

**IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PROYEK P5
PERMAINAN TRADISIONAL KELAS 3
DI SD NEGERI MARGOSARI**

Waktu : 18 Oktober 2024



Oleh :

Yulia Palupi, M.Pd

NIDN 0507078104

**PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(IKIP) PGRI WATES**

2025



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(IKIP PGRI) WATES YOGYAKARTA**
Alamat : Jln. KRT. Kertodiningrat, No. 5 Margosari, Pengasih, Kulon Progo Yogyakarta Telp. (0274)
773283

SURAT TUGAS

Nomor : 002.b/IPW/LPPM/X/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Drs. YB Jurahman, M.Pd
NIP : 195911021 1986021 001
Jabatan : Ketua LPPM
Instansi : IKIP PGRI Wates

Memberi tugas kepada dosen sebagai berikut :

Nama : Yulia Palupi, M.Pd
NIDN : 0507078104
Jabatan : Dosen
Instansi : IKIP PGRI Wates

Untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal : 18 Oktober 2024
Waktu : 07.30 WIB - Selesai
Tempat : SD Negeri Margosari
Judul : Implementasi Kurikulum Merdeka pada Proyek P5
Permainan Tradisional Kelas 3 di SD Negeri
Margosari Pengasih

Demikian surat tugas ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wates, 7 Oktober 2024
Ketua LPPM



Dr. Drs. YB Jurahman, M.Pd
NIP. 195911021 1986021 001

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul PPM : Implementasi Kurikulum Merdeka pada Proyek P5
Permainan Tradisional Kelas 3 Di SD Negeri Margosari
2. Bidang PPM : Kependidikan
3. Biodata :
 - a. Nama : Yulia Palupi
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIDN : 0507078104
 - d. Pangkat/ Golongan : - / IIIc
 - e. Jabatan Fungsional : Lektor
 - f. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 - g. Status Dosen : Dosen Yayasan IKIP PGRI Wates
 - h. Lokasi PPM : SD Negeri Margosari
 - i. Biaya Penelitian : Rp. 300.000,00

Kulon Progo, 19 Oktober 2024

Mengetahui
Dekan FIP IKIP PGRI Wates

Pengabdi

Drs. Geyol Sugiyanta, M.Si

Yulia Palupi, M.Pd

Mengetahui/ Menyetujui
Ketua LPPM IKIP PGRI Wates

Dr.Drs.YB Jurahman, M.Pd

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah sebuah inovasi dari kurikulum merdeka. Tujuan dari proyek ini ialah untuk mencapai profil pelajar Pancasila dengan memberi peserta didik kesempatan untuk "mengetahui pengetahuan" secara nyata dalam proses penguatan karakter mereka. Siswa dapat mempelajari berbagai topik penting melalui proyek ini, seperti budaya, kewirausahaan, perubahan iklim, anti-radikalisme, kesehatan mental, teknologi, dan kehidupan berdemokrasi. Pembelajaran dapat dilakukan secara langsung sesuai dengan tahapan belajar mereka dan kebutuhan mereka. Sehingga, proyek ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dari lingkungan mereka sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman yang relevan dengan profil pelajar Pancasila yang diharapkan. Singkatnya, P5 adalah inovasi kurikulum yang memungkinkan siswa untuk "belajar sambil berbuat" dan tumbuh dalam kompetensi dan kepribadian yang sesuai.

Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dalam pemahaman, penerapan, dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi dasar Negera dan budaya bangsa Indonesia. (Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2023) Proyek ini dilaksanakan dengan tujuan untuk membentuk karakter yang kuat terhadap nilai Pancasila pada generasi muda dalam kehidupan sehari-hari di kurikulum merdeka ini. Karakter merupakan bagian yang mendasari kepribadian seseorang yang merujuk pada sifat-sifat, nilai-nilai, dan perilaku. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari Kemendikbudristek No 56/M/2022, penguatan proyek pelajar Pancasila berbasis proyek ialah mengikuti kegiatan kokurikuler dengan tujuan dapat meningkatkan karakter serta pencapaian kompetensi sesuai dengan proyek yang pelajar Pancasila, yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Seiring bertambahnya zaman, siswa seringkali terpengaruh oleh budaya lain. Akibatnya, pemahaman dan penghayatan nilai-nilai Pancasila menjadi terbatas dan kurang mendalam. Berbagai budaya dan nilai-nilai baru telah keluar dari Indonesia sebagai akibat dari kemajuan teknologi yang pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi. Permainan-permainan sudah tergantikan dengan permainan yang lebih modern, menarik dan mudah diakses di era digital yang makin pesat. Oleh karena itu Pendidikan sangat berperan penting untuk bisa menjaga dan mempertahankan budaya-budaya yang telah ada di Indonesia khususnya dalam permainan tradisional. Proyek Penguatan Profil Pelajar

