

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING* MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS
MULTIKULTURAL DI SMP NEGERI 41 BANDAR LAMPUNG**

(Tesis)

Oleh

**FITRIYANI
NPM 2423031013**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPS
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING* MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS
MULTIKULTURAL DI SMP NEGERI 41 BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

Fitriyani

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS MULTIKULTURAL DI SMP NEGERI 41 BANDAR LAMPUNG

Oleh

FITRIYANI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih banyak menggunakan metode konvensional, sehingga nilai-nilai Pancasila dan sikap multikultural belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku siswa. Pembelajaran yang berfokus pada aspek kognitif membuat siswa kurang memahami makna nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model Contextual Teaching and Learning (CTL) melalui permainan tradisional Gobak Sodor dan Terompah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, mengungkap bagaimana permainan tradisional berbasis multikultural berfungsi sebagai media pembelajaran, serta menganalisis kontribusinya terhadap keterlibatan siswa dan penguatan sikap multikultural seperti toleransi, kerja sama, disiplin, dan kepedulian sosial.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SMP Negeri 41 Bandar Lampung. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah, refleksi siswa, serta dokumentasi proses pembelajaran. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan CTL melalui permainan tradisional menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa. Siswa mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman langsung saat bermain, sekaligus menunjukkan sikap multikultural berupa toleransi, gotong royong, sikap inklusif, kejujuran, dan empati. Pembelajaran berbasis permainan tradisional juga meningkatkan interaksi positif antar siswa dan memperkuat makna nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata.

Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning (CTL), permainan tradisional, Pendidikan Pancasila, nilai multikultural, sekolah menengah pertama*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF THE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MODEL THROUGH MULTICULTURAL-BASED TRADITIONAL GAMES AT SMP NEGERI 41 BANDAR LAMPUNG

By

FITRIYANI

This study was motivated by the low level of student engagement in Pancasila Education, which is still predominantly delivered through conventional teaching methods. As a result, the values of Pancasila and multicultural attitudes have not been fully reflected in students' daily behavior. Learning that focuses mainly on cognitive aspects often prevents students from understanding the meaning of Pancasila values in a contextual and meaningful way. This study aims to describe the implementation of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model through the traditional games Gobak Sodor and Terompah in Pancasila Education, to explain how multicultural-based traditional games function as effective learning media, and to analyze their contribution to student engagement and the development of multicultural attitudes such as tolerance, cooperation, discipline, and social care. This research employed a descriptive qualitative approach at SMP Negeri 41 Bandar Lampung. Data were collected through classroom and field observations, interviews with teachers, students, and the principal, student reflections, and documentation of learning activities. Data analysis was carried out through interactive stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that the application of CTL through traditional games creates an active, enjoyable, and contextually relevant learning experience. Students were able to connect Pancasila values with real-life experiences gained during the games, while also demonstrating multicultural attitudes such as tolerance, cooperation, inclusiveness, honesty, and empathy. The use of traditional games also enhanced positive interactions among students and strengthened the practical meaning of Pancasila values.

Keywords: Contextual Teaching and Learning (CTL), traditional games, Pancasila Education, multicultural values, junior high school.

Judul Tesis : **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
BERBASIS MULTIKULTURAL DI SMPN 41
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **FITRIYANI**

NPM : 2423031013

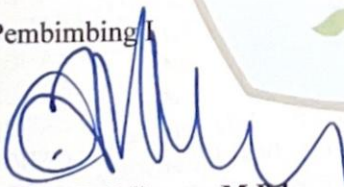
Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

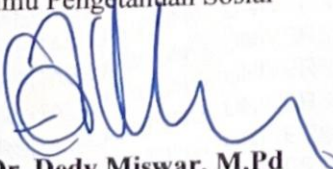

Dr. Dedy Miswar, M.Pd.
NIP. 19741108 200501 1 003

Pembimbing II

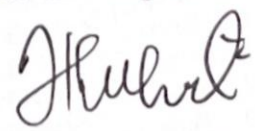

Dr. Apri Wahyudi, M.Pd.
NIP. 19880416 202406 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Dedy Miswar, M.Pd
NIP. 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd
NIP. 19791117 200501 1 002

MENGESAHKAN**1. Tim Penguji**

Ketua : Dr. Dedy Miswar, M.Pd.

Sekertaris : Dr. Apri Wahyudi, M.Pd.

Penguji Anggota 1. Prof. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum.

2. Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 15 Desember 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya, menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Fitriyani
NPM : 2423031013
Program Studi : Magister Pendidikan IPS
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan yang sebenarnya bahwa:

1. Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Melalui Permainan Tradisional Berbasis Multikultural Di Smpn 41 Bandar Lampung” adalah merupakan karya saya sendiri, kecuali pada kutipan yang disebutkan sumbernya pada daftar pustaka.
2. Hak atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran di dalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Bandar Lampung, Desember 2025
Pembuat Pernyataan,



Fitriyani
NPM 2423031013

RIWAYAT HIDUP



Fitriyani lahir di Liwa 28 Februari 1986, menyelesaikan pendidikan sarjananya di Universitas Lampung, FKIP Prodi PPkn angkatan 2005. Karya sastranya berupa puisi, cerpen, dan esai telah dipublikasikan di berbagai media nasional seperti *Lampung Post*, *Kompas*, *Tempo*, *Pikiran Rakyat*, *Jurnal Nasional*, *Suara Merdeka*, *Horison*, *Gong*, *Bali*

Post, dan sejumlah media lainnya. Ia mendapatkan Anugerah Sastra Rancage dari Yayasan Kebudayaan Rancage untuk buku puisi berbahasa Lampung *Suluh*, serta Acarya Award dari Kemendikbud. Ia juga diundang dalam berbagai forum sastra, seperti Ubud Writers and Readers Festival (Bali), Pertemuan Penyair Nusantara V (Palembang), Temu Sastrawan Indonesia IV (Ternate), Pertemuan Penyair Nusantara VI (Jambi), serta Festival Puisi dan Lagu Rakyat Antarbangsa (Pangkor, Malaysia). Buku puisinya antara lain *Dermaga Tak Bernama* (Siger Literatur), *Suluh* (Lampung Literature), *Tujuh Carik Perca* (Lampung Literature) serta buku Ajar Pendidikan Antikorupsi untuk SMP Kelas VII (Erlangga). Peneliti mengajar di SMP Global Surya (2011–2023) dan sekarang di SMP Negeri 41 Bandar Lampung. Ia juga terlibat aktif dalam Program Guru Penggerak Kemendikbud, berperan sebagai Pengajar Praktik Guru Penggerak Angkatan I serta Fasilitator Guru Penggerak Angkatan 7, 9, dan 11

MOTTO

“Kesadaran adalah matahari, kesabaran adalah bumi, keberanian menjadi cakrawala, dan perjuangan adalah pelaksanaan kata-kata (WS Rendra)

PERSEMBAHAN

Untuk orang tuaku Bapak Kalpin dan Ibu Tamimah, Papa Sudirman dan Mama Susilawati (Alm) dan Umi Minarni, untuk kekasihku Agit Yogi Subandi serta kedua permataku Salma Nawarah Subandi dan Arunaka Ahmad Subandi. Terimakasih sudah mendukung dan mengajarkan pentingnya pendidikan..

SANWACANA

Puji Syukur kepada ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* melalui Permainan Tradisional berbasis Multikultural di SMP Negeri 41 Bandar Lampung.”**

tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Selesainya tesis ini tentu tak lepas dari beberapa hambatan yang dihadapi penulis selama menjalani studi, namun berkat bimbingan serta arahan dari berbagai pihak maka semua terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DEA. IPM, ASEAN Eng selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan Dosen Pembimbing 1. Terima kasih atas motivasi dan semangat yang diberikan.

7. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi MPIPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan selaku Pembimbing Akademik (PA). Terima kasih atas motivasi dan dukungan yang sudah diberikan.
8. Bapak Dr. Apri Wahyudi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II. Terima kasih untuk semua arahan dan motivasi yang sudah diberikan.
9. Prof. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum., selaku dosen pembahas I. Terima kasih telah menjadi inspirasi saya, meski sebentar tapi akan membekas selamanya. Terima kasih atas dedikasi yang luar biasa terhadap ilmu pengetahuan.
10. Ibu Dr. Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembahas II. Terima kasih atas motivasi dan dukungannya.
11. Bapak/Ibu Dosen dan Staff MPIPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terutama kepada Mbak Yosi, terima kasih atas pengalaman, bantuan dan saran yang telah diberikan.
12. Kepala Sekolah dan seluruh Dewan Guru serta Staff Tata Usaha SMPN 41 Bandar Lampung. Terima kasih atas bantuan dan juga motivasi yang sudah diberikan kepada penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di SMPN 41 Bandar Lampung.
13. Teman-teman satu angkatan RPL angkatan 2024. Bu Sri Astuti, Bu Koryati Afianasari, Susiana, dan Muhammad Ilham, kalian adalah guru-guru hebat yang selalu penuh semangat.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna dalam penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Desember 2025
Penulis,

Fitriyani
NPM. 2423031013

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
---------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR	vii
----------------------------	------------

I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Fokus Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	7
2.2 Teori Belajar yang Mendukung CTL	12
2.3 Permainan Tradisional dalam Konteks Pendidikan	16
2.4 Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	17
2.5 Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama	18
2.6 Pendidikan Multikultural.....	30
2.7 Integrasi CTL, Permainan Tradisional, Pendidikan Multikultural dan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila	33
2.8 Penelitian Terdahulu	35
2.9 Kerangka Berpikir	37
III. METODOLOGI PENELITIAN	40
3.1 Jenis Penelitian	40
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
3.3 Subjek Penelitian	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.5 Teknik Analisis Data	44

3.6	Instrumen Penelitian.....	46
3.7	Teknik Keabsahan Data	48
3.7.1	Triangulasi Sumber.....	48
3.7.2	Triangulasi Teknik.....	49
3.7.3	Member Checking dan Konsistensi Waktu Pengumpulan Data	49
3.8	Etika Penelitian	50
3.9	Perencanaan Penelitian.....	52
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1	Simpulan.....	53
5.2	Saran.....	55
	DAFTAR PUSTAKA.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 1 Hasil Observasi Awal Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung	3
2 1 Sintaks Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning	10
2 2 Adaptasi Sintaks CTL Berbasis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila	11
2 3 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase D (SMP/Sederajat)	25
2 4 Capaian Pembelajaran, Deskripsi Kompetensi, dan Relevansi dengan Penelitian	26
2 5 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	27
2 6 Indikator Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila	29
3 1 Perencanaan Penelitian	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2 1 Kerangka Pikir Penelitian.....	39
Gambar 3 1 Bagan Triangulasi.....	50

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa serta menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan peserta didik. Melalui pelajaran ini, identitas nasional bangsa Indonesia diperkuat agar keragaman budaya dan nilai-nilai pluralisme yang hidup di tengah masyarakat tetap terjaga dan tidak luntur dalam kehidupan berbangsa (Adha et al., 2021). Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), mata pelajaran ini berdiri secara mandiri dan menjadi sarana penting untuk membentuk siswa yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta memiliki semangat persatuan dan kesatuan. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), "Pendekatan pembelajaran kontekstual menjadi kunci untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi peserta didik di era Kurikulum Merdeka.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan observasi awal di SMPN 41 Bandar Lampung, pembelajaran yang berlangsung masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa terlibat aktif. Guru lebih menekankan aspek pengetahuan dibandingkan pengalaman belajar, sehingga siswa belum mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan praktik kehidupan sehari-hari. Fakta ini diperkuat oleh pendapat Anam & Fitriyah (2024) serta Suyatno et al. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran Pancasila yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa kurang mampu memahami konsep secara mendalam, terutama dalam ranah sikap dan tindakan.

