

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Karakter

Kata Latin "karakter", yang menunjukkan atribut mental, perilaku, kepribadian, dan moralitas seseorang, dari sinilah kata "karakter" mendapatkan etimologinya. Karakter dalam psikologi umumnya dipahami sebagai sifat-sifat manusia yang dibentuk oleh pengalaman hidup seseorang (Fitri, 2012).

Karakter dan kepribadian menurut Faiqoh (2015) mempunyai keterkaitan yang kuat dan dapat diamati ketika seseorang berperilaku sesuai dengan norma-norma masyarakat. Sedangkan Afandi (2011) menyatakan bahwa karakter merupakan hasil gabungan dari moralitas, kepribadian, dan budi pekerti seseorang. Kebajikan diinternalisasi melalui proses pembentukan individu dan menjadi landasan bagi sudut pandang, cara berpikir, sikap, dan perilakunya.

Menurut Marzuki (2015), istilah "karakter" lebih umum dalam wacana Indonesia selama lima tahun terakhir. Kata ini sering dikaitkan dengan gagasan etika, moral, dan nilai. Terdapat korelasi yang kuat antara kepribadian dan karakter seseorang, terlihat dari seringnya adanya kaitan antara karakter dan masalah kepribadian.

Menurut definisi ini, karakter adalah kualitas, moralitas, dan cara bertindak seseorang yang dikembangkan melalui penerimaan dan penghormatan terhadap cita-cita dan pengalamannya sepanjang hidup. Nilai-nilai yang berkaitan dengan hubungan seseorang dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, orang lain, lingkungan, dan kebangsaannya merupakan bagian dari karakternya. Hal ini terlihat dari perkataan, perbuatan, sikap, keyakinan, dan perilaku yang dipengaruhi oleh hukum, adat istiadat, budaya, dan agama. Moral, perilaku, atau susunan psikologis seseorang atau sekelompok orang membentuk karakter mereka.

2. Profil Pelajar Pancasila

a. Pengertian Profil Pelajar Pancasila

Dalam kurikulum Merdeka, tujuan utamanya adalah untuk memungkinkan siswa mengembangkan karakter dan kompetensi mereka sesuai dengan keyakinan Pancasila. Sehubungan dengan ini Kemendikbudristek (2022) juga menjelaskan bahwa Profil pelajar Pancasila bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dan karakter yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Tujuannya adalah agar siswa siap untuk berpartisipasi dalam masyarakat dan membangun hubungan sosial yang positif. Kompetensi dalam profil pelajar Pancasila harus mempertimbangkan aspek internal seperti identitas dan ideologi,

serta aspirasi nasional. Sementara itu, aspek eksternalnya meliputi semua tantangan yang terkait dengan perubahan kehidupan dan dinamika revolusi industri 4.0 yang dihadapi Indonesia pada abad ke-21. Profil pelajar Pancasila menurut Sarifudin (2021) mengatakan bahwa Profil Pelajar Pancasila telah sesuai dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020–2024. Menurut tulisan ini Pelajar Pancasila merupakan cerminan pelajar Indonesia luar biasa yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kemendikbudristek (2021) keterampilan dan sifat yang ingin ditumbuhkan siswa tercantum dalam profil siswa Pancasila dalam peserta didik melalui kegiatan sehari-hari, termasuk melalui program P5, budaya sekolah, kegiatan intrakurikuler, dan ekstrakurikuler. Tujuannya adalah membentuk siswa Indonesia yang memiliki karakter yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, sehingga mereka siap bersaing di tingkat global. Profil pelajar Pancasila merupakan gambaran dan harapan Indonesia untuk terus menghasilkan siswa berkualitas yang dapat mendorong kemajuan bangsa ke depan. Definisi di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa profil pelajar Pancasila adalah individu-individu yang terus

berupaya memaksimalkan potensi yang dimilikinya untuk menjadi generasi penerus bangsa Amerika yang mampu menghadapi tantangan masa kini dan masa depan. Selain itu, mereka membentengi moral dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

b. Dimensi-dimensi Nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil pelajar Pancasila melibatkan enam dimensi kompetensi yang merupakan aspek utama yang saling terkait. Untuk mencapai profil pelajar Pancasila, penting bahwa keenam dimensi ini terintegrasi karena masing-masing mengandung nilai total Pancasila. Cita-cita Pancasila yang menjadi landasan ideologi negara Indonesia menjadi landasan bagi penataan dimensi-dimensi tersebut (Kemendikbudristek, 2022) :

1. Dimensi Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa

Pelajar di Indonesia yang beriman, taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia menjalani kehidupan mereka dengan berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Mereka memahami ajaran agama atau kepercayaan mereka dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa indikator beriman, taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia termasuk akhlak beragama, akhlak pribadi, sikap terhadap sesama manusia, sikap terhadap alam,

dan sikap terhadap diri mereka sendiri. Dalam aspek ini, nilai-nilai profil pelajar Pancasila mengutamakan nilai-nilai spiritual daripada nilai-nilai kemanusiaan.