Pancasila (P5) adalah solusi yang penting untuk pembentukan karakter mandiri yang kuat pada generasi penerus bangsa dan membantu mereka menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis ingin mengkaji pelaksanaan program Proyek penguatan profil pelajar pancasila yang berkaitan dengan kegiatan Permainan Tradisional di SDN Margosari. Penulis juga berharap agar penelitian ini bisa memberikan manfaat sebagai sumber informasi mengenai proyek penguatan profil pelajar Pancasila ini.

B. Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud dengan Kurikulum Merdeka?
2. Apa yang dimaksud dengan P5 dan Permainan Tradisional ?
3. Apa saja manfaat permainan tradisional pada peserta didik SD?

C. Penulisan

- Tujuan Umum:

Adapun tujuan penulisan laporan observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana seorang guru dapat mengimplementasikan kurikulum merdeka pada kegiatan P5 khususnya dalam kegiatan permainan tradisional dengan baik.

- Tujuan Khusus:

1. Untuk mengetahui terkait dengan implementasi kurikulum merdeka dalam kegiatan P5 (Permainan Tradisional).
2. Untuk mengetahui tantangan yang dialami oleh seorang guru dalam melaksanakan proses kegiatan P5 (Permainan Tradisional) di kelas 3 SDN Margosari.
3. Untuk mengetahui kemampuan seorang guru dalam mengelola kegiatan P5 pada proses kegiatan permainan tradisional di kelas 3 SDN Margosari.

D. Manfaat Penulisan

a. Manfaat Teoritis

Sebagai tambahan bahan acuan dan pengetahuan bagi peneliti dan pembaca mengenai proses kegiatan P5 di sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

i. Bagi Peserta Didik

Strategi guru sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Guru yang mampu melaksanakan kegiatan P5 khususnya dalam kegiatan permainan tradisional dengan baik, yang akan menghasilkan berlangsungnya proses kegiatan permainan tradisional yang aktif, kreatif dan menarik peserta didik sehingga bisa mencapai tujuan P5 dalam kurikulum merdeka.

ii. Bagi Guru

Peningkatan kualitas pembelajaran dalam proses kegiatan P5. Dengan adanya data dan temuan dari penelitian, guru dapat meningkatkan kualitas dalam kegiatan permainan tradisional yang bisa di implementasikan sesuai kebutuhan siswa dan merancang aktivitas kegiatan permainan tradisional dengan baik. Sehingga berlangsungnya proses kegiatan permainan tradisional yang aktif, kreatif dan menarik peserta didik bisa berjalan dengan baik. Dengan demikian dapat mencapai tujuan P5 yang tertera dalam kurikulum merdeka

BAB II PEMBAHASAN

A. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1. Waktu : Jumat, 18 Oktober 2024
2. Tempat Pelaksanaan : SD Negeri Margosari
3. Alamat : Kembang, Margosari, Pengasih, Kulon Progo

B. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merupakan seperangkat peraturan yang berisi tujuan, isi, dan bahan pelajaran sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Adanya kurikulum bertujuan untuk mencapai pendidikan yang lebih berkualitas. Tanpa kurikulum yang tepat, para pelajar tak akan memperoleh target pembelajaran yang sesuai. Tentu saja, semuanya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di eranya masing-masing.

Kurikulum merdeka adalah metode pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Para pelajar dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin dipelajari sesuai passion yang dimilikinya. Secara umum, kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik mempunyai waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Tujuan dari kurikulum ini untuk mengembangkan potensi peserta didik, karena Kurikulum ini dibuat sederhana dan fleksibel sehingga pembelajaran akan lebih mendalam. Kurikulum merdeka memiliki beberapa keunggulan dibandingkan kurikulum sebelumnya antara lain:

1. Lebih fokus dan sederhana, Adanya kurikulum ini membuat peserta didik lebih fokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi. Selain itu, kurikulum ini lebih mendalam, bermakna, dan tidak terburu-buru.
2. Jauh lebih merdeka, yaitu lebih merdeka dalam hal pembelajaran. Artinya, kurikulum ini membebaskan peserta didik untuk memilih mata pelajaran sesuai minat, bakat, dan aspirasinya.
3. Lebih interaktif, Kurikulum merdeka juga dinilai lebih relevan dan interaktif. Pembelajaran melalui kegiatan proyek (project based learning) memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi isu-isu aktual, seperti masalah lingkungan, kesehatan, dan lainnya. (Nugraha, 2022).

Implementasi Kurikulum Merdeka Kementerian Pendidikan,

Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikburistek) mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan Kurikulum Merdeka yang diberikan kepada satuan pendidikan sebagai opsi tambahan dalam rangka melakukan pemulihan pembelajaran selama 2022-2024. Kebijakan Kemendikburistek terkait kurikulum nasional akan dikaji ulang pada 2024 berdasarkan evaluasi selama masa pemulihan pembelajaran. Merujuk pada kondisi dimana pandemi COVID-19 yang menyebabkan banyaknya kendala dalam proses pembelajaran di satuan Pendidikan yang memberikan dampak yang cukup signifikan. Kurikulum 2013 yang digunakan pada masa sebelum pandemi menjadi satu satunya kurikulum yang digunakan satuan pendidikan dalam pembelajaran. Masa pandemi 2020 s.d. 2021 Kemendikburistek mengeluarkan kebijakan penggunaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Darurat (Kur-2013 yang disederhanakan) menjadi rujukan kurikulum bagi satuan pendidikan.

Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah tidak lepas dari berbagai tantangan. Salah satunya adalah kesiapan mindset para pendidik. Untuk mengubah mindset tenaga pendidik, Kemendikbudristek melakukan pelatihan berbasis proyek dan kompetensi pedagogik untuk guru dan dosen (Kristina, 2022) Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat perubahan fungsi pendidik yang semula mengajar dengan pendekatan yang diseragamkan atau satu ukuran untuk semua (*one size fits all*), menjadi seseorang yang mampu menciptakan siswa sebagai pembelajar mandiri sepanjang hayat. Dalam hal ini, guru harus menjadi mentor, fasilitator, atau coach dalam kegiatan belajar yang berbasis proyek (*project based learning*) secara aktif. Sebenarnya Kurikulum Merdeka tidak jauh berbeda dengan Kurikulum 2013. Penggunaan istilah-istilah baru pada Kurikulum Merdeka sebenarnya merangkum apa yang ada dalam kurikulum sebelumnya tetapi dengan istilah berbeda.

Tantangannya adalah ketika guru mengembangkan sendiri tujuan pembelajaran sehingga penguatan untuk kepala sekolah, guru, dan pengawas sekolah menjadi penting. Selain itu, Kemendikbudristek juga perlu memberikan pedoman pelaksanaan kurikulum yang berisi kerangka kurikulum untuk diacu oleh sekolah, agar keleluasaan sekolah dalam IKM dapat terpantau dan terpetakan kualitasnya.

Hal lain yang menjadi tantangan adalah kesiapan siswa dalam IKM, terutama berkaitan dengan keleluasaan siswa untuk memilih sendiri apa yang akan mereka pelajari. Hal ini perlu menjadi perhatian agar siswa benar-benar memilih apa yang akan dipelajari berdasarkan bakat dan minatnya, bukan sekedar ikut-ikutan pilihan temannya atau bahkan karena tekanan.