Kondisi sosial budaya SMPN 41 Bandar Lampung sebenarnya menyimpan potensi besar bagi pembelajaran kontekstual dan multikultural. Sekolah ini berada di wilayah pesisir dengan keragaman etnis seperti Lampung, Jawa Serang, Sunda, Batak, dan Palembang. Keberagaman tersebut memungkinkan siswa untuk belajar toleransi, kerja sama, dan keberbinekaan dalam interaksi sehari-hari. Namun potensi ini belum dimanfaatkan optimal karena pembelajaran belum mengintegrasikan konteks budaya lokal dan belum menghadirkan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara nyata.

Pada lingkungan yang beragam ini, pendidikan multikultural menjadi penting. Banks (2009) menegaskan bahwa pendidikan multikultural bertujuan membangun pemahaman, sikap, dan keterampilan agar siswa mampu hidup secara harmonis dalam masyarakat yang majemuk. Hal ini juga sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya keberbinekaan global. Untuk itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya dirancang agar siswa mengalami nilai-nilai Pancasila, bukan hanya memahaminya secara teoritis.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan permainan tradisional sebagai medium pembelajaran. Permainan Gobak Sodor dan Terompah memiliki karakter kolaboratif, kompetitif sehat, dan inklusif, sehingga dapat menumbuhkan nilai kerja sama, sportivitas, disiplin, dan toleransi. Permainan tradisional juga membawa unsur budaya lokal yang relevan dengan kehidupan siswa. Ketika dikombinasikan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), permainan tradisional berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Johnson (2014) menegaskan bahwa CTL menuntut siswa untuk terlibat secara aktif, menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata, serta melakukan refleksi atas aktivitas belajar yang dialaminya.

Hasil observasi awal pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 menunjukkan beberapa permasalahan spesifik: siswa kurang aktif, pembelajaran

tidak memanfaatkan budaya lokal, partisipasi rendah, dan minimnya konteks kehidupan nyata dalam proses belajar. Temuan tersebut disajikan dalam Tabel 1.1 dan memperlihatkan adanya kesenjangan antara yang diharapkan oleh Kurikulum Merdeka dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung

No	Aspek yang Diamati	Temuan di Lapangan	Implikasi terhadap Pembelajaran
1	Metode Pembelajaran yang Digunakan	Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab	Siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran
2	Partisipasi Aktif Siswa	Hanya sebagian kecil siswa yang aktif berdiskusi atau menjawab pertanyaan guru	Rendahnya keterlibatan siswa menghambat pemahaman nilai-nilai Pancasila
3	Penggunaan Media atau Alat Bantu Belajar	Media pembelajaran terbatas pada buku teks dan papan tulis	Kurangnya media yang menarik membuat pembelajaran terasa monoton
4	Pemanfaatan Budaya Lokal dalam Pembelajaran	Tidak ada integrasi budaya lokal atau permainan tradisional dalam proses belajar	Potensi budaya lokal sebagai media belajar belum dimanfaatkan
5	Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Aktivitas Belajar	Siswa belum mampu mengaitkan materi dengan praktek kehidupan sehari-hari	Kontekstualisasi nilai-nilai Pancasila masih minim
6	Keberagaman Latar Belakang Sosial Budaya Siswa	Siswa berasal dari berbagai suku dan daerah di sekitar pelabuhan dan industri	Membutuhkan pendekatan multikultural dalam pembelajaran untuk membangun harmoni

Sumber: Data observasi awal, 2025

Fakta-fakta tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung memerlukan pendekatan yang tidak hanya mendorong keaktifan dan partisipasi siswa, tetapi juga mengintegrasikan konteks sosial budaya siswa. CTL menjadi relevan karena mampu menghubungkan konsep Pancasila dengan pengalaman konkret melalui aktivitas kolaboratif seperti permainan tradisional berbasis multikultural. CTL melalui permainan Gobak Sodor dan Terompah dipandang tepat untuk memperkuat nilai kebinekaan, membangun *civic disposition*, dan menumbuhkan karakter Pancasila melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan fenomena, fakta lapangan, dan kebutuhan pembelajaran tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi implementasi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* melalui permainan tradisional berbasis multikultural dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga partisipasi aktif siswa dalam mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari belum optimal.
2. Internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam perilaku siswa masih rendah, tercermin dari minimnya praktik sikap seperti kerja sama, toleransi, sportivitas, dan tanggung jawab dalam aktivitas belajar.
3. Keberagaman budaya siswa di lingkungan sekolah belum diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran, sehingga potensi multikultural sebagai sumber belajar belum dimanfaatkan secara maksimal.
4. Belum terdapat pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya lokal, termasuk permainan tradisional, yang sebenarnya berpotensi menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan menyenangkan.
5. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) belum direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara khusus dengan memanfaatkan permainan tradisional berbasis multikultural sebagai strategi untuk menguatkan nilai-nilai Pancasila.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan implementasi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui permainan tradisional gobak sodor dan terompah berbasis multikultur dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui permainan tradisional gobak sodor dan terompah berbasis multikultur dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung?
3. Bagaimana evaluasi implementasi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui permainan tradisional gobak sodor dan terompah berbasis multikultur dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan implementasi model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) melalui permainan tradisional gobak sodor dan terompah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan implementasi model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) melalui permainan tradisional gobak sodor dan terompah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Mendeskripsikan evaluasi implementasi model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) melalui permainan tradisional gobak sodor dan terompah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian tentang model pembelajaran CTL dan penerapannya dalam konteks pendidikan multikultural.
 - b. Menambah literatur mengenai pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang bermuatan nilai Pancasila.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi guru: Penelitian ini menghasilkan produk berupa *Buku Panduan Pembelajaran CTL melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Terompah* yang dapat digunakan oleh guru PPKn dalam merancang pembelajaran kontekstual berbasis nilai multikultural.
 - b. Bagi siswa: Mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran serta membantu penguatan karakter dan nilai-nilai kebangsaan melalui pengalaman nyata.
 - c. Bagi sekolah: Menjadi model pembelajaran yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka serta penguatan Profil Pelajar Pancasila secara kontekstual dan berbasis budaya lokal.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berupaya mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan peserta didik, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Johnson (2002) menyatakan bahwa "*CTL is a conception of teaching and learning that helps teachers to relate subject matter content to real world situations and motivates students to make connections between knowledge and its applications to their lives as family members, citizens, and workers.*" Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual menekankan pentingnya pengaitan antara teori dan konteks kehidupan peserta didik agar pembelajaran lebih relevan dan aplikatif.

CTL bertumpu pada prinsip bahwa belajar akan lebih efektif ketika siswa mengalami dan mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Prinsip-prinsip dasar CTL menurut Nurhadi (2004) meliputi: pembelajaran yang dimulai dari konteks nyata, adanya keterlibatan aktif siswa, terjadinya proses refleksi, serta pencapaian pembelajaran melalui kerja sama dan interaksi sosial. Siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan karakter seperti dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

CTL sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky. Jean Piaget (1972) berpendapat bahwa perkembangan kognitif siswa terjadi melalui proses aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman konkret. Ia menekankan pentingnya eksplorasi dan keterlibatan langsung dalam

memahami konsep-konsep baru. Vygotsky (1978) menambahkan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif siswa melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana siswa dapat mencapai potensi belajarnya melalui bimbingan guru dan teman sebaya. Pembelajaran kontekstual menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam belajar melalui interaksi, refleksi, dan kolaborasi.

Implementasi CTL dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti diskusi kelompok, analisis studi kasus, praktik lapangan, hingga permainan tradisional sebagai media belajar. Sintaks pembelajaran CTL sebagaimana dikembangkan oleh Nurhadi (2004) umumnya meliputi langkah-langkah berikut: (1) *Mengembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengalami sendiri apa yang dipelajari*; (2) *Melaksanakan eksplorasi dan inkuiri*; (3) *Mendorong siswa untuk bertanya dan berdiskusi*; (4) *Membentuk kelompok belajar sebagai masyarakat belajar*; (5) *Menyediakan model pembelajaran nyata dari guru atau siswa lain*; (6) *Melakukan refleksi secara rutin untuk mengevaluasi proses pembelajaran*; dan (7) *Menggunakan penilaian autentik untuk mengukur ketercapaian kompetensi*.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung, yang memiliki keberagaman latar belakang sosial budaya siswa dan lingkungan yang multikultural, penerapan CTL sangat relevan. Guru dapat menghubungkan materi ajar seperti toleransi, gotong royong, dan keadilan sosial dengan konteks lokal dan pengalaman siswa sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Berns dan Erickson (2001) bahwa CTL membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi, serta mendorong mereka untuk menjadi pembelajar yang aktif dan reflektif. Permainan tradisional seperti gobak sodor dan terompah dapat digunakan sebagai media untuk mengintegrasikan CTL dalam pembelajaran Pancasila. Saat siswa bermain, mereka secara tidak langsung belajar tentang nilai-nilai kebersamaan, tanggung jawab, kerja sama, dan toleransi. Kegiatan ini tidak hanya membangun

pemahaman kognitif, tetapi juga melatih kemampuan sosial-emosional siswa. Martir, Sayangan, dan Beku (2024) menyatakan bahwa “siswa yang aktif dalam proses pembelajaran memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan mampu mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam situasi baru dibandingkan dengan siswa yang hanya menerima materi secara pasif.”

Peran guru dalam model CTL adalah sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar yang menantang, menarik, dan bermakna. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi mendorong siswa untuk aktif bertanya, mengeksplorasi, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh. Purwanti (2022) menegaskan bahwa “guru yang menerapkan pembelajaran kontekstual harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, kreativitas, dan pengalaman langsung bagi siswa.” Strategi seperti permainan edukatif, proyek kolaboratif, diskusi berbasis masalah, dan praktik lapangan menjadi bagian penting dalam implementasi CTL.

Pembelajaran kontekstual bukan hanya sebuah metode mengajar, tetapi sebuah pendekatan menyeluruh yang menjadikan pengalaman siswa sebagai dasar utama pembelajaran. Dalam penelitian ini, model CTL akan dipadukan dengan permainan tradisional berbasis multikultural sebagai strategi untuk memenuhi capaian pembelajaran pendidikan pancasila secara lebih aplikatif dan menyenangkan. Untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip *contextual teaching and learning* (CTL) ke dalam praktik pembelajaran yang lebih aplikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP, maka perlu disusun sintaks khusus yang memadukan pendekatan CTL dengan media permainan tradisional. Permainan tradisional seperti gobak sodor dan terompah dipilih karena mengandung nilai-nilai sosial, kerja sama, sportivitas, dan toleransi yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila.

Sintaks pembelajaran pada penelitian ini berbasis permainan tradisional yang mengacu pada tujuh komponen utama dalam CTL, yaitu: konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik. Sintaks

ini bertujuan untuk menjadikan permainan tradisional tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan multikultural. Siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung sambil membangun pemahaman nilai-nilai kebangsaan secara menyenangkan dan kolaboratif. Adapun sintak CTL dan sintak adaptasi CTL berbasis permainan tradisional dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

No.	Komponen CTL	Deskripsi
1	Konstruktivisme	Siswa membangun sendiri pemahamannya berdasarkan pengalaman belajar yang nyata, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru.
2	Inkuiri	Siswa aktif mencari informasi, menggali fakta, serta mengajukan dan menguji hipotesis melalui kegiatan eksplorasi.
3	Bertanya (<i>Questioning</i>)	Guru dan siswa terlibat dalam proses tanya jawab yang aktif untuk memperdalam pemahaman dan menstimulasi rasa ingin tahu.
4	Masyarakat Belajar	Siswa bekerja sama dan belajar dalam kelompok atau komunitas belajar yang memungkinkan interaksi dan pertukaran pengalaman.
5	Pemodelan (<i>Modeling</i>)	Guru memberi contoh konkret atau mendemonstrasikan suatu konsep agar siswa dapat meniru dan memahami penerapan materi.
6	Refleksi	Siswa diberi kesempatan untuk merenungkan pengalaman belajar mereka guna mengevaluasi pemahaman dan sikap terhadap materi yang telah dipelajari.
7	Penilaian Autentik	Penilaian dilakukan secara kontekstual melalui tugas, proyek, unjuk kerja, atau aktivitas nyata yang mencerminkan pemahaman dan sikap siswa.