2. Dimensi Berkhebinekaan Global

Dengan keterbukaan dalam menghadapi budaya yang berbeda, dimensi ini berupaya melahirkan mahasiswa Indonesia yang melestarikan kearifan asli, jati diri, dan budaya luhurnya. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan semangat saling menghormati dan kapasitas untuk membentuk budaya baru yang konstruktif yang selaras dengan nilai-nilai budaya negara yang agung. Kemampuan untuk terhubung dan terlibat dengan orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda, untuk merefleksikan dan menerima tanggung jawab atas pengalaman keberagaman, serta pengakuan dan apresiasi terhadap keberagaman budaya merupakan tanda-tanda keberagaman global.

3. Dimensi Gotong-royong

Komponen ini bertujuan untuk mengembangkan siswa yang menjunjung tinggi semangat kerjasama antar sesamanya., dengan tujuan untuk mempermudah pelaksanaan setiap tugas dan memperkuat hubungan kekeluargaan di antara seluruh

warga negara Indonesia. Indikator dari semangat gotong royong mencakup kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.

4. Dimensi Mandiri

Dimensi ini memiliki tujuan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan mandiri, sehingga setiap individu mampu menangani tantangan atau masalah secara mandiri. Kapasitas pengendalian diri dan pengetahuan terhadap diri sendiri serta keadaan saat ini merupakan penanda kemandirian.

5. Dimensi Kreatif

Komponen ini berfokus pada membantu siswa menjadi individu yang sangat kreatif yang dapat menghasilkan ide-ide baru, signifikan, dan praktis. Kapasitas untuk memunculkan ide-ide kreatif, menghasilkan karya dan tindakan inovatif, serta mampu beradaptasi dalam menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan permasalahan merupakan penanda dimensi kreativitas.

6. Dimensi Bernalar Kritis

Kapasitas untuk mengumpulkan dan memproses informasi dari berbagai sumber, menilai dan menganalisis argumen, serta mempertimbangkan dan mengevaluasi keyakinan sendiri merupakan tanda-tanda berpikir kritis. Siswa dengan kemampuan berpikir kritis juga dapat menghubungkan berbagai

jenis pengetahuan, mengelola informasi secara objektif, menganalisis, dan menarik kesimpulan yang tepat.

c. Tujuan Profil Pelajar Pancasila

Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mendidik tentang pentingnya menghargai keragaman budaya, menghindari sikap negatif, dan mendorong refleksi pribadi berdasarkan nilai-nilai keberagaman. Adapun menurut Leonard (2021) yaitu Profil pelajar Pancasila bertujuan untuk menerapkan Mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Profil ini juga mengakui peran Pancasila sebagai dasar dari kepemimpinan dan pembentukan karakter bangsa, yang memungkinkan pemerintah untuk menciptakan generasi pemimpin yang mampu menghadapi perubahan yang tiba-tiba dalam konteks politik.

Menurut Ismail (2021) tujuan utama dari Profil pelajar Pancasila mengadvokasi pertumbuhan individu yang berkualitas dengan menunjukkan enam karakteristik utama: kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, semangat gotong royong, dan keterbukaan terhadap keberagaman global. Sedangkan menurut Handayani (2023) juga mengatakan bahwasannya tujuan utama dari profil pelajar Pancasila adalah untuk mendukung pencapaian tujuan

pendidikan nasional yang berkelanjutan dengan memperkuat karakter.

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari profil pelajar Pancasila adalah agar siswa mampu mengembangkan diri mereka sendiri dengan menggunakan informasi yang mereka peroleh, melakukan evaluasi, menginternalisasi, dan mengembangkan nilai-nilai akhlak mulia yang tercermin dalam tindakan sehari-hari. Tujuannya adalah untuk memperkuat karakter peserta didik sehingga mencerminkan enam sifat utama yang terdapat dalam profil pelajar Pancasila.

3. Permainan Tradisional Ular Naga

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merujuk pada aktivitas bermain anak-anak yang menggunakan bahan-bahan sederhana yang sesuai dengan budaya masyarakat. Oleh karena itu, permainan ini dianggap sebagai kebutuhan yang esensial bagi anak-anak, yang memberikan nilai-nilai dan membantu dalam perkembangan kehidupan sehari-hari mereka. Keberadaan permainan tradisional memiliki nilai yang sangat signifikan (Kurniawan, 2019).

Permainan tradisional memegang peran penting bagi kita. Kekayaan Indonesia tercermin bukan hanya dalam kerajinan tangan, tetapi juga dalam budaya sosial, termasuk dalam permainan

tradisional. Setiap permainan klasik memiliki makna mendalam yang melampaui manfaat sosialisasinya untuk membangun ikatan cinta, seperti kasih sayang dari orang tua, kepedulian terhadap lingkungan, dan empati terhadap teman. Keberadaan permainan tradisional mampu mengekspresikan kasih sayang secara alami, bahkan tanpa bantuan peralatan, karena sentuhan ikhlas mampu merangsang ribuan impuls saraf untuk aktif (Aisyah, 2014).

b. Klasifikasi Permainan Tradisional

Menurut Iswinarti (2019) Permainan tradisional dapat diklasifikasikan menjadi empat bagian, dengan klasifikasi sebagai berikut:

1. Permainan psikomotor jenis permainan di mana pemain bermain dengan gerakan fisik, tetapi tidak berbicara satu sama lain. Layang-layang, engklek, yoyo, dan lompat-lompatan adalah contohnya
2. Salah satu jenis permainan yang pemainnya harus bekerja sama adalah permainan kooperatif. Lompat tali, menari berputar-putar, dan permainan seperti ular naga yang memerlukan kerja tim dan koordinasi adalah beberapa contohnya.
3. Permainan dengan pemain lawan :
 - a) Ini adalah satu pemain melawan semua; pemain lain harus ditangkap.

- b) Permainan “Satu lawan Satu” melibatkan pertarungan satu orang melawan orang lain. Permainan ini dapat dipisahkan menjadi dua kategori: permainan simetris, seperti saling menendang bola, bergulat, berkelahi dengan tongkat, saling melempar, dan menggunakan raket kecil untuk memukul shuttlecock, dan permainan asimetris, seperti permainan ponco.
- c) Pertandingan semua pemain disebut “semua melawan semua”. Balap karung dan berebut bola adalah dua contohnya.
- d) Permainan perlawanan kooperatif. Persaingan antara dua tim disebut tim vs tim. Pilihannya ada dua, yaitu permainan simetris: gobag sodor, kasti, dan kubu. Perlawanan asimetris dapat berbentuk:
- 1) Saling kejar-kejaran antar tim, memutar roda antar tim, atau membawa bendera.
 - 2) Dalam permainan lingkaran berantai, misalnya, salah satu pemain berdiri di tengah dan mencoba menangkap teman-temannya saat mereka mengelilinginya. Itu namanya satu lawan semua, semua lawan satu.

- 3) All versus all adalah permainan multi tim yang nadanya berlawanan dan masing-masing tim mempunyai pasangan.
- 4) Permainan ambivalen, di mana permainan apa pun dapat memiliki aturan yang ambigu dan dapat menjadi lawan atau teman.

c. Permainan Ular Naga

Salah satu contoh permainan tradisional yang merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia dan dimainkan di berbagai tempat adalah permainan ular naga. Sayangnya, khususnya di wilayah metropolitan, keberadaan mereka lambat laun semakin langka dan mendekati kepunahan, bahkan ada pula yang hilang dari pengetahuan masyarakat. Yang dimaksud dengan “permainan tradisional” juga merujuk pada kegiatan rekreasi yang dilakukan secara turun temurun, tumbuh dan berkembang di tempat tertentu, serta kaya akan nilai budaya dan norma masyarakat. Dengan bantuan permainan ini, anak-anak dapat mencapai potensi maksimalnya, memperoleh pengalaman yang bermanfaat, membentuk ikatan sosial dengan teman sekelasnya, memperluas bahasanya, mengomunikasikan emosinya, serta mencintai dan melestarikan budaya negaranya (Kurniati 2016).

Dalam permainan ular naga, manusia berusaha merebut anggota tubuh tanpa saling mendorong, dan ada pedoman yang ditetapkan untuk melakukannya. Semua peralatan dalam game ini merupakan benda fisik yang diikatkan pada tubuh pemain. Permainan ini membutuhkan ruang yang cukup besar dan biasanya melibatkan sepuluh peserta, meskipun tambahan dapat ditambahkan untuk meningkatkan intensitas. Menyanyikan "Ular Naga Panjang", para pemain membuat garis seperti ular dan bergerak melewati lorong sambil berpegangan bahu satu sama lain. Lagu ini mempunyai baris-baris seperti "Ular naga itu panjang bukan kepalang, selalu merayap kesana kemari, enak sekali umpan yang dicari, ini dia yang terbelakang?". Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok, dengan jumlah pemain minimal 10 orang dan tidak ada batasan jumlah peserta (Yani, 2018).

1. Langkah-langkah permainan ular naga

- a) Dalam permainan ini, minimal diperlukan 10 orang peserta, di mana dua orang bertugas sebagai penjaga dan delapan lainnya membentuk barisan ular dengan berpegangan pundak satu sama lain. Setiap peserta meletakkan kedua tangannya di pundak teman yang berada di depannya.
- b) Saling berhadapan, dua orang saling berpegangan tangan sebelum mengangkatnya.

- c) Pemain kemudian berputar melewati individu yang bertugas menjaga tadi.
- d) Semua pemain dan penjaga bergabung dalam paduan suara lagu seiring berjalannya permainan. Dia akan disematkan oleh penjaga pada lirik terakhir dan muncul dari ular.
- e) Pemain yang terkena pukulan dua kali akan memimpin kelompok kedua, sedangkan pemain yang terkena pukulan satu kali akan memimpin kelompok pertama.
- f) Orang ketiga, dan seterusnya, mempunyai pilihan untuk memilih kelompok mana yang akan diikuti; sering kali, mereka akan diberi kode yang menunjukkan bulan atau planet mana yang mereka pilih untuk bergabung.
- g) Permainan untuk anggota dimulai setelah semua orang ditangkap.
- h) Tim yang kalah adalah tim yang pemainnya menguras tenaga terlebih dahulu.

Nilai-nilai seperti menghargai teman sebaya, sesuai norma yang telah disepakati, membantu teman, menyelesaikan masalah kecil, dan menghargai perbedaan besar dan kecil serta panjang dan pendek merupakan bagian dari karakter yang dikembangkan. (Rosidatun, 2018).

2. Manfaat permainan ular naga

Permainan ular naga memberikan berbagai manfaat bagi kita, seperti memperkuat ikatan dengan teman-teman, mengajarkan konsep berbagi dan menjaga persahabatan, mengembangkan kemampuan kepemimpinan pada generasi muda, melatih keterampilan emosional dan kemampuan berkomunikasi, serta mengajarkan nilai kebersamaan dan menghargai orang lain tanpa terlalu mempermasalahkan hasil kemenangan atau kekalahan. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kesehatan fisik karena melibatkan gerakan tubuh (Irwan, 2019).

3. Sejarah permainan ular naga

Permainan ular naga sudah terkenal dan sering terlibat dalam interaksi sosial. Dalam game ini, banyak pemain berkumpul untuk menyanyikan lagu naga yang terkenal. Karena melibatkan berjalan keliling, permainan ini membutuhkan area yang luas, seperti halaman yang besar.

Permainan ular naga juga populer di seluruh Indonesia. Biasanya, permainan ini melibatkan lima hingga delapan anak, meskipun jumlahnya bisa lebih tergantung pada panjangnya ular naga yang akan dibentuk. Para peserta berjalan secara kompak, di mana dua anak berpegangan tangan membentuk "pintu

gerbang", sementara yang lain memegang pinggang orang di depan mereka untuk membentuk tubuh ular (Yulita, 2019).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

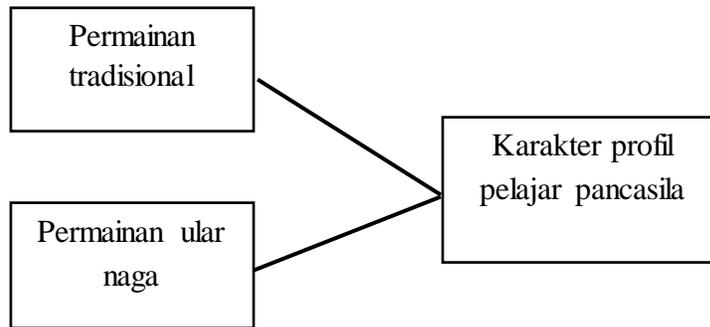
Beberapa penelitian yang berkaitan dengan analisis karakter profil pelajar pancasila dalam permainan tradisional ular naga pada siswa sekolah dasar dengan relevansi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yurike Ernawati dan Fitri Puji Rahmawati (2022). Terdapat kesamaan penelitian yaitu analisis karakter profil pelajar pancasila pada siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan modul belajar siswa literasi dan numerasi, sedangkan pada penelitian ini menggunakan permainan tradisional ular naga.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah fondasi pemahaman yang menjadi dasar bagi pemikiran lainnya. Ini adalah pemahaman paling mendasar yang menjadi pondasi untuk semua pemikiran yang berkembang lebih lanjut. Kesimpulan dari konsep ini adalah bahwa kerangka berpikir merupakan dasar utama dari semua pemikiran yang ada dan telah terbukti kebenarannya.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan pada halaman sebelumnya, maka kerangka konseptual penelitian dapat dicirikan sebagai berikut



Gambar 2.1 kerangka berpikir

Sesuai dengan gambar diatas, selama menganalisis krakter profil pelajar pancasila diberi perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional ular naga, hasil dari proses tersebut adalah untuk megetahui Ringkasan Karakter Murid Pancasila yang Terjerat Permainan Ular Naga Zaman Dulu.