Di sinilah penguatan peran dan kerja sama pendidik dan orang tua siswa

sangat penting dalam mendorong dan mengarahkan siswa belajar sesuai dengan minat dan potensinya untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan bermakna. Perubahan kurikulum maupun penerapan kurikulum baru dalam penyelenggaraan pendidikan merupakan sebuah kebutuhan ketika kurikulum sebelumnya sudah tidak relevan atau ketika ada kebutuhan mendesak untuk percepatan pemulihan pendidikan. Namun, perubahan kurikulum yang kurang matang, tergesa, dan terlalu cepat berganti akan sangat memberatkan satuan pendidikan sebagai pelaksana. Terutama bagi sekolah yang masih memerlukan banyak bantuan dan berada di daerah tertinggal.

C. Pengertian P5 (Permainan Tradisional)

Kurikulum merdeka sebagai salah satu bentuk reformasi pendidikan yang berfokus pada transformasi budaya (Camellia, 2022). Kurikulum merdeka bertujuan untuk menguatkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila dan menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru melalui pengembangan aspek keterampilan dan karakter sesuai dengan nilai – nilai budaya bangsa Indonesia.

Profil Pelajar Pancasila menggambarkan pelajar Indonesia sebagai pembelajar yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai – nilai pancasila yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2022 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020–2024, P5 akan dilaksanakan dalam rangka mewujudkan profil pelajar pancasila. Oleh karena itu, salah satu ciri kurikulum merdeka adalah menitikberatkan pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik melalui pembelajaran kelompok terkait dengan isu-isu penting dalam konteks nyata di lingkungannya adalah inisiatif untuk meningkatkan Profil Pelajar Pancasila.

Untuk mengimplementasikan P5 sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kurikulum merdeka, maka guru perlu memiliki berbagai pengetahuan dan keterampilan. Guru yang inovatif diperlukan untuk mengembangkan profil pelajar pancasila agar berfungsi dengan lancar dan efektif untuk mengimplementasikan literasi di bidang minat siswa (Santoso, 2023). Kompetensi dan karakter yang diuraikan dalam profil pelajar pancasila harus diwujudkan dalam keseharian siswa melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, P5 maupun kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini dilakukan agar setiap orang dapat terus memiliki keenam dimensi profil pelajar pancasila.

P5 merupakan salah satu sarana pencapaian profil pelajar Pancasila

yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk “mengalami pengetahuan” sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitarnya. Dalam kegiatan proyek ini, siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari tema-tema atau isu-isu penting sehingga siswa dapat melakukan aksi nyata dalam menjawab isu-isu tersebut sesuai dengan tahap belajar dan kebutuhannya. Tema yang telah dipilih untuk satu tahun ajaran ditetapkan oleh satuan pendidikan dengan melibatkan guru, orang tua, siswa, dan masyarakat yang berada di lingkungan sekolah. Pada implementasinya di lapangan, pemerintah daerah dan satuan pendidikan dapat mengembangkan tema-tema tersebut menjadi topik yang lebih spesifik disesuaikan dengan budaya dan kondisi daerah serta kondisi lingkungan satuan pendidikan. Selain itu, satuan pendidikan juga bebas menentukan tema setiap kelas, angkatan ataupun fase. Dalam hal ini di SD N Margosari di kelas 3 mengambil tema “Permainan Tradisional”.

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang dimainkan oleh anak – anak pada suatu daerah, serta merupakan suatu tradisi yang diwarisi secara turun temurun, dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kelas 3 SD N Margosari mempelajari tentang permainan tradisional yaitu lompat tali, gatheng, dll. Tidak hanya memberikan manfaat bagi kesehatan jasmani dan kebugaran badan bagi yang memainkannya, permainan tradisional yang dimainkan ini juga mengandung nilai – nilai budaya masyarakat yang menjadi ciri utama pada permainan ini.

D. Manfaat Permainan Tradisional Pada Peserta Didik SD

Permainan tradisional berpengaruh pada timbulnya ketajaman pikir, kehalusan rasa, dan kekuatan kemauan. Dengan memainkan permainan tradisional, anak menjadi terlatih dalam menguasai diri serta menyadari kekuatan orang lain untuk kemudian mengatur strategi yang tepat agar mampu mengatasi permasalahannya (Dewantara dalam Dinas Kebudayaan Kundha Kabudayan Kabupaten Sleman, 2021). Melalui permainan tradisional, beberapa aspek akan berkembang. Aspek-aspek tersebut adalah aspek motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, dan karakter. Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan tradisional sebagai berikut:

1. Anak menjadi kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Menurut Mulyani (2016), mereka dapat menggunakan barang, benda dan alat yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini membuat mereka lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan. Aturan dalam permainan pun biasanya tidak tertulis dan dikembangkan sesuai kesepakatan antar pemain. Pemain dituntut

untuk lebih kreatif dalam mengembangkan aturan permainan.

2. Mengembangkan kecerdasan logika

Beberapa permainan tradisional akan melatih kemampuan berhitung anak. Selain itu, permainan tradisional juga melatih untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilalui. Permainan tersebut contohnya engklek, lompat tali, congklak, tebak-tebakan, dan lain-lain.

3. Mengembangkan kecerdasan kinestetik

Pada umumnya permainan tradisional akan melatih perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, berlari, melompat, menari, berputar-putar dan gerakan lainnya. Permainan tersebut contohnya bermain bola, petak umpat, tikus dan kucing, egrang, dan sebagainya.

4. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak

Permainan tradisional seperti pancasila 5 dasar, ular tangga, dan lainnya mampu membantu anak untuk meningkatkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, melalui permainan tersebut, akan menggali wawasan anak.

5. Mengembangkan kecerdasan emosi interpersonal bagi anak

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok, kecerdasan emosi anak akan terasah. Sehingga, menimbulkan sikap toleransi, empati, rasa nyaman, terbiasa berkelompok dan kerja sama. Permainan tersebut contohnya bebentengan, petak umpet, dan sebagainya.

6. Mengembangkan kecerdasan natural anak

Banyak alat yang digunakan dalam permainan tradisional berasal dari tumbuhan, tanah, genting, batu dan pasir. Kegiatan tersebut akan lebih mendekatkan anak dengan alam. Anak lebih menyatu dengan alam. Permainan tersebut contohnya anjang-anjangan, membuat minyak dari daun sepatu, mobil-mobilan dari jeruk bali, rumah-rumahan dari pasir, dan lain-lain.

7. Mengembangkan kecerdasan musikal anak

Permainan tradisional biasanya menggunakan nyanyian atau bunyi-bunyian yang sangat akrab di telinga anak. Banyak permainan tradisional yang menggunakan nyanyian. Permainan tradisional itu diantaranya ucang-ucang angge, oray-orayan, sasalimputan, ular naga, dan lainnya.

8. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak

Dalam permainan tradisional ada konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan pemainnya bertengkar dan rendah diri. Bahkan pemain yang sudah bisa dapat memberikan pengajaran secara tidak langsung kepada pemain lainnya.

9. Mengembangkan kecerdasan spasial

Permainan tradisional juga melatih kecerdasan spasial anak. Permainan tersebut mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran. Contoh permainan ini adalah anjang-anjangan (Jawa Barat) dan alek-alckan (Sumatra).

E. Hasil

Penerapan Kurikulum Merdeka di kelas 3 SD N Margosari baru dilaksanakan baru di tahun ajaran ini. Berdasarkan dari kegiatan observasi dan wawancara yang kami lakukan, diperoleh hasil bahwa guru kelas 3 SD N Margosari sudah mampu menerapkan proses pembelajaran P5 sesuai dengan tema yang menarik. Dalam menerapkan pembelajaran P5, Guru memilih tema kebinekaan dengan tujuan untuk mengenalkan kepada siswa mengenai keberagaman budaya yang ada. Hal tersebut di realisasikan dengan mengenalkan jenis-jenis permainan tradisional. Pembelajaran tersebut di lakukan melalui berbagai cara seperti dengan ceramah, penayangan video, melalui games menempel gambar, dan lain sebagainya. Melalui hal tersebut, nantinya peserta didik akan memahami cara bermainnya bagaimana, darimana asal permainan tersebut, dan nilai-nilai positif yang bisa diambil. Setelah materi peserta didik akan dibimbing untuk praktek permainan tradisional tersebut, sehingga peserta didik memahami permainan tersebut bukan hanya dari pemaparan materi namun juga dari praktek yang mereka lakukan.

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan

Implementasi Kurikulum Merdeka pada P5 Permainan Tradisional menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif. Melalui P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila), siswa diajak untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa. Implementasi kurikulum ini mendorong kolaborasi, komunikasi, dan penyelesaian masalah di antara siswa, serta meningkatkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, kurikulum merdeka memberikan kesamaan bagi guru untuk menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Secara keseluruhan, penerapan Kurikulum Merdeka pada P5 Permainan Tradisional berpotensi menciptakan generasi yang lebih berbudaya lokal, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Wawancara

Nama Guru : Kurnia Palupi, S.Pd

Jabatan : Wali kelas 3

NO	PERTANYAAN	BASIL WAWANCARA
1.	Bagaimana pemahaman anda mengenai Kurikulum Merdeka?	Jika kurikulum 13 berbasis tematik, untuk yang kurikulum merdeka berbasis mata pelajaran.
2.	Apakah ada tantangan yang anda hadapi dalam menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka? Jika ada, apa?	Ada. Untuk kurikulum ini, peserta didik harus memiliki keterampilan literasi dan numerasi sedangkan minat baca peserta didik masih agak rendah. Peserta didik bisa membaca namun hanya sebatas membunyikan huruf dan tidak bisa memahami kalimat yang mereka baca.
3.	Bagaimana cara anda mengukur keberhasilan peserta didik dalam proyek p5 pada kurikulum merdeka ini?	Cara untuk mengukur keberhasilan dengan menggunakan kurikulum merdeka sekarang yaitu dengan asesmen atau penilaian terhadap peserta didik, sehingga seorang guru akan mengetahui sejauh mana peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.
4.	Apakah sebelum penerapan kurikulum merdeka di kelas 3 ini apakah anda mendapatkan pelatihan?	Ya, mendapatkan bimtek dari KKG sebelum menerapkan kurikulum merdeka di kelas 3.
5.	Untuk di kelas 3 ini, apa saja pembelajaran P5 yang dipelajari?	Untuk kelas 3 di SD dalam 1 tahun mengambil 2 tema satu semester 1 tema judulnya bebas sesuai kondisi sekolah, pada semester sekarang kelas 3 di SD N Margosari mengambil tema kebhinekaan tentang "permainan tradisional" anak-

		anak dikenalkan dengan jenis – jenis permainan tradisional untuk pengenalannya bisa dengan berbagai cara.
6.	Bagaimana sekolah memfasilitasi kegiatan P5 di sekolah?	Sekolah menyediakan narasumber untuk kegiatan P5 yang memerlukannya. Contohnya pada saat tema batik, sekolah mendatangkan pengrajin batik dan pada saat tema makanan tradisional, sekolah mendatangkan pelaku ekonomi makanan tradisional untuk memberikan pengajaran kepada peserta didik.
7.	Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah untuk menunjang kegiatan proyek P5 ?	Fasilitas yang disediakan dari sekolah untuk P5 dengan kegiatan yang dibutuhkan oleh guru sekolah dapat mencarikannya, seperti pada tahun kemarin guru mengambil tema batik dan dari sekolah mendatangkan prajin batik ke sekolah, kemudian dengan tema makanan tradisional sekolah mendatangkan pelaku ekonomi yang berhidang makanan tradisional. Untuk pembuatan permainan tradisional kali ini pembuatannya para peserta didik dan dibantu guru kelas.
8.	Menurut anda, apakah proyek P5 ini dapat meningkatkan motivasi siswa?	Dalam penerapan proyek P5 ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik, karena P5 bervariasi dan di jadwalkan pada hari Jumat sehingga membuat peserta didik lebih semangat dan senang dalam pembelajaran P5.
9.	Bagaimana cara anda mengkondisikan siswa pada saat kegiatan P5?	Cara mengkondisikan siswa dalam mengikuti proyek P5 yaitu dengan mendampingi kegiatan selama berlangsung dan peserta didik juga akan antusias dalam mengikuti P5 tersebut.

Lampiran 2: Dokumentasi



DAFTAR PUSTAKA