimainkan secara beregu atau berkelompok di sana terciptalah kerjasama antar siswa.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Kelima



Wawancara diajukan : Guru IPS Kelas VII
Nama Informan : Susiwesra S.Pd
Hari/ Tanggal : Kamis 2 Mei 2024
Tempat : Ruang Guru

1. Apa yang bapak ketahui tentang proyek penguatan profil pelajar Pancasila?

P5 ini merupakan proyek penguatan profil fajar Pancasila yang berfungsi untuk menanamkan dan mengimplementasikan nilai-nilai dari profil belajar Pancasila kepada siswa. P5 ini merupakan kegiatan pembelajaran lintas disiplin ilmu yang mengamati dan mencari solusi mengenai masalah-masalah dan permasalahan yang ada di sekitar. P5 juga menyangkut beberapa tema-tema yang akan dipilih dan dijadikan sekolah untuk pelaksanaan kegiatan P5.

2. Bagaimana peran guru dalam mendukung pelaksanaan P5 melalui tema kearifan lokal ?

Peran guru dalam mendukung pelaksanaan P5 kami berperan sebagai pembimbing untuk mengarahkan kepada siswa bagaimana pelaksanaan P5 kami memberikan penjelasan kepada siswa tahap-tahapan dan proses-proses pelaksanaan P5 agar siswa paham dan P5 dalam dilaksanakn degan baik.

3. Apa yang melatar belakangi pemilihan tema kearifan lokal sebagai project penguatan profil pelajar pancasila (P5) ?

Yang melatarbelakangi pemilihan tema kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional tentunya agar anak-anak lebih mengenal lagi jenis, bentuk dan ragam permainan tradisional yang sudah tergerus dan terlupakan oleh anak-anak zaman sekarang. Sehingga dengan memperkenalkan permainan tradisional diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan kepada siswa untuk melaksanakan permainan tradisional daripada sibuk bermain HP saja nah salah satunya diharapkan dengan pengenalan ini siswa yang tadinya ketika waktu senggang lebih suka bermain HP, mengurung diri dengan bermain HP seharian apalagi kan banyak siswa yang mulai bermain game online jadi sibuk sendiri masing-masing, makanya disusunlah projek dengan permainan tradisional supaya siswa dapat memanfaatkan waktu luangnya apabila tidak mau belajar kan bisa bermain permainan tradisional yang tentunya lebih menyenangkan, mengasyikkan, banyak aktivitas fisik sehingga kan tubuh banyak bergerak jadi sehat tidak lemas kalau main HP kan seharian di kamar atau cuman duduk diam kan bisa merusak mata juga kalau kelamaan bermain HP sedangkan

kalau bermain kan akan mengeluarkan keringat jadi badan jadi sehat dan bersemangat tidak malas-malasan.

4. Apakah P5 yang disusun dengan tema kearifan lokal disesuaikan dengan kebutuhan siswa?

Disesuaikan dengan kebutuhan siswa karena pada dasarnya sifat pengenalan P5 ini berupa permainan tradisional nah sangat cocok diterapkan kepada siswa yang baru kelas VII di mana dia keterkaitan terhadap permainan masih cukup besar sehingga tepat sekali dengan memperkenalkan permainan tradisional sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa bisa belajar sambil bermain.

5. Bagaimana tahapan dan persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan P5 dengan tema kearifan lokal ?

Kami memperkenalkan dulu kepada siswa apa itu kearifan lokal, permainan tradisional, bagaimana cara memainkannya, serta manfaat-manfaat dari melakukan permainan tradisional. Kalau persiapan sebelum adanya P5 ya tentu melakukan diskusi yang dilakukan oleh tim fasilitator yang memang sudah dibentuk untuk merancang kegiatan P5, menyusun modul proyek agar pelaksanaan P5 lebih tersusun terstruktur dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

6. Bagaimana cara memperkenalkan berbagai permainan tradisional kepada siswa ?

Kami memperkenalkan jenis permainan tradisional kepada siswa tentunya pertama sekali dengan memberikan

pemahaman dan penjelasan secara umum tentang permainan, permainan tradisional, bentuk-bentuknya, kemudian bisa juga diperkenalkan kepada siswa dengan memberikan arahan kepada siswa untuk melihat jenis-jenis permainan tradisional dan bagaimana mempraktekkan dan memperagakannya melalui media internet sehingga pada pertemuan selanjutnya lebih mudah untuk diaplikasikan sehingga bisa langsung diperagakan permainan tersebut dengan media dan alat permainan yang ada untuk mendukung pelaksanaan permainan tersebut.

7. Bagaimana permainan tradisoanal di integrasikan dalam P5 serta adakah hambatan tantangan dalam mengimplemtasikan tema kearifan lokal tersebut ?

Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan P5 permainan tradisional salah satunya yaitu alat peraga atau sarana prasarana untuk mempraktekkan permainan tradisional yang tidak maksimal. Seperti ketika pelaksanaan permainan egrang, banyak enggrang yang dibuat dengan tidak maksimal sehingga enggrang mudah rusak, mudah patah, dan tidak bisa menahan beban dengan maksimal itu salah satu beberapa keterbatasan alat peraga. Hambatan lain seperti kesulitan tentunya pasti sulit kan mengkoordinasikan siswa karena ini bentuk permainan jadi banyak siswa yang kadang menganggap ini memang main-main, namun ini sebagian dari proses pembelajaran jadi sulit mengarahkan siswa kalau ini merupakan kegiatan bermain sambil belajar bukan hanya

semata-mata kegiatan bermain saja. Karena kadang banyak siswa yang malah tidak disiplin apalagi ketika pelaksanaan permainan banyak siswa yang kadang terlalu bersemangat, kadang ada yang enggan melakukan permainan jadi suasana kelas itu tidak menentu serta tidak semua siswa bisa di awas dengan maksimal kan ada beberapa siswa yang perlu pengawasan mau diarahkan sehingga kondisi kelas kadang ricuh karena permainan tersebut.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Keenam



Wawancara diajukan : Siswa kelas VII K
Nama Informan : Hafifah Nur Fadilah
Hari/ Tanggal : Senin 27 April 2024
Tempat : Ruang kelas

1. Permainan apa saja yang kalian mainkan ketika P5 berlangsung ?

Kami memainkan permainan tradisional seperti congklak, kucing-kucingan, benteng-bentengan, calabur, engrang dan lompat karet kak.

2. Permainan apa saja yang paling kamu sukai ?

Saya sangat senang bermain congklak karena dengan permainan ini lebih dapat mengasah pikiran saya dan tidak banyak mengeluarkan tenaga.

3. Jenis permainan yang cocok di mainkan bersama-sama di kelas apa saja ? Seperti permainan karet dan bola bekel kak karena dari permainan ini tidak terlalu memerlukan ruangan atau lapangan yang cukup luas sehingga ketika dimainkan di kelas bisa efektif.

4. Apakah selama permainan berlangsung kamu bisa mengontrol emosi kamu ? Tentu saja saya bisa mengontrol emosi saya dikarenakan ketika bermain kita harus menghargai satu sama lain dan tidak boleh melibatkan emosi dalam permainan.

5. Apa saja perubahan karakter yang dapat kamu rasakan setelah melakukan permainan tradisional ?

Ada sedikit perubahan karakter yang saya rasakan, seperti saya bisa bekerja sama satu sama lain dengan teman sekelas saya, kemudian kami bisa jauh lebih akrab yang tadinya tidak terlalu akrab karena masih kelas 7 dan baru sekarang jauh lebih akrab setelah melakukan kegiatan P5 tersebut.

6. Menurut kamu permainan apa saja yang dapat mengasah gotong royong ? *Permainan benteng-bentengan, calabur dan permainan yang beregu lainnya karena dari permainan ini membutuhkan teman agar bisa bekerja sama untuk memenangkan dalam permainan.*

7. Apa saja kesulitan yang kamu rasakan ketika melakukan permainan tradisional ?

Mungkin sedikit dikit ada tantangan dan hambatan yang saya rasakan, karena setiap permainan itu terdiri dari beberapa orang sehingga sedikit terdapat perbedaan pendapat ketika melakukan permainan itu tantangan yang saya rasakan karena dalam permainan kita harus belajar bekerja sama dan jangan sampai saling egois.

8. Apa saja yang kamu dapatkan setelah kamu memainkan permainan tradisional?

Saya mendapatkan wawasan yang lebih banyak tentang permainan tradisional dan mendapatkan pelajaran untuk bisa mengontrol emosi dan bisa bersikap lebih menghargai teman satu sama lain dan mampu bekerja sama dan gotong royong.

9. Bagaimana interaksi kamu ketika bermain permainan tradisional dengan teman-teman yang lain?

Interaksi kami menjadi semakin dekat dan kami jadi sering saling membantu gotong royong dan saling memberi saran satu sama lain.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Ketujuh



Wawancara diajukan : Siswa kelas VII K
Nama Informan : Feby Dwi Cahyani
Hari/ Tanggal : Rabu, 29 April 2024
Tempat : Ruang kelas

1. Permainan apa saja yang terdapat dalam P5 tema kearifan lokal?

Permainan loncat kodok, lompat karet, terus enggrang, sama bakia di mana permainan ini dibagi menjadi beberapa tim yang terjadi 4 sampai 5 orang untuk permainan yang bisa dilakukan secara berkelompok.

2. Sebelum P5 berlangsung apakah guru menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan yang akan dimainkan ?

Iya sebelum melaksanakan permainan guru terlebih dahulu menjelaskan kepada kami saat jam pelajaran tentang bagaimana pelaksanaan P5 tema kearifan lokal, tahap-

tahapan samapi memperagakan permainan agar kegiatan permainan bisa berjalan dengan lancar.

3. Apa saja permainan yang mudah dimainkan menurut kamu?

Menurut saya permainan yang mudah itu yaitu permainan bakia dan lompat kodok karena lebih mudah jadi saya lebih mudah mengikutinya.

4. Kesulitan-kesulitan apa saja yang kamu rasakan selama permainan berlangsung ?

Kesulitan dan tantangan yang saya rasakan seperti ketika bermain bakia saya harus lebih menjaga keseimbangan jadi saya sulit menjaga keseimbangan. Selain itu tantangan lainnya saya harus lebih bisa menghargai teman ketika permainan apalagi ketika kalah dalam permainan kak.

5. Apa saja hal yang kamu dapatkan setelah melakukan permainan tradisional ?

Kami dapat saling mengenal dan mengetahui berbagai permainan tradisional karena kami kalau di rumah banyak main HP. Jadi dengan adanya permainan tradisional ini kami bisa semakin berinteraksi dengan teman-teman kelas dan mengenal banyak sekali jenis permainan tradisional yang ternyata menyenangkan.

6. Permainan tradisional apa yang paling susah menurut kamu ?

Menurut saya permen yang paling susah benteng-bentengan dan juga enggrang.

7. Perubahan karakter apa yang bisa kamu rasakan setelah permainan selesai?

Setelah permainan ini selesai kami bisa saling lebih akrab bersama teman-teman kelas, yang tadinya musuh atau kurang akrab sekarang jadi akrab dan sering bertegur sapa. Hal ini karena ketika bermain kami dibagi menjadi beberapa kelompok jadi kami bisa lebih saling mengenal dan berinteraksi karena adanya permainan yang kami mainkan.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Kedelapan



Wawancara diajukan	: Siswa kelas VII K
Nama Informan	: Rafael Tipiqi Atrada
Hari/ Tanggal	: Selasa 7 Mei 2024
Tempat	: Depan Perpustakaan

1. Permainan apa saja yang terdapat dalam P5 tema kearifan lokal?

Seperti permainan lompat karet, bakiah, engrang , calabur, benteng bebtengan dan lain lain.

2. Sebelum P5 berlangsung apakah guru menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan yang akan dimainkan ?

Iya guru memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada kami sebelum kami melaksanakan project. Guru menyampaikan dengan jelas dan lengkap mulai dari pengertian permainan tradisional tahap-tahapan dan cara-cara melakukan permainan tradisional.

3. Permainan apa saja yang paling kamu sukai ?

Permainan calabur karena lebih seru saja.

4. Menurut kamu permainan apa saja yang dapat mengasah gontong royong ?

Permainan yang dimainkan secara bersama-sama dan juga bergotong-royong seperti permainan lompat karet, calabur, benteng-bentengan dan juga bakia.

5. Apa saja kesulitan yang kamu rasakan ketika melakukan permainan tradisional ?

Kesulitan yang saya rasakan yaitu ketika memainkan permainan yang saya rasa sulit jadi saya harus lebih bekerja keras untuk bisa menguasai permainan tersebut.

6. Permainan tradisional apa yang paling susah menurut kamu ?

Permainan egrang saya sulit melatih keseimbangan dan harus benar-benar fokus dan harus dipegangi teman saya agar saya bisa menaiki enggrang tersebut.

7. Bagaimana interaksi kamu ketika bermain permainan tradisional dengan teman-teman yang lain?

Interaksi kami semakin baik kami semakin dekat, dan menjadi lebih akrab dengan teman-teman sekelas.

8. Apa saja perubahan sikap yang dapat kamu rasakan setelah melakukan permainan tradisional ?

Perubahan sikap yang saya rasakan saya menjadi lebih bisa menghargai teman, jujur, bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan dan memiliki jiwa solidaritas.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Kesembilan



Wawancara diajukan	: Siswa kelas VII K
Nama Informan	: Febriani Oktarina
Hari/ Tanggal	: Selasa 7 Mei 2024
Tempat	: Depan Ruang Perpustakaan

1. Permainan apa saja yang terdapat dalam P5 tema kearifan lokal?

Permainan egrang, lompat karet, lompat kodok, bakiah, congklak.

2. Sebelum P5 berlangsung apakah guru menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan yang akan dimainkan ?

Iya guru menjelaskan kepada kami sebelum P5 kami laksanakan, guru memberikan instruksi kepada kami untuk mengenali dan mempelajari jenis-jenis rumah yang tradisional ketika kami di rumah dengan cara membrowsing di internet.

3. Permainan apa saja yang paling kamu sukai ?

Lompat karet karena dari dulu saya suka bermain lompat karet dari saya SD jadi ketika ada permainan yang ingin dimainkan saya sudah sangat pasiahi memainkan permainan lompat karet jadi saya sangat suka.

4. Menurut kamu permainan apa saja yang dapat mengasah gontong royong ?

Permainan yang apabila dimainkan dalam bentuk bersama-sama atau dalam bentuk kelompok seperti permainan bakia.

5. Apa saja kesulitan yang kamu rasakan ketika melakukan permainan tradisional ?

Kesulitan yang saya rasakan ketika permainan tradisional seperti saya sulit memainkan permainan benteng-bentengan.

6. Permainan tradisional apa yang paling susah menurut kamu ?

Permainan lompat kodok karena saya sering menginjak garis dan juga kesulitan melemparkan ke kotak yang telah disiapkan jadi saya sering gagal ketika memainkan permainan lompat kodok.

7. Bagaimana interaksi kamu ketika bermain permainan tradisional dengan teman-teman yang lain?

Kami menjadi jauh lebih akrab dan saling mengenal yang tadinya kami tidak terlalu akrab karena kami masih baru kelas 7 sekarang ada berkat adanya P5 kami menjadi jauh lebih akrab dan sering bertegur sapa tanpa canggung lagi.

8. Apa saja perubahan sikap yang dapat kamu rasakan setelah melakukan permainan tradisional ?

Saya banyak mengalami perubahan seperti melatih tentunya kerjasama, komunikasi yang baik antar tim dengan saling bergotong-royong, solidaritas bertanggung jawab

Transkrip Hasil Wawancara Informan Kesepuluh



Wawancara diajukan : Siswa kelas VII K
Nama Informan : Ajeng Kama Rati
Hari/ Tanggal : Selasa 7 Mei 2024
Tempat : Taman Depan Parkiran

1. Permainan apa saja yang terdapat dalam P5 tema kearifan lokal?

Permainan seperti egrang, benteng-bentengan, lompat kodok, permainan karet, bakiah dan lainnya.

2. Sebelum P5 berlangsung apakah guru menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan yang akan dimainkan ?

Iya guru menjelaskan kepada kami sebelum melaksanakan P5 dan memberikan pembagian tugas dan juga pembentukan kelompok agar kami bisa memainkan permainan tradisional. Selain itu juga guru memberikan pemahaman kepada kami apa saja bentuk-bentuk permainan tradisional yang sebelumnya tidak kami ketahui.

3. Permainan apa saja yang paling kamu sukai ?

Saya suka bermain permainan congklak karena tidak perlu capek bergerak dan juga dapat melatih kefokusannya saya ketika permainan.

4. Menurut kamu permainan apa saja yang dapat mengasah gontong royong ?

Permainan benteng-bentengan, calabur, bakia karena dimainkan secara beregu atau bersama-sama.

5. Apa saja kesulitan yang kamu rasakan ketika melakukan permainan tradisional ?

Kesulitan yang saya rasakan ketika permainan saya harus sabar menunggu giliran ajak memainkan permainan dan juga kesulitannya saya harus bisa bekerja sama dan harus sportif dalam permainan.

6. Permainan tradisional apa yang paling susah menurut kamu ?

Permainan paling susah menurut saya permainan egrang karena saya susah untuk melatih keseimbangan.

7. Bagaimana interaksi kamu ketika bermain permainan tradisional dengan teman-teman yang lain?

Interaksi kami berjalan dengan baik kami bisa saling bekerja sama, tolong menolong dan semakin dekat dan akrab.

8. Apa saja perubahan sikap yang dapat kamu rasakan setelah melakukan permainan tradisional ?

Perubahan sikap yang saya rasakan saya bisa melatih kerjasama dan gotong royong, dapat menghargai sesama dapat bertanggung jawab ketika melakukan permainan dan bersikap jujur ketika kalah ataupun menang.

Transkrip Hasil Wawancara Informan Kesebelas



Wawancara diajukan : Siswa kelas VII K
Nama Informan : Nadif Nafasa
Hari/ Tanggal : Selasa 7 Mei 2024
Tempat : Taman Dekat Parkiran

1. Permainan apa saja yang terdapat dalam P5 tema kearifan lokal?

Banyak jenis permainan yang telah kami mainkan seperti egrang, calabur, benteng-bentengan lompat karet, lompat kodok dan lainnya.

2. Sebelum P5 berlangsung apakah guru menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan yang akan dimainkan ?

Iya ketika kami ingin memulai project guru terlebih dahulu menjelaskan kepada kami bagaimana cara permainan, jenis permainan dan tahap-tahapan yang harus kami lakukan dalam permainan.

3. Permainan apa saja yang paling kamu sukai ?

Permainan yang saya sukai yaitu permainan engrang. Alasannya karena lebih banyak menggunakan gerakan keseimbangan jadi dapat melatih untuk seimbang.

4. Menurut kami permainan apa saja yang dapat mengasah gontong royong ?

Permainan yang dimainkan ketika berkelompok seperti permainan calabur, benteng-bentengan kak.

5. Apa saja kesulitan yang kamu rasakan ketika melakukan permainan tradisional ?

Kesulitan yang saya rasakan ketika saya memainkan permainan tradisional yaitu seperti kesulitan ketika saya bermain permainan engrang saya sangat sulit untuk melatih keseimbangan saya dan juga saya harus menghargai teman-teman yang lain ketika dalam permainan.

6. Permainan tradisional apa yang paling susah menurut kamu ?

Permainan yang paling susah menurut saya yaitu permainan bakia karena sangat sulit menggerakkan kaki sehingga sering jatuh dan kaki saya sakit.

7. Bagaimana interaksi kamu ketika bermain permainan tradisional dengan teman-teman yang lain?

Ketika bermain interaksi kami sangat baik kami yang tadinya tidak akrab ketika adanya project permainan ini kami dapat

menjadi lebih akrab dan saling mengenal dengan teman-teman kelas yang lainnya.

8. Apa saja perubahan sikap yang dapat kamu rasakan setelah melakukan permainan tradisional ?

Perubahan sikap yang saya rasakan saya jauh lebih bisa menghargai orang lain, melatih kerjasama dan juga gotong royong, mandiri dalam menyelesaikan permainan, bersikap jujur terhadap kemenangan ataupun kekalahan.

Transkrip Hasil Observasi Penanaman Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional

Hari/Tanggal : Selasa dan Rabu/ 7-8 Mei 2024

Tempat : Ruang Kelas VII K

No	Aspek	Aspek Yang di Observasi	Pernyataan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1	Gontong Royong	a. Kerja sama antar sesama	/		Terdapat nilai kerjasama antar siswa yang dapat dilihat ketika siswa melakukan permainan yang mengharuskan

					berkelompok seperti, calabur, benteng-bentengan, yeye dan bakiah.
		b. Memiliki jiwa solidaritas	✓		Jiwa solidaritas pada siswa terbentuk ketika suatu tim dapat membangun kekompakan, kepercayaan, dan kerjasama yang lebih kuat, sehingga meningkatkan peluang untuk mencapai kemenangan dalam permainan.
		c. Menghargai kerja sama	✓		Menghargai kerjasama berarti menghormati perbedaan yang ada di antara anggota tim, baik dalam hal kemampuan, latar belakang,

					atau gaya bermain.
		d. Memberi bantuan pertolongan pada sesama teman yang membutuhkan.	✓		Bantuan pertolongan diberikan ketika ada teman yang kesusahan dalam melakukan permainan siswa senantiasa saling membantu seperti ketika kesulitan dalam memainkan permainan engrang siswa yang lain membantu memegangi supaya tidak terjatuh.
2	Mandiri	a. Mengatur waktu dengan efektif	✓		Membagi waktu dengan tepat. Dalam permainan, ada momen-momen kritis di mana fokus dan konsentrasi sangat

				diperlukan oleh siswa.
		b. Kreatif dan inovatif	✓	Melihat sumber daya atau alat yang tersedia dalam permainan dari perspektif yang berbeda dan mencari cara baru untuk menggunakannya dan menangkannya.
		c. Komunikasi yang baik	✓	Komunikasi yang baik ketika anggota tim dapat berbagi informasi, berkoordinasi dengan lebih baik, menyelesaikan konflik, dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan produktif.
		d. Mampu menyelesaikan tugas dan	✓	Menyelesaikan permainan sampai selesai

		tanggung jawab.			dan bertanggung jawab atas apa yang dilakukan dalam permainan. Setiap anggota tim harus memahami dengan jelas peran dan tanggung jawab masing-masing dalam permainan.
3	Integritas	a. Bersikap jujur	✓		Jujur ketika menghadapi kekalahan dan tidak curang untuk mendapatkan kemenangan dalam permainan.
		b. Kebiasaan yang baik	✓		Kebiasaan yang baik seperti mampu bersikap tidak egois, menghargai dan menghormati orang lain dan mampu bekerjasama

					antar satu sama lain.
		c. Keteladanan	✓		Menjunjung tinggi yang baik, seperti menerima kekalahan dengan lapangan dada, tidak curang, dan menghormati lawan.
		d. Tanggung jawab	✓		Tanggung jawab utama adalah memahami dan mematuhi peraturan permainan dengan sepenuhnya. Seperti memastikan permainan berlangsung secara adil dan meminimalkan potensi konflik.

DOKUMENSTASI WAWANCARA DENGAN BERBAGAI NARASUMBER



Gambar 1.1 Wawancara Kepala Sekolah



Gambar 1.2 Wawancara Waka Kurikulum



Gambar 1.3 Wawancara Guru IPS



Gambar 1.4 Wawancara Guru IPS



Gambar 1.5. Wawancara Guru IPS



Gambar 1.6 Wawancara Siswa



Gambar 1.7 Wawancara Siswa



Gambar 1.8 Wawancara Siswa



Gambar 1.9 Wawancara Siswa



Gambar 1.10 Wawancara Siswa

DOKUMENTASI PERMAINAN TRADISONAL



Gambar 1.11 Permainan Calabur



Gambar 1.12 Permainan Benteng-Bentengan



Gambar. 1.13. Permainan Lompat Kodok



Gambar 1.14 Permainan Yeye



Gambar 1.15 Permainan Congklak



Gambar 1.15 Permainan Bola Bekel



Gambar 1.16 Permainan Engrang



Gambar 1.17 Permainan Bakiah

CURICULUM VITAE



DATA DIRI

Nama Lengkap : Leli Apriani
Status : Mahasiswa
Tempat dan Tanggal Lahir : Air Long, 27 Mei 2002
Agama : Islam
Alamat Lengkap : Desa Air Long, Kec Maje,
Kab Kaur
HP/WA : 085758641427
Alamat Email : leliapriani@gmail.com

PENDIDIKAN

No	Nama Sekolah	Tempat Sekolah	Jurusan	Tahun
1	SDN 04 Maje	Kabupaten Kaur	-	2014
2	SMPN 16 Kaur	Kabupaten Kaur	-	2017
3	SMAN 5 Kaur	Kabupaten Kaur	IPA	2020
4	UINFAS Bengkulu	Kota Bengkulu	Tadris IPS	2024