Sumber: Johnson, E.B. 2002, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. California: Corwin Press.

Tabel 2.2. Adaptasi Sintaks CTL Berbasis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Komponen CTL	Deskripsi Komponen	Keterangan
Konstruktivisme	Siswa membangun sendiri pemahamannya dari pengalaman belajar nyata.	Siswa bermain secara langsung dan menarik kesimpulan tentang nilai kerja sama, toleransi, dan kejujuran dari pengalaman dalam permainan tradisional.
Inkuiri	Siswa mencari tahu, mengeksplorasi, dan menemukan pemahaman baru melalui aktivitas.	Siswa diajak mengeksplorasi aturan permainan, strategi menang, dan hubungan antara permainan dan nilai-nilai Pancasila melalui diskusi dan refleksi kelompok.
Bertanya (<i>Questioning</i>)	Proses pembelajaran dituntun melalui pertanyaan kritis dari guru dan siswa.	Guru menstimulasi siswa dengan pertanyaan seperti: "Nilai apa yang kamu pelajari dari permainan ini?" atau "Mengapa kerja sama penting dalam tim?"
Masyarakat Belajar	Siswa belajar melalui interaksi sosial dalam kelompok.	Permainan dilakukan secara berkelompok, mendorong kerja sama tim, komunikasi, dan menghargai peran teman dalam mencapai tujuan bersama.
Pemodelan	Guru atau siswa mencontohkan perilaku atau strategi tertentu.	Guru atau siswa mempraktikkan terlebih dahulu cara bermain Gobak Sodor/Terompah dengan memperlihatkan sikap sportif, jujur, dan saling menghargai.
Refleksi	Siswa merefleksikan pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh.	Setelah bermain, siswa diajak merefleksikan pengalaman mereka: "Apa yang kamu rasakan saat bermain?" "Apa yang kamu pelajari tentang toleransi dari permainan ini?"
Penilaian Autentik	Penilaian berdasarkan tugas yang nyata dan relevan dengan kehidupan siswa.	Guru menilai melalui observasi partisipasi siswa dalam permainan, sikap selama bermain, serta laporan/refleksi siswa terkait nilai-nilai yang mereka alami dan pelajari.

Sumber: Diadaptasi dari Johnson (2002) dan dikembangkan oleh peneliti dengan mengintegrasikan permainan tradisional Gobak Sodor dan Terompah dalam sintaks CTL pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila, 2025

Mengacu pada dua sintaks di atas, permainan tradisional tidak hanya difungsikan sebagai media aktivitas fisik atau hiburan, melainkan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada pengalaman nyata siswa. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga melalui interaksi sosial, refleksi nilai, serta penguatan karakter dalam konteks kebudayaan lokal dan multikultural. Implementasi sintaks ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sekaligus memperkuat keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran di kelas.

2.2 Teori Belajar yang Mendukung CTL

1. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan pendekatan dalam psikologi pendidikan yang memandang bahwa pengetahuan dibentuk secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Tokoh utama dalam teori ini adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut Piaget (1972), “anak-anak secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan dunia di sekitar mereka,” dan proses ini berlangsung melalui tahap-tahap perkembangan kognitif. Piaget menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membentuk pemahaman yang lebih abstrak.

Vygotsky (1978) memperluas konsep ini dengan menyatakan bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial melalui interaksi antarindividu, terutama dalam zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development/ZPD*). Dalam zona ini, siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan guru atau teman sebaya yang lebih ahli. Vygotsky juga menekankan pentingnya bahasa, budaya, dan aktivitas sosial sebagai mediasi utama dalam proses belajar. “Interaksi sosial dalam konteks belajar memainkan peran penting dalam

perkembangan kognitif,” jelas Vygotsky (1978: 67).

Konstruktivisme dalam pendidikan menjadi pondasi penting bagi pengembangan model pembelajaran yang menekankan peran aktif peserta didik. Pembelajaran bukan lagi dipandang sebagai proses transfer informasi satu arah dari guru kepada siswa, melainkan sebagai proses dialogis dan reflektif. Pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme cenderung menggunakan strategi yang melibatkan siswa secara langsung, seperti diskusi, eksplorasi masalah nyata, eksperimen, dan refleksi terhadap pengalaman.

2. Teori Belajar Bandura

Salah satu teori penting yang mendasari implementasi CTL adalah teori belajar sosial (*social learning theory*) yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Bandura (1977) menegaskan bahwa pembelajaran dapat terjadi melalui proses pengamatan (*observasi*) dan peniruan (*imitasi*) terhadap perilaku orang lain, tanpa harus melalui pengalaman langsung. Hal ini berarti siswa dapat belajar secara efektif dengan melihat guru atau teman sebaya menunjukkan suatu keterampilan atau nilai, kemudian menirunya dalam situasi yang relevan. Bandura menyebut proses ini sebagai *modeling*, yang kemudian menjadi salah satu dari tujuh komponen utama dalam pendekatan CTL.

Bandura (1986: 24) menyatakan, *“Learning would be exceedingly laborious, not to mention hazardous, if people had to rely solely on the effects of their own actions to inform them what to do. Fortunately, most human behavior is learned observationally through modeling.”* Pernyataan ini menekankan bahwa pengamatan terhadap perilaku orang lain merupakan cara utama dalam belajar, khususnya dalam pembentukan nilai, sikap, dan keterampilan sosial, hal yang sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Teori Bandura tidak hanya menekankan pada *modeling*, tetapi juga pada empat proses kognitif yang mendukung belajar sosial, yaitu: atensi, retensi, reproduksi

motorik, dan motivasi (Bandura, 1977; Schunk, 2012). Keempat proses ini dapat difasilitasi melalui kegiatan seperti permainan tradisional yang melibatkan kerja sama, peran aktif, serta situasi sosial yang nyata. Misalnya, ketika siswa mengamati temannya yang menunjukkan sikap toleransi atau gotong royong dalam permainan Gobak Sodor, mereka bukan hanya memahami makna dari nilai-nilai tersebut, tetapi juga memiliki dorongan untuk mereplikasi perilaku tersebut dalam praktik nyata.

Dukungan terhadap efektivitas teori belajar sosial Bandura dalam konteks pembelajaran nilai-nilai juga ditunjukkan oleh penelitian Yilmaz (2011), yang menyatakan bahwa *"Social learning provides a foundation for character education by enabling students to acquire moral and civic values through observation and interpersonal experiences."* Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan pancasila yang menekankan pada menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Pendekatan CTL melalui permainan tradisional juga menciptakan ruang sosial tempat siswa dapat belajar melalui interaksi, kolaborasi, dan penguatan perilaku positif. Menurut Santrock (2011), proses belajar sosial seperti ini tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membentuk aspek afektif, seperti empati, kepedulian sosial, dan tanggung jawab. Dalam permainan tradisional seperti terompah dan gobak sodor, siswa terlibat secara aktif dalam situasi yang membutuhkan kerja sama tim, strategi, dan saling pengertian yakni suatu bentuk aktualisasi langsung dari nilai-nilai pancasila.

Teori belajar sosial Bandura memberikan landasan yang kuat bagi penerapan pembelajaran berbasis CTL dalam konteks pendidikan pancasila. Pembelajaran melalui observasi, pengalaman sosial, dan *modeling* perilaku menjadi bagian integral dari strategi yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga memperkuat sikap dan nilai-nilai karakter yang ingin dibentuk dalam diri peserta didik.

3. Relevansi Teori Terhadap CTL dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila

Relevansi antara teori konstruktivisme dan CTL dengan pembelajaran pendidikan pancasila terletak pada bagaimana siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai melalui pengalaman konkret. Pendidikan pancasila tidak cukup hanya diajarkan melalui ceramah atau hafalan konsep, melainkan harus dihidupkan dalam konteks kehidupan nyata siswa. Melalui model CTL, nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, keadilan sosial, dan tanggung jawab dapat diterapkan dalam aktivitas sehari-hari, termasuk melalui permainan tradisional yang berbasis kolaborasi dan budaya lokal.

Pendekatan konstruktivis, siswa belajar tentang nilai-nilai pancasila ketika mereka mengalami secara langsung bagaimana bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan masalah sosial, atau memahami keberagaman budaya dalam lingkungan sekolah mereka. Aktivitas seperti permainan tradisional gobak sodor dan terompah, yang bersifat partisipatif dan berbasis kerja sama, mencerminkan nilai-nilai tersebut secara nyata. Menurut Berns dan Erickson (2001), CTL tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Kemampuan ini penting dalam konstelasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila, karena siswa tidak hanya diminta untuk tahu, tetapi juga mampu bersikap dan bertindak sesuai nilai tersebut dalam kehidupan sosial mereka.

Penerapan CTL yang dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme menjadi strategi pembelajaran yang tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga kontekstual dan efektif dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa SMP. Model ini mengintegrasikan proses belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kegiatan pembelajaran yang bermakna.

2.3 Permainan Tradisional dalam Konteks Pendidikan

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya lokal yang berkembang secara turun-temurun di tengah masyarakat dan memiliki nilai-nilai edukatif, sosial, serta moral yang tinggi. Permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mengandung makna pembelajaran yang kuat dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Menurut Prasetyo (2021), "permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, dan kerja sama dalam kehidupan siswa." Nilai-nilai tersebut sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan pancasila yang menekankan pada pembentukan karakter bangsa dan internalisasi nilai luhur budaya bangsa Indonesia.

Permainan tradisional gobak sodor dan terompah memiliki keunikan dalam pelaksanaannya yang menuntut kerja sama, koordinasi, sportivitas, serta tanggung jawab. gobak sodor, misalnya, merupakan permainan kelompok yang mengandalkan strategi dan kebersamaan, sementara permainan terompah melatih koordinasi dan kekompakan tim. Permainan ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan sosial, kepemimpinan, dan toleransi antar siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hamid dan Suwandi (2022) menyatakan bahwa "permainan rakyat yang diterapkan dalam konteks pendidikan dapat menjadi sarana untuk membentuk karakter positif peserta didik, terutama dalam aspek afektif dan psikomotorik."

Permainan tradisional dari sudut pandang pedagogis dapat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Kolb (1984) menyatakan bahwa "belajar akan lebih efektif jika siswa mengalami langsung prosesnya melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif." Dalam permainan tradisional, siswa belajar melalui interaksi sosial, refleksi atas peran dan tindakan mereka, serta pengalaman nyata yang mendorong pemahaman konsep secara lebih dalam.

Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada penguatan nilai-nilai karakter, tetapi juga berperan dalam pelestarian budaya lokal yang kian tergerus oleh arus modernisasi. Dengan mengintegrasikan permainan ini ke dalam pembelajaran, guru dapat menghidupkan kembali budaya lokal sekaligus membangun pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan prinsip model *contextual teaching and learning* (CTL) yang menekankan keterkaitan materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan pengalaman peserta didik (Johnson, 2002).

2.4 Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur yang sesuai dengan semangat Pancasila. Permainan gobak sodor dan terompah bukan hanya menekankan pada aspek hiburan atau olahraga semata, tetapi juga sarat akan nilai-nilai sosial seperti kerjasama, kejujuran, tanggung jawab, dan semangat kebersamaan. Kesesuaian ini menjadikan permainan tradisional sebagai media yang efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai pancasila kepada siswa secara konkret dan menyenangkan. Menurut Suyatno et al. (2021), metode pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya lokal mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan karena siswa belajar dalam situasi yang dekat dengan keseharian mereka.

Permainan tradisional memperkuat pengembangan karakter karena secara alami melatih siswa untuk membangun empati, menumbuhkan sportivitas, dan menghormati aturan. Nilai-nilai tersebut sangat relevan dengan sila-sila Pancasila. Misalnya, ketika siswa bermain secara tim dalam gobak sodor, mereka dilatih untuk bekerja sama dan mengesampingkan ego pribadi demi keberhasilan kelompok, yang mencerminkan sila ketiga Persatuan Indonesia. Dalam permainan terompah, koordinasi dan saling percaya antara anggota tim merupakan kunci keberhasilan, yang menunjukkan pentingnya gotong royong dan kepedulian sosial sebagaimana tercermin dalam sila kedua dan kelima Pancasila. Penelitian oleh

Hidayat (2020) menunjukkan bahwa "pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama."

Kelebihan utama dari permainan tradisional adalah kemampuannya melibatkan siswa secara aktif dan menyeluruh. Siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga pelaku utama dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan seperti ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena terjadi secara langsung dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dalam pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam kegiatan nyata sebagai sarana untuk memahami dan menginternalisasi materi. Lickona (1991) menyatakan bahwa pendidikan karakter yang ideal adalah pendidikan yang melibatkan siswa secara emosional, kognitif, dan tindakan nyata dan hal ini sangat mungkin dicapai melalui aktivitas permainan tradisional.

Permainan tradisional juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang inklusif dan membangun interaksi sosial yang positif antar siswa. Sekolah yang multikultural di SMPN 41 Bandar Lampung, keberagaman latar belakang siswa menjadi potensi yang dapat disatukan melalui permainan. Aktivitas bermain menjadi sarana yang mampu menembus batas-batas sosial dan budaya, serta memperkuat sikap toleransi dan menghargai perbedaan. Permainan tradisional tidak hanya relevan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai wahana pembinaan karakter dan penanaman nilai-nilai Pancasila dalam kerangka pendidikan multikultural.

2.5 Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri di jenjang Sekolah Menengah Pertama memiliki kedudukan strategis dalam membentuk karakter bangsa dan memperkuat identitas nasional peserta didik. Mata pelajaran

ini dirancang untuk tidak hanya mengajarkan konsep-konsep ideologis dasar, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan, moralitas, dan kewarganegaraan ke dalam sikap dan perilaku siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021) menjelaskan bahwa "Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila dalam diri peserta didik, sehingga mereka dapat mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara aktif dan bertanggung jawab."

Agusta (2023) menekankan bahwa peran Pendidikan Pancasila harus lebih dari sekadar penyampaian pengetahuan, yakni menjadi sarana untuk menumbuhkan kesadaran kebangsaan serta memperkuat jati diri bangsa melalui nilai-nilai moral dan etika. Dalam Kurikulum Merdeka, kedudukan mata pelajaran ini semakin diperkuat dengan diarahkan pada pengembangan dimensi Profil Pelajar Pancasila melalui pendekatan yang kontekstual dan kolaboratif. Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 032/H/KR/2024 menyebutkan bahwa capaian pembelajaran pendidikan pancasila meliputi pemahaman sejarah dan nilai-nilai dasar Pancasila serta kemampuannya dalam diimplementasikan dalam kehidupan sosial, politik, dan budaya.

Sejumlah penelitian juga mendukung peran penting mata pelajaran ini dalam membentuk karakter siswa. Sutrisno (2019) membuktikan bahwa Pendidikan Pancasila berkontribusi pada penguatan nilai toleransi, tanggung jawab, dan kejujuran peserta didik. Adha dan Susanto (2020:121) menyebutkan bahwa "Pancasila memberikan kekuatan untuk mengantarkan bangsa Indonesia menuju era kejayaan sebagai bangsa yang bermartabat dalam peradaban." Dengan demikian, nilai-nilai dalam Pendidikan Pancasila juga harus ditanamkan melalui pendekatan yang kontekstual dan bermakna agar peserta didik mampu menghayatinya dalam kehidupan nyata dan mengembangkan *civic disposition* yaitu sikap kewargaan seperti tanggung jawab sosial, kepedulian terhadap sesama, disiplin, dan partisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat.

Guru memegang peranan sentral dalam pembelajaran ini. Abidin, Pitoewas, dan Adha (2023) menyatakan bahwa “Peran guru pendidikan kewarganegaraan dalam mengembangkan kecerdasan moral sangat berperan penting dalam menciptakan siswa/i yang berakhlak mulia serta dapat menciptakan peradaban yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.” Maka dari itu, guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator akademik, tetapi juga sebagai agen moral dan pembimbing karakter yang mendorong pembentukan *civic disposition* peserta didik secara berkelanjutan.

Pendidikan pancasila tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran ideologi, tetapi juga sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang memiliki kesadaran multikultural, nilai tanggung jawab sosial, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Dengan pendekatan yang lebih inovatif seperti pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman (*experiential learning*), seperti yang ditawarkan oleh model CTL melalui media permainan tradisional, diharapkan Pendidikan Pancasila mampu menjawab tantangan pendidikan karakter dan *civic disposition* di tengah dinamika masyarakat yang multikultural.

1) Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila bertujuan utama untuk menumbuhkan pemahaman yang mendalam dan penerapan nyata nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Wibowo dan Haryanto (2020) menuliskan pentingnya peran mata pelajaran ini dalam menanamkan semangat kebangsaan, seperti rasa cinta tanah air dan semangat persatuan. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2024), Pendidikan Pancasila mendorong terwujudnya profil pelajar pancasila melalui pembelajaran kewarganegaraan yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan ini diharapkan mampu menghasilkan individu yang bertanggung jawab, berpikir kritis, dan memiliki semangat nasionalisme yang tinggi.

Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 032/H/KR/2024 menegaskan bahwa *"Tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah membantu peserta didik memahami, meyakini, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan pribadi dan sosial secara bertanggung jawab."* Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan ini tidak sekadar mengajarkan sejarah dan filosofi pancasila, tetapi lebih jauh bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan yang luhur. Proses belajar tidak hanya berfokus pada hafalan sila-sila pancasila, melainkan juga pada pemahaman makna dan penerapannya dalam konteks kehidupan nyata. Santoso dan Adha (2019) menekankan bahwa pembelajaran yang berbasis pada lingkungan sosial dan budaya sekolah akan berlangsung efektif apabila didukung oleh kompetensi guru yang mampu menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas.

Pendidikan pancasila dalam kurikulum merdeka juga menekankan pentingnya membangun karakter dan sikap toleransi dalam menghadapi keberagaman masyarakat Indonesia. Menurut Saputra, Juliansyah & Athayla, (2023), dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, nilai-nilai pancasila harus menjadi pedoman utama bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Capaian pembelajaran dalam pendidikan pancasila juga berfokus pada penguatan keterampilan berpikir kritis dan pembentukan civic disposition, yaitu sikap kewargaan yang mencerminkan tanggung jawab sosial, kepedulian terhadap sesama, dan partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Branson, 1998; Winataputra, 2017). Peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk menganalisis informasi, memilah fakta dari opini, serta menilai kebijakan atau keputusan yang diambil oleh pemerintah maupun masyarakat berdasarkan prinsip-prinsip pancasila.

Kurikulum merdeka memberikan ruang bagi guru dan sekolah untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan realitas kehidupan siswa, seperti melalui diskusi kelompok, analisis studi kasus, serta permainan edukatif yang mengandung nilai-nilai Pancasila. Dengan pendekatan ini, pendidikan pancasila tidak hanya menjadi mata pelajaran formal,

tetapi juga berfungsi sebagai fondasi utama dalam pembentukan karakter generasi muda Indonesia yang berintegritas, bertanggung jawab, dan memiliki semangat kebangsaan yang kuat serta *civic disposition* yang kokoh.

Nida (2013) dan Lickona (1991) mengemukakan bahwa pendidikan karakter idealnya mencakup tiga dimensi utama: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Tiga komponen ini menjadi landasan penting untuk agar peserta didik memiliki kesadaran emosional dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. *Moral knowing* mencakup pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep seperti keadilan, toleransi, gotong royong, dan tanggung jawab sosial. Proses pembelajaran melalui diskusi, analisis kasus, dan refleksi diarahkan untuk membantu siswa menggali makna serta relevansi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka. *Moral feeling* mencerminkan kemampuan siswa untuk merasakan dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara emosional, yang dapat dikembangkan melalui interaksi sosial dalam kegiatan kelompok atau kegiatan sosial yang membangun empati dan kepedulian. *Moral action* merupakan manifestasi nyata dari nilai-nilai Pancasila dan *civic disposition* dalam perilaku sehari-hari.

Johnson (2002) dan Gazali (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengaitkan teori dengan pengalaman nyata siswa, sehingga memungkinkan mereka memahami konsep secara lebih mendalam dan menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila tidak hanya harus mengajarkan konsep-konsep dasar seperti hak asasi manusia, demokrasi, dan semangat persatuan, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata, baik melalui interaksi di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sosial yang lebih luas. Model pembelajaran berbasis pengalaman sangat diperlukan agar siswa dapat belajar melalui interaksi sosial, refleksi terhadap peristiwa sehari-hari, serta keterlibatan dalam kegiatan berbasis praktik. Selain itu nilai-nilai multikultural juga berperan dalam membentuk siswa yang toleran dan menghargai

keberagaman. Elhefni dan Wahyudi (2017) menyatakan, "*Pendidikan mempunyai peran besar dalam memberikan pemahaman multikultural yang harus ditanamkan sejak dini agar terus terkonstruksi dalam kognisi anak.*" Dalam konteks pendidikan pancasila, penerapan *contextual teaching and learning* melalui permainan tradisional menjadi strategi efektif untuk menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan, kerja sama, dan sportivitas dan *civic disposition* secara lebih kontekstual. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman ini, pendidikan pancasila tidak lagi sekadar menjadi mata pelajaran yang bersifat teoritis, melainkan menjadi sarana pembentukan karakter dan kesadaran siswa dalam melaksanakan peran mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

2) Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Pada Jenjang SMP

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan deskripsi kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada akhir fase pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 032/H/KR/2024, capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila dirancang untuk memastikan bahwa peserta didik mampu memahami Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa, serta menanamkan sikap toleransi, gotong royong, tanggung jawab, dan berpikir kritis terhadap isu kebangsaan.

Pada jenjang SMP, CP Pendidikan Pancasila dikategorikan dalam Fase D, yang mencakup pembelajaran untuk kelas VII, VIII, dan IX. CP ini menitikberatkan pada empat elemen utama, yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945), Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dokumen tersebut menyebutkan bahwa peserta didik pada Fase D diharapkan mampu "Menunjukkan pemahaman terhadap nilai-nilai dasar Pancasila dalam kehidupan pribadi dan sosial; bersikap toleran terhadap perbedaan; berperan aktif dalam kehidupan demokratis; serta menunjukkan tanggung jawab sebagai warga negara dalam menjaga keutuhan NKRI." (BSKAP, 2024).

Adapun rincian capaian pembelajaran tersebut meliputi enam aspek utama:

1. Pemahaman Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa
2. Penguatan sikap toleransi dan kebhinekaan
3. Pengembangan sikap gotong royong dan kepedulian sosial
4. Kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara
5. Kemampuan berpikir kritis terhadap isu-isu kebangsaan
6. Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Capaian tersebut menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan pengetahuan deklaratif, tetapi juga pendekatan yang mengarah pada penghayatan nilai dan penerapan sikap. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa mengalami langsung konteks sosial dan budaya yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Menurut Wibowo (2021), “pendidikan kewarganegaraan yang bermakna adalah pendidikan yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dalam pengalaman belajar nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik.” Ini berarti pendekatan kontekstual seperti *contextual teaching and learning* (CTL) menjadi sangat strategis untuk digunakan, terutama ketika digabungkan dengan media pembelajaran yang berbasis budaya lokal, seperti permainan tradisional. CTL mampu menjembatani pemahaman konseptual dengan pengalaman empiris, sehingga siswa tidak hanya memahami isi materi tetapi juga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Capaian pembelajaran pendidikan Pancasila pada jenjang SMP tidak dapat dicapai secara optimal jika proses pembelajaran hanya berlangsung secara teoritis. Dibutuhkan media, strategi, dan model pembelajaran yang dapat membawa siswa dalam proses berpikir, merasakan, dan bertindak sesuai nilai-nilai kebangsaan yang diajarkan. Adapun rincian capaian pembelajaran pendidikan Pancasila Fase D dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase D (SMP/Sederajat)

No	Capaian Pembelajaran	Deskripsi Kompetensi
1	Pemahaman Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa	Siswa mampu menjelaskan sejarah perumusan Pancasila, perannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.
2	Penguatan sikap toleransi dan kebhinekaan	Siswa memahami dan menghargai keberagaman budaya, agama, dan sosial dalam masyarakat Indonesia sebagai perwujudan Bhinneka Tunggal Ika.
3	Pengembangan sikap gotong royong dan kepedulian sosial	Siswa menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai gotong royong, kerja sama, dan solidaritas dalam kehidupan sekolah dan masyarakat.
4	Kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara	Siswa mampu mengidentifikasi hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara Indonesia dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
5	Kemampuan berpikir kritis terhadap isu-isu kebangsaan	Siswa mampu menganalisis permasalahan sosial berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila dan mengusulkan solusi berdasarkan nilai-nilai kebangsaan.
6	Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Siswa menunjukkan perilaku yang berlandaskan nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Sumber: BSKAP Kemendikbudristek (2024). Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Jenang SMP/ MTs dalam Kurikulum Merdeka.

Capaian pembelajaran yang telah dijelaskan dalam tabel di atas menunjukkan bahwa pendidikan pancasila di tingkat SMP tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Dwitami, dkk. (2025), keberhasilan implementasi capaian pembelajaran ini sangat tergantung pada kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran.

3) CP, ATP dan ICP yang ditetapkan dalam Penelitian

Penetapan CP mengacu pada *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek Nomor 032/H/KR/2024* tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase D (SMP). Tiga CP dipilih karena memiliki keterkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan, yaitu model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui permainan tradisional yang berbasis multikultural. CP yang dipilih juga sejalan dengan upaya pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik di SMPN 41 Bandar Lampung. Adapun tiga CP yang akan ditetapkan dalam penelitian ini dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2.4. Capaian Pembelajaran, Deskripsi Kompetensi, dan Relevansi dengan Penelitian

Capaian Pembelajaran (CP)	Deskripsi Kompetensi	Relevansi dengan Penelitian
Penguatan sikap toleransi dan kebhinekaan	Siswa memahami dan menghargai keberagaman budaya, agama, dan sosial dalam masyarakat Indonesia sebagai perwujudan Bhinneka Tunggal Ika.	Permainan tradisional dapat dimainkan oleh semua siswa tanpa memandang latar belakang suku, agama, atau budaya. Hal ini menjadikan permainan sebagai media inklusif yang menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan.
Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Siswa menunjukkan perilaku yang berlandaskan nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama di lingkungan sekolah maupun masyarakat.	Aktivitas bermain dalam pembelajaran memungkinkan siswa menerapkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran dalam permainan, disiplin terhadap aturan, dan tanggung jawab dalam menjaga peran masing-masing dalam tim.

Sumber: Diadaptasi dari BSKAP Kemendikbudristek (2024). Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Jenang SMP/MTs dalam Kurikulum Merdeka dan Dikembangkan oleh Peneliti.

Ketiga Capaian Pembelajaran yang ditetapkan tersebut tidak hanya sesuai dengan konteks sosial-budaya sekolah, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai utama dalam Pendidikan Pancasila yang relevan untuk ditanamkan melalui media permainan tradisional. Dengan pemilihan CP yang tepat, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan bermasyarakat.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) disusun sebagai turunan dari Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan. ATP menggambarkan proses bertahap yang dirancang untuk membantu siswa mencapai kompetensi sesuai CP yang dituju. Dalam penelitian ini, ATP dirancang untuk dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi tiga jam pelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah *contextual teaching and learning* yang dipadukan dengan permainan tradisional sebagai media utama untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

Tabel 2.5. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Pertemuan Ke-	CP	Tujuan Pembelajaran (TP)	Kegiatan Pembelajaran
1	Penguatan sikap toleransi dan kebhinekaan	Siswa dapat menunjukkan sikap menghargai perbedaan dan keberagaman budaya melalui partisipasi dalam permainan tradisional.	- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengenalkan nilai-nilai toleransi dan kebhinekaan.- Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk memainkan Gobak Sodor.- Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana keragaman kelompok mempengaruhi kerja sama dan komunikasi.
2	Pengembangan sikap gotong royong dan kepedulian sosial	Siswa dapat menunjukkan sikap kerja sama, kepedulian, dan gotong royong dalam menyelesaikan tantangan permainan tradisional.	- Guru menjelaskan makna gotong royong dalam konteks Pancasila.- Siswa mengikuti permainan Terompah secara berkelompok.- Diskusi kelompok untuk mengaitkan pengalaman permainan dengan kehidupan sosial sehari-hari.

Perte muan Ke-	CP	Tujuan Pembelajaran (TP)	Kegiatan Pembelajaran
3	Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Siswa dapat mengidentifikasi dan menerapkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin selama proses bermain dan dalam konteks keseharian.	- Guru memfasilitasi diskusi nilai-nilai moral dalam Pancasila.- Siswa kembali memainkan Gobak Sodor dan Terompah secara bergiliran.- Refleksi individu dan klasikal mengenai perilaku jujur, disiplin, dan tanggung jawab selama bermain dan keterkaitannya dalam kehidupan nyata.

Sumber: Diadaptasi dari BSKAP Kemendikbudristek (2024). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Jenang SMP/ MTs dalam Kurikulum Merdeka dan Dikembangkan oleh Peneliti.*

ATP yang telah disusun memperhatikan keterpaduan antara tujuan, materi, dan aktivitas pembelajaran yang mengembangkan kompetensi siswa secara menyeluruh. Perumusan ATP ini juga memberikan arahan sistematis bagi guru dalam menerapkan pembelajaran kontekstual yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan karakter peserta didik di SMPN 41 Bandar Lampung. Setelah merumuskan CP dan ATP, peneliti mengembangkan Indikator Capaian Pembelajaran yang lebih rinci untuk memudahkan proses observasi dan evaluasi selama penelitian berlangsung. Indikator ini menjadi pedoman dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dan ketercapaian kompetensi peserta didik berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan melalui permainan tradisional. Setiap indikator dirancang agar dapat diamati secara langsung melalui aktivitas siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Tabel 2 6. Indikator Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Capaian Pembelajaran (ICP)
1. Penguatan sikap toleransi dan kebhinekaan	Siswa mampu menyebutkan bentuk-bentuk keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa di lingkungan sekolah dan masyarakat.- Siswa menunjukkan sikap menghargai teman dari latar belakang yang berbeda selama permainan berlangsung.- Siswa menggunakan bahasa yang santun dan inklusif saat bekerja sama dalam permainan kelompok.
2. Pengembangan sikap gotong royong dan kepedulian sosial	Siswa aktif membantu teman satu tim selama permainan berlangsung.- Siswa menunjukkan sikap bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.- Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan dalam permainan.- Siswa menyampaikan pendapat dan mendengarkan orang lain dalam diskusi kelompok.
3. Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Siswa mampu menjelaskan nilai-nilai kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab dalam konteks permainan.- Siswa menunjukkan sikap jujur saat mengikuti aturan permainan.- Siswa mampu merefleksikan pengalaman bermain dengan perilaku yang sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.- Siswa menunjukkan kedisiplinan dalam mengikuti instruksi dan pembagian waktu permainan.

Sumber: *Diadaptasi dari BSKAP Kemendikbudristek (2024). Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Jenang SMP/MTs dalam Kurikulum Merdeka dan Dikembangkan oleh Peneliti.*

2.6 Pendidikan Multikultural

Pendidikan multikultural merupakan suatu pendekatan dalam dunia pendidikan yang berfungsi sebagai sarana untuk mengakui, menghargai, dan merayakan keberagaman budaya, ras, etnis, agama, bahasa, dan latar belakang sosial dalam masyarakat. Menurut Banks (2006), pendidikan multikultural adalah konsep, proses reformasi, dan gerakan untuk mengubah struktur pendidikan agar semua siswa, terlepas dari latar belakang budaya mereka, memiliki peluang belajar yang setara. Pendidikan multikultural tidak hanya menekankan toleransi, tetapi juga memperkuat sikap saling menghormati, empati, dan kerja sama dalam keberagaman.

Ibrahim (2013) menegaskan bahwa pendidikan multikultural merupakan proses pengembangan potensi individu dalam bingkai pluralitas kehidupan, yang tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan budaya, tetapi juga pada pembentukan nilai etika, keadilan, empati, dan kepekaan sosial. Pendekatan ini selaras dengan gagasan bahwa siswa perlu dipersiapkan menjadi warga global yang kritis, terbuka, dan mampu berkolaborasi dalam masyarakat heterogen.

Risma M. Sinaga (2021) menekankan bahwa keberhasilan pendidikan multikultural ditentukan oleh kemampuan sekolah dan guru menciptakan ruang belajar inklusif yang memfasilitasi interaksi lintas budaya. Risma menegaskan bahwa keberagaman harus dipandang sebagai aset pedagogis yang mendorong partisipasi aktif dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Temuan ini relevan dengan konteks SMPN 41 Bandar Lampung yang secara geografis berada di kawasan pesisir dan pelabuhan, sehingga menjadi titik pertemuan berbagai kelompok budaya.

Dalam publikasi lainnya, *“Cultural Diversity and Civic Education in Indonesian Junior High Schools”* (Sinaga, 2022), Risma M. Sinaga menunjukkan bahwa integrasi nilai multikultural dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan sikap toleransi, solidaritas, dan kemampuan siswa memahami

perbedaan secara konstruktif. Penelitian tersebut menguatkan bahwa pembelajaran multikultural tidak bisa berhenti pada tataran teori, tetapi harus diwujudkan dalam aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa mengalami langsung interaksi sosial yang beragam misalnya melalui permainan tradisional berbasis kolaborasi.

Banks (2009), sebagai salah satu tokoh utama pendidikan multikultural, menyatakan bahwa "pendidikan multikultural adalah bidang studi dan praktik pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan peluang yang setara bagi semua siswa dari berbagai latar belakang ras, etnis, dan budaya untuk mencapai keberhasilan akademik dan sosial." Ia mengembangkan lima dimensi pendidikan multikultural, yaitu:

1. *Content Integration* (Integrasi Konten): Penggabungan berbagai perspektif budaya ke dalam kurikulum.
2. *Knowledge Construction Process* (Proses Konstruksi Pengetahuan): Mengajarkan kepada siswa bagaimana bias budaya memengaruhi cara pengetahuan dikembangkan.
3. *Prejudice Reduction* (Pengurangan Prasangka): Strategi pembelajaran untuk mengembangkan sikap positif terhadap kelompok yang berbeda.
4. *Equity Pedagogy* (Pedagogi Berkeadilan): Penyesuaian metode pengajaran agar mendukung prestasi semua kelompok etnis.
5. *Empowering School Culture* (Budaya Sekolah yang Memberdayakan): Penciptaan lingkungan sekolah yang mendukung keberagaman dan kesetaraan.

Teori ini diperkuat oleh Nieto (2010) yang menganggap pendidikan multikultural bukan hanya pendekatan kurikulum, tetapi suatu proses menyeluruh yang harus menembus struktur, kebijakan, praktik, dan budaya sekolah. Pendidikan multikultural bukan sekadar mengenalkan tari-tarian daerah atau makanan tradisional, melainkan menanamkan nilai-nilai keadilan, toleransi, penghargaan terhadap perbedaan, dan dialog antarbudaya.

Penelitian Risma M. Sinaga (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis

budaya lokal mampu meningkatkan sikap toleransi karena siswa mengalami langsung interaksi lintas budaya melalui aktivitas yang kolaboratif. Aktivitas bersama seperti permainan tradisional, diskusi kelompok, atau proyek sosial terbukti efektif mengurangi stereotip dan memperkuat solidaritas kelompok. Temuan ini mendukung orientasi pendidikan multikultural yang tidak sekadar memperkenalkan budaya lain, tetapi membangun pengalaman sosial yang bermakna dan reflektif. Pada Penelitian yang lain, Risma M. Sinaga (2018) menegaskan bahwa pembentukan karakter dalam masyarakat multikultural paling efektif dilakukan melalui kegiatan yang memberikan pengalaman sosial-emosional langsung. Nilai seperti tanggung jawab, empati, kerja sama, dan sportivitas akan lebih mudah tertanam ketika siswa berinteraksi dengan teman berbeda latar belakang dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan pendekatan experiential multicultural learning, yang juga relevan dengan integrasi permainan tradisional dalam model pembelajaran CTL.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, SMPN 41 Bandar Lampung, yang berada di wilayah pesisir dan memiliki keberagaman sosial-budaya tinggi, memperlihatkan kebutuhan mendesak akan pendidikan multikultural. Keberagaman ini dapat menjadi potensi konflik jika tidak dikelola dengan pendekatan yang tepat, namun juga menjadi peluang besar untuk menanamkan nilai toleransi, gotong royong, dan persatuan. Dengan mengintegrasikan keberagaman siswa ke dalam pembelajaran, sekolah dapat membangun lingkungan yang harmonis dan inklusif. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan multikultural menjadi landasan penting dalam penelitian ini, terutama ketika permainan tradisional digunakan sebagai media pembelajaran CTL untuk menumbuhkan sikap multikultural dan nilai Pancasila.

2.7 Integrasi CTL, Permainan Tradisional, Pendidikan Multikultural dan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Contextual Teaching and Learning (CTL) menekankan pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan akademik dengan pengalaman nyata siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan relevan. Prinsip-prinsip CTL yakni konstruktivisme, inkuiri, pembelajaran dalam komunitas, pemodelan, refleksi, dan asesmen autentik memfokuskan kegiatan belajar pada aktivitas yang memungkinkan siswa membangun makna sendiri melalui pengalaman kontekstual (misalnya proyek, diskusi, simulasi), bukan sekadar menerima pengetahuan secara pasif. Bukti empiris terbaru menegaskan bahwa penerapan CTL berpotensi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar ketika diadaptasi secara kontekstual pada materi pembelajaran tertentu._

Permainan sebagai media pembelajaran (*game-based learning*) menyediakan lingkungan terstruktur dimana siswa berinteraksi, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan mengalami konsekuensi langsung dari pilihan mereka sehingga sesuai dengan prinsip CTL yang menekankan experiential learning. Meta-analisis dan tinjauan sistematis terbaru menunjukkan bahwa game-based learning meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan aspek afektif serta psikomotorik peserta didik dalam berbagai domain, serta memberi dampak positif yang konsisten pada hasil pembelajaran bila dirancang dengan tujuan pedagogis yang jelas. Hasil-hasil ini mendukung penggunaan permainan termasuk permainan tradisional yang kontekstual secara budaya sebagai sarana CTL._

Permainan tradisional, sebagai bentuk media lokal dan budaya, memiliki keunggulan ganda: (1) menyediakan konteks budaya dan sosial yang familiar bagi peserta didik sehingga memudahkan koneksi antara konsep dan pengalaman nyata; (2) berfungsi sebagai arena interaksi sosial lintas kelompok budaya yang dapat menstimulasi sikap toleransi, kerja sama, dan gotong royong. Studi-studi kasus pendidikan multikultural menekankan bahwa penggunaan kearifan lokal (local wisdom) dan praktik budaya dalam proses belajar memperkuat relevansi pembelajaran dan membantu internalisasi nilai-nilai kebersamaan dan penghargaan terhadap perbedaan. Dalam konteks sekolah yang heterogen,

permainan tradisional bertindak sebagai “jembatan” budaya yang konkret dan praktis._

Dari perspektif pendidikan karakter dan *experiential learning* (Belajar melalui pengalaman), teori Kolb dan kajian kontemporer menegaskan bahwa pengalaman langsung, disertai pemodelan dan refleksi sistematis, merupakan mekanisme utama pembentukan sikap dan perilaku. Pendidikan nilai (*character education*) yang terstruktur melalui aktivitas pengalaman nyata (misalnya permainan kolektif) cenderung lebih efektif dalam menumbuhkan disposisi moral seperti tanggung jawab, empati, dan sportivitas dibandingkan pengajaran berbasis ceramah semata. Pendekatan ini selaras dengan tujuan capaian pembelajaran PPKn yang menekankan aspek afektif dan perilaku kewarganegaraan (mis. toleransi, gotong royong, partisipasi sosial)._

Integrasi CTL permainan tradisional, pendidikan multikultural dapat digambarkan sebagai sebuah rantai sebab-akibat pedagogis: konteks budaya (permainan tradisional), proses pembelajaran CTL (konstruktivisme, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi), pengalaman belajar sosial-emosional (kolaborasi, toleransi, tanggung jawab), internalisasi nilai Pancasila & capaian PPKn (afektif & psikomotorik). Kerangka ini juga didukung oleh bukti bahwa *game-based/experience-based pedagogies* mendorong pembelajaran yang holistik (kognitif-afektif-psikomotorik) dan memperkuat transfer nilai ke ranah kehidupan nyata apabila dipadukan dengan refleksi terstruktur._

Implementasi model CTL ini di SMPN 41 Bandar Lampung dengan kerangka ini memberikan dasar teoretis untuk menafsirkan temuan lapangan: bila RPP memuat langkah CTL yang eksplisit (misalnya aktivitas pengaktifan pengalaman, inkuiri berpemandu, pembentukan komunitas belajar, pemodelan sikap, sesi refleksi), maka penggunaan permainan Gobak Sodor dan Terompah sebagai media lokal berpotensi menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan secara budaya dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila dan sikap multikultural.

2.8 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian tentang *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* telah terbukti meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian oleh Oktaviana Ashari dan Irianto (2024) menemukan bahwa penerapan CTL berbantuan media Nearpod meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV secara signifikan, karena siswa lebih mudah memahami materi melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran bermakna, CTL memungkinkan terjadinya proses internalisasi nilai secara alami dan efektif.

Aini, Oktrifianty, dan Fadhillah (2024) mengembangkan media ensiklopedia berbasis CTL untuk pembelajaran Pancasila pada siswa sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa media berbasis CTL tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan melalui pengaitan antara teori dan praktik. Dulyapit dan Khalifatullah (2025) menegaskan bahwa metode CTL secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa karena pendekatan ini menghubungkan materi dengan pengalaman konkret mereka.

Penelitian Risma M. Sinaga juga memberikan kontribusi penting dalam konteks pedagogi yang relevan dengan CTL. Dalam artikelnya “*Strengthening Civic Disposition Through Local Context-Based Learning in Indonesian Junior High Schools*” (Sinaga, 2022), ia menunjukkan bahwa penggunaan konteks lokal dalam pembelajaran kewarganegaraan efektif menumbuhkan disposisi kewargaan seperti empati, kepedulian, dan kerja sama. Meski tidak menyebut CTL secara langsung, temuan ini sejalan dengan prinsip CTL yang menekankan keterkaitan materi dengan realitas sosial siswa. Hal ini semakin menguatkan bahwa pembelajaran kontekstual termasuk melalui permainan tradisional, merupakan pendekatan yang efektif dalam pendidikan Pancasila.

2. Penelitian tentang Permainan Tradisional dalam Pendidikan

Permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang tinggi dan dapat dijadikan media untuk membangun karakter serta menginternalisasi nilai-nilai sosial dalam pembelajaran. Penelitian Kurniawan dan Rofiah (2019) menunjukkan bahwa permainan tradisional membantu membentuk karakter siswa, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas melalui aktivitas sosial yang menyenangkan. Permainan juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara alami dalam suasana yang kolaboratif.

Burhaein (2017) mengungkapkan bahwa permainan tradisional berbasis neurosains learning mampu meningkatkan aspek sosial-emosional dan menumbuhkan perilaku prososial siswa. Hadjarati, Dai, dan Haryanto (2021) menemukan bahwa permainan rakyat Bolaang Mongondow Selatan mengandung nilai-nilai budaya lokal seperti gotong royong, keadilan, dan kepedulian yang relevan dengan pembelajaran nilai-nilai moral dalam pendidikan Pancasila. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Risma M. Sinaga *“Local Culture-Based Learning to Strengthen Student Social Interaction in Diverse Classrooms”* (Sinaga, 2021). Dalam penelitian ini, Sinaga menekankan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis budaya lokal termasuk permainan tradisional, mampu meningkatkan interaksi sosial, empati, dan kesiapan bekerja sama dalam kelas yang heterogen. Ia menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal menyediakan ruang aman bagi siswa untuk belajar nilai solidaritas, inklusivitas, dan penghargaan terhadap perbedaan. Ini menguatkan landasan bahwa permainan tradisional merupakan sarana efektif pembelajaran karakter dan multikultural.

3. Penelitian tentang Pendidikan Multikultural

Pendidikan multikultural pada masyarakat majemuk sangat penting untuk menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai keberagaman. Penelitian oleh Adha et al. (2023) menunjukkan bahwa implementasi pendidikan multikultural di sekolah inklusi mampu meningkatkan sikap saling menghargai dan toleransi antar siswa dari latar belakang yang berbeda. Sikap tersebut sangat dibutuhkan dalam membangun harmoni sosial dan semangat kebangsaan. Hal ini dikuatkan oleh penelitian Risma M. Sinaga (2021) bahwa integrasi pendidikan multikultural dalam pembelajaran kewarganegaraan mampu meningkatkan sikap toleransi, solidaritas, dan kemampuan dialog antarkelompok. Sinaga menekankan bahwa keberagaman bukan sekadar fenomena sosial, melainkan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memperkuat nilai-nilai Pancasila.

Rosyad (2019) dalam penelitiannya menegaskan bahwa integrasi nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi sarana moderasi beragama yang efektif. Siswa diajak untuk terbuka terhadap perbedaan serta memiliki komitmen untuk hidup damai dalam keberagaman. Hal ini diperkuat oleh Musi dan Parwoto (2019) yang mengkaji pendidikan multikultural pada anak usia dini berbasis kearifan lokal. Hasilnya menunjukkan bahwa pemahaman terhadap keberagaman dapat ditanamkan sejak dini melalui pendekatan berbasis budaya lokal yang lebih dekat dan mudah diterima siswa. Adha, Hidayatullah, dan Nurhalimah (2021) meneliti revitalisasi Pendidikan Pancasila dalam membangun karakter bangsa melalui pendekatan multikultural. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendidikan multikultural berkontribusi positif terhadap penguatan identitas nasional dan pembentukan karakter toleran, inklusif, serta demokratis. Kesimpulan peneliti adalah bahwa pendidikan multikultural memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter toleran dan inklusif, yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

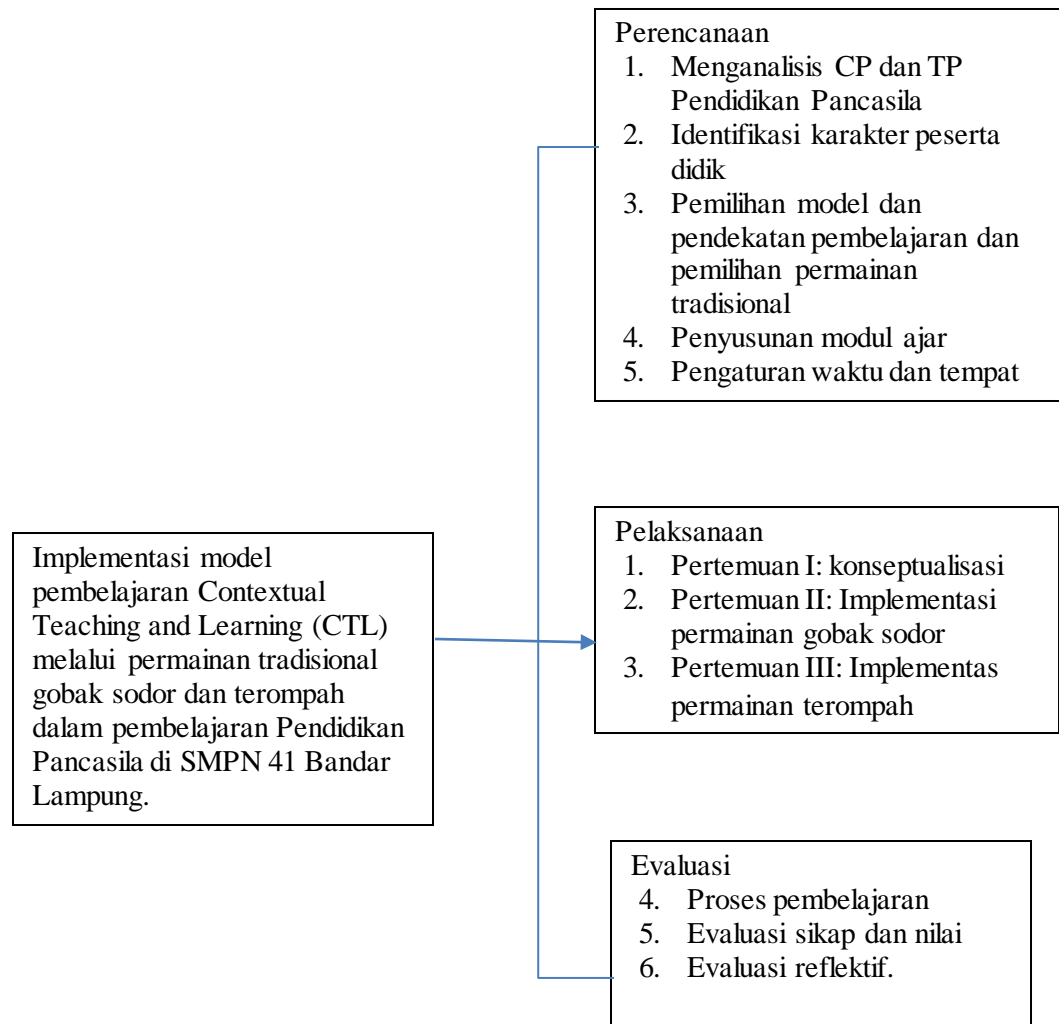
2.9 Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari kesadaran bahwa pembelajaran pendidikan pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung belum optimal dalam menumbuhkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai pancasila secara kontekstual dan menyenangkan. Permasalahan tersebut ditandai dengan dominasi metode ceramah, kurangnya partisipasi aktif siswa, dan minimnya pengintegrasian konteks sosial multikultural sekolah ke dalam proses pembelajaran. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dipilih sebagai pendekatan pembelajaran karena mengedepankan keterkaitan antara materi akademik dan pengalaman nyata siswa. CTL menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui proses konstruktivisme, inkuiri, refleksi, bertanya, belajar kelompok, pemodelan, dan penilaian autentik (Johnson, 2002).

Permainan ini tidak hanya menggali kearifan lokal dan warisan budaya, tetapi juga memuat nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi yang sangat sejalan dengan nilai-nilai pancasila. Melalui aktivitas permainan, siswa dilibatkan secara aktif dalam pengalaman belajar yang mencerminkan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Konteks sosial SMPN 41 Bandar Lampung yang multikultural dengan latar belakang siswa yang beragam dari aspek budaya, etnis, dan sosial ekonomi maka pendidikan multikultural menjadi pendekatan penting yang melandasi pembelajaran. Pendidikan multikultural bertujuan untuk menumbuhkan sikap inklusif, empatik, dan saling menghargai perbedaan dalam masyarakat majemuk (Banks, 2009).

Mengintegrasikan model CTL, media permainan tradisional, dan pendekatan pendidikan multikultural, diharapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung dapat memenuhi capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka, khususnya dalam hal penguatan sikap toleransi dan kebhinekaan, pengembangan sikap gotong royong dan kepedulian sosial, serta penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, juga menumbuhkan *civic disposition* siswa. Kerangka berpikir ini menjadi pijakan dalam memahami bagaimana pembelajaran yang berbasis konteks dan budaya lokal dapat membentuk karakter siswa secara menyeluruh. Berdasarkan uraian di

atas, maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2 1 Kerangka Pikir Penelitian

Sumber: Dibuat oleh peneliti, 2025

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan menggambarkan secara mendalam proses implementasi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui media permainan tradisional berbasis multikultural dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Creswell (2014) menyatakan bahwa “*qualitative research seeks to explore and understand meaning constructed by individuals or groups about a social or human problem.*” Pendekatan ini relevan karena penelitian tidak menekankan pengukuran variabel kuantitatif, tetapi berfokus pada makna, pengalaman, interaksi, dan proses yang terjadi selama pembelajaran berbasis CTL dan permainan tradisional.

Menurut Merriam & Tisdell (2016), penelitian kualitatif tepat digunakan ketika peneliti ingin memahami fenomena pendidikan secara naturalistik—yaitu apa adanya di dalam konteksnya. Hal ini sejalan dengan karakteristik penelitian ini yang ingin melihat bagaimana guru dan siswa mengalami, menafsirkan, dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan multikulturalisme melalui aktivitas permainan tradisional.

Metode deskriptif kualitatif dipilih karena tiga alasan metodologis yang kuat:

1. Fokus pada proses, bukan hasil numerik.

CTL dan permainan tradisional merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung, keterlibatan sosial, dan konstruksi makna. Proses tersebut tidak dapat diukur secara kuantitatif, tetapi perlu dipahami secara naratif dan deskriptif.

2. Konteks sosial sangat menentukan makna.

Nilai-nilai Pancasila, kerja sama, toleransi, dan multikulturalisme hanya dapat dipahami dalam konteks interaksi nyata antar-siswa. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menangkap dinamika tersebut secara natural (Lincoln & Guba, 1985).

Penelitian ingin menggali pengalaman subjektif guru dan siswa.

Model CTL menuntut pemaknaan personal terhadap pengalaman belajar. Karena itu, wawancara, observasi, dan refleksi siswa merupakan sumber data yang paling valid, sesuai dengan prinsip *experience-based inquiry* dalam studi pendidikan (Patton, 2015).

Dengan pertimbangan tersebut, metode deskriptif kualitatif dipandang paling sesuai untuk menjawab fokus penelitian, yaitu mendeskripsikan implementasi CTL melalui permainan tradisional berbasis multikultural serta memahami bagaimana nilai-nilai Pancasila diinternalisasi oleh siswa dalam setting pembelajaran nyata di SMP Negeri 41 Bandar Lampung.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 41 Bandar Lampung, yang beralamat di jalan Yos Sudarso KM.10, RW No.4, Kelurahan Karang Maritim, Kecamatan Panjang, Kota Bandar Lampung. Penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 41 Bandar Lampung, khususnya kelas IX.5 yang dipilih secara purposive karena dinilai memiliki karakteristik yang relevan untuk dikaji, terutama dalam hal keanekaragaman latar belakang sosial budaya, serta kesiapan guru mata pelajaran dalam mengimplementasikan pembelajaran inovatif. Pemilihan kelas IX juga mempertimbangkan keterkaitan antara usia perkembangan peserta didik dengan kompleksitas capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Siswa kelas IX.5 akan terlibat dalam tiga kali pertemuan pembelajaran yang dirancang berdasarkan ATP dan CP pendidikan pancasila. Guru pendidikan pancasila, kepala sekolah, serta beberapa siswa akan menjadi partisipan untuk pengumpulan data melalui wawancara dan observasi partisipatif.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi siswa selama memainkan permainan gobak sodor dan terompah dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Observasi ini mencakup keterlibatan siswa, strategi kerja sama, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam permainan. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk memahami bagaimana permainan ini berkontribusi terhadap pemenuhan capaian pembelajaran

Makbul (2021) menyatakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat perilaku serta interaksi subjek dalam konteks tertentu. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya untuk mencatat tingkat partisipasi siswa, pola interaksi dan komunikasi, kerja sama dalam pelaksanaan permainan, serta peran aktif guru dalam mendampingi proses pembelajaran.

3.4.2 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara semi-terstruktur, yang memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam dan fleksibel sesuai dengan respons yang diberikan narasumber. Wawancara ditujukan untuk memperoleh pemahaman tentang implementasi model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui permainan tradisional gobak sodor dan terompah berbasis multikultural dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Selain itu, wawancara juga bertujuan menggali persepsi siswa mengenai keterlibatan mereka dalam pembelajaran serta bagaimana permainan tradisional berkontribusi terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila dan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Menurut Pugu, Riyanto, dkk. (2024), wawancara semi-terstruktur memberikan fleksibilitas eksplorasi terhadap topik yang kompleks dan memungkinkan narasumber mengungkapkan pengalaman dan pandangan secara lebih luas.

Wawancara dilakukan terhadap:

1. Guru Pendidikan Pancasila, untuk memperoleh informasi tentang strategi penerapan model CTL melalui permainan tradisional berbasis multikultural, termasuk proses perencanaan, pelaksanaan, serta hambatan dan dukungan yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung.
2. Siswa kelas IX.5, untuk menggali pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional gobak sodor dan terompah, pemahaman terhadap nilai-nilai pancasila yang diperoleh, serta persepsi mereka mengenai kebermaknaan dan kesesuaian metode dengan kehidupan nyata.
3. Kepala sekolah dan/atau wakil kepala sekolah, untuk memahami kebijakan dan dukungan institusional terhadap inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal dan nilai-nilai multikultural yang dilakukan di SMPN 41 Bandar Lampung.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto, video, dan dokumen pembelajaran yang terkait dengan penerapan permainan tradisional yakni gobak sodor dan terompah dalam pendidikan pancasila. Menurut Fadilla & Wulandari (2023), *"Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara dengan bukti fisik yang dapat dianalisis lebih lanjut."* Dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup:

1. Foto dan video aktivitas pembelajaran berbasis permainan tradisional.
2. Modul ajar yang digunakan dalam penerapan CTL melalui permainan tradisional.
3. Catatan lapangan yang mendokumentasikan dinamika pembelajaran dan respons siswa.
4. Buku Panduan Pembelajaran CTL yang menjadi luaran penelitian. Panduan tersebut memuat langkah pembelajaran, sintaks CTL, dan integrasi nilai multikultural berdasarkan praktik lapangan.

Teknik pengumpulan data ini digunakan secara triangulasi, yaitu mengkombinasikan berbagai metode untuk meningkatkan keabsahan data. Dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas implementasi CTL melalui permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan, menganalisis, serta menginterpretasikan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran CTL melalui permainan tradisional dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis data interaktif Miles, (1994) yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu:

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan langkah awal dalam proses analisis, yang melibatkan penyaringan, penekanan fokus, penyederhanaan, serta pembuatan abstraksi terhadap data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian. Informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan diklasifikasikan berdasarkan keterkaitannya dengan topik penelitian, seperti partisipasi siswa dalam kegiatan permainan, sejauh mana permainan efektif dalam menanamkan nilai-nilai pancasila, serta hambatan yang dihadapi guru dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Miles dan Huberman (1994) menyatakan bahwa “reduksi data” adalah proses yang membantu memperjelas, merangkum, dan menyusun data agar dapat ditarik kesimpulan yang bermakna. Dalam konteks penelitian ini, data yang tidak relevan akan disisihkan untuk menjaga agar analisis tetap selaras dengan fokus utama penelitian.

3.5.2 Penyajian Data (Display Data)

Setelah melalui tahap reduksi, data yang telah tersusun akan disajikan dalam bentuk deskriptif naratif, tabel, atau diagram untuk mempermudah analisis lebih lanjut. Penyajian data bertujuan agar informasi yang telah dikumpulkan dapat dipahami secara sistematis dan lebih jelas. Menurut Miles & Huberman (1994), *"Penyajian data membantu peneliti dalam menarik kesimpulan yang akurat dan memungkinkan adanya tindakan lebih lanjut."* Hasil observasi mengenai interaksi siswa dalam permainan, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi pelaksanaan pembelajaran akan ditampilkan dalam bentuk yang terstruktur sehingga dapat dianalisis dengan lebih baik.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Data yang telah direduksi dan disajikan akan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian, seperti bagaimana implementasi CTL melalui permainan tradisional, dampaknya terhadap pemahaman siswa mengenai pendidikan pancasila, serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Menurut Miles &

Huberman (1994), "*Kesimpulan dalam penelitian kualitatif harus diverifikasi secara terus-menerus untuk memastikan keabsahannya.*" Dalam penelitian ini, proses triangulasi akan digunakan untuk memvalidasi data dari berbagai sumber (observasi, wawancara, dan dokumentasi).

3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, instrumen utama adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*), yang berperan aktif dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data (Moleong, 2018). Peneliti secara langsung terlibat dalam proses pengamatan, wawancara, dan dokumentasi di lapangan. Namun, untuk mendukung keteraturan dan fokus pengumpulan data, peneliti juga menggunakan instrumen bantu yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran, sintaks model CTL, dan relevansi dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor dan terompah. Adapun instrumen bantu yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

3.6.1 Lembar Observasi

Lembar observasi disusun untuk merekam aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan melalui permainan tradisional. Observasi ini bersifat non-partisipatif dan bertujuan untuk mencatat perilaku, respons, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Indikator yang diamati meliputi:

1. Tingkat partisipasi siswa dalam permainan (aktif/pasif)
2. Interaksi sosial antar siswa (kerja sama, toleransi, empati)
3. Respons siswa terhadap aturan permainan yang mencerminkan nilai Pancasila (sportivitas, kejujuran, tanggung jawab)
4. Reaksi siswa terhadap proses pembelajaran kontekstual
5. Keterlibatan guru dalam membimbing proses bermain dan refleksi nilai-nilai Pancasila.

Format lembar observasi: berbentuk skala penilaian dan catatan lapangan dengan

kategori intensitas (tinggi, sedang, rendah) serta kolom naratif untuk mencatat kejadian penting dan deskripsi perilaku siswa.

3.6.2 Panduan Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan para informan terhadap implementasi model pembelajaran CTL melalui permainan tradisional berbasis multikultural. Panduan wawancara disusun berdasarkan rumusan fokus masalah dan tujuan penelitian. Informan wawancara:

1. Guru Pendidikan Pancasila
2. Peserta didik kelas IX.5
3. Kepala sekolah

Wawancara akan direkam dan di transkrip, lalu dianalisis untuk mendapatkan tema-tema kunci yang berhubungan dengan penelitian.

3.6.3 Format Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti fisik yang dapat memperkuat data dari observasi dan wawancara. Dokumentasi ini juga berfungsi sebagai sumber triangulasi. Bentuk dokumentasi yang dikumpulkan:

1. Foto aktivitas pembelajaran di kelas/lapangan saat permainan tradisional berlangsung
2. Video proses permainan gobak sodor dan terompah dalam pembelajaran
3. Dokumen perangkat ajar: Modul Ajar, lembar refleksi siswa
4. Catatan atau jurnal siswa mengenai nilai-nilai yang mereka pelajari

Penyusunan instrumen juga telah disesuaikan dengan tujuan utama penelitian, yakni mendeskripsikan implementasi model pembelajaran secara kontekstual yang mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila kepada siswa kelas IX.5 di SMPN 41 Bandar Lampung. Kombinasi observasi, wawancara, dan dokumentasi ini mendukung integrasi data yang valid dan terpercaya.

3.7 Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data memegang peranan penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian benar-benar mencerminkan realitas di lapangan. Peneliti perlu menjamin bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas tinggi, tidak bias, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Untuk mencapai hal tersebut, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi serta melakukan konfirmasi data (*member checking*) secara informal setelah kegiatan pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019), “Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.” Sementara itu, Moleong (2021) menegaskan bahwa triangulasi bertujuan untuk meningkatkan derajat kepercayaan (*credibility*) data dengan membandingkan hasil temuan dari berbagai sumber atau metode. Penelitian ini menggunakan dua bentuk triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yang dilaksanakan secara berkesinambungan selama proses pengumpulan data.

3.7.1 Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai narasumber, yaitu guru Pendidikan Pancasila, siswa kelas IX.5, dan kepala sekolah SMPN 41 Bandar Lampung. Perbandingan data dari ketiga sumber ini dilakukan untuk menemukan kesesuaian pandangan, serta memastikan bahwa interpretasi peneliti tidak didominasi oleh satu pihak saja. Sebagai contoh, apabila siswa menyampaikan bahwa permainan tradisional membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila, maka pernyataan tersebut dikonfirmasi melalui wawancara dengan guru dan kepala sekolah untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Dengan demikian, data yang diperoleh menjadi lebih kredibel dan mewakili pandangan dari berbagai pihak.

3.7.2 Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

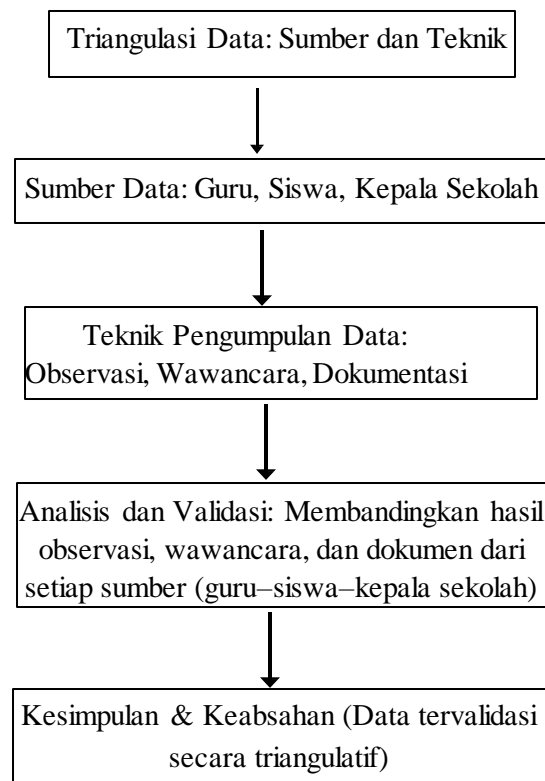
Apabila hasil observasi menunjukkan bahwa siswa aktif dalam kegiatan permainan tradisional, maka informasi ini perlu diperkuat dengan hasil wawancara siswa dan guru serta bukti dokumentasi berupa foto atau video kegiatan.

Triangulasi teknik ini membantu memperkuat kredibilitas data dan memastikan bahwa setiap temuan benar-benar memiliki dasar empiris yang konsisten.

Triangulasi dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti terhadap perilaku siswa, penerapan nilai-nilai multikultural, dan efektivitas sintaks CTL benar-benar didukung oleh bukti yang sah dan konsisten.

3.7.3 Member Checking dan Konsistensi Waktu Pengumpulan Data

Selain triangulasi sumber dan teknik, peneliti juga melakukan *member checking* secara informal setelah kegiatan pembelajaran. Langkah ini dilakukan dengan berdiskusi langsung dengan guru dan beberapa siswa untuk memastikan bahwa hasil interpretasi peneliti sesuai dengan makna dan pengalaman mereka. Dengan demikian, setiap temuan yang ditulis dalam laporan penelitian merupakan representasi yang autentik dari pandangan partisipan. Konsistensi waktu pengumpulan data juga menjadi bagian dari proses validasi. Pengumpulan data dilakukan dalam tiga pertemuan berbeda (di kelas dan di lapangan), sehingga hasil observasi mencerminkan dinamika alami proses pembelajaran, bukan hasil pengamatan sesaat. Dengan demikian, data yang diperoleh benar-benar menggambarkan implementasi model *Contextual Teaching and Learning* melalui permainan tradisional berbasis multikultur secara utuh, valid, dan mendalam di SMPN 41 Bandar Lampung. Triangulasi diterakan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3 1 Bagan Triangulasi

Sumber: Diolah oleh Peneliti 2025

3.8 Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada standar etika penelitian yang berlaku di bidang pendidikan, guna memastikan bahwa semua proses berlangsung secara profesional, adil, dan tidak merugikan siapa pun yang terlibat. Adapun prinsip-prinsip etika yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Persetujuan Informan (*Informed Consent*)

Sebelum proses pengumpulan data dimulai, peneliti akan meminta persetujuan tertulis atau lisan dari pihak sekolah serta informan (siswa, guru, dan kepala sekolah). Setiap partisipan diberi penjelasan yang lengkap mengenai tujuan penelitian, jenis data yang dikumpulkan, bentuk keterlibatan mereka, dan hak untuk mengundurkan diri kapan saja tanpa konsekuensi negatif.

2) Kerahasiaan dan Anonimitas

Peneliti menjamin bahwa semua informasi pribadi partisipan, seperti nama, kelas, atau hal-hal yang bersifat sensitif, akan dirahasiakan. Identitas informan tidak akan dicantumkan dalam laporan penelitian. Jika diperlukan kutipan langsung, nama akan disamarkan atau diganti dengan kode tertentu (misalnya S1 untuk siswa pertama).

3) Prinsip *Non-Maleficence* (Tidak Merugikan)

Selama proses wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti tidak akan melakukan tindakan yang dapat menimbulkan ketidaknyamanan, tekanan psikologis, atau kerugian fisik dan moral kepada partisipan. Penelitian dilakukan dengan pendekatan yang menghargai dan empatik, terutama karena subjek utama adalah siswa SMP.

4) Keadilan dan Sukarela

Seluruh partisipasi dalam penelitian ini dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan dari pihak manapun. Setiap partisipan memiliki hak yang sama untuk mendapatkan informasi dan memperlakukan mereka secara adil dalam proses penelitian.

5) Transparansi Tujuan Penelitian

Peneliti menjelaskan secara terbuka bahwa tujuan penelitian ini bukan untuk mengevaluasi performa guru atau siswa secara individual, melainkan untuk mengembangkan model pembelajaran yang kontekstual, multikultural, dan berbasis permainan tradisional guna memenuhi capaian pembelajaran pendidikan pancasila. Penerapan etika penelitian bertujuan agar proses pengumpulan dan pengolahan data dapat berjalan secara aman, bertanggung jawab, serta memberikan manfaat yang nyata bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3.9 Perencanaan Penelitian

Tabel 3 1. Perencanaan Penelitian

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Perencanaan	Penyusunan proposal dan instrumen	April - Mei 2025
Persiapan	Izin penelitian dan koordinasi dengan sekolah	Juni 2025
Pelaksanaan	Pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi	Juli - Agustus 2025
Analisis Data	Reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan	Agustus 2025
Penyusunan Laporan	Penulisan Bab IV & V	Agustus 2025

Sumber: Data Peneliti, 2025

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui permainan tradisional berbasis multikultur diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 41 Bandar Lampung, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, refleksi siswa, serta dokumentasi, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran dengan model CTL melalui permainan tradisional telah disusun secara sistematis dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Guru menyusun perangkat pembelajaran yang mencakup RPP/ Modul Ajar, skenario permainan, instrumen observasi, pedoman wawancara, serta lembar refleksi yang secara keseluruhan selaras dengan tujuh komponen CTL yaitu *konstruktivisme, inquiry, learning community, modeling, questioning, reflection, dan authentic assessment*. Pemilihan permainan Gobak Sodor dan Terompah dilakukan dengan mempertimbangkan nilai-nilai multikultural, kerja sama, sportivitas, serta konteks sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Perencanaan ini menunjukkan bahwa guru telah mengintegrasikan antara kebutuhan kurikulum, karakteristik siswa, dan konteks budaya lokal.
2. Pelaksanaan model CTL berbasis permainan tradisional berlangsung dinamis, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual bagi siswa. Pembelajaran di kelas dan kegiatan permainan di lapangan menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam eksplorasi nilai-nilai pancasila melalui aktivitas langsung, diskusi kelompok, observasi, dan refleksi. Permainan tradisional menjadi wahana nyata bagi siswa untuk membangun pengetahuan secara konstruktivis, berlatih mengambil keputusan melalui proses *inquiry*,

serta membangun komunitas belajar yang kolaboratif. Setiap langkah pembelajaran juga menunjukkan keselarasan dengan prinsip CTL, terutama pada aspek keterkaitan materi dengan realitas kehidupan siswa dan penguatan nilai-nilai multikultural seperti toleransi, penghargaan terhadap perbedaan, dan kerja sama antar siswa.

3. Evaluasi implementasi model CTL berjalan secara holistik dengan memadukan penilaian autentik, observasi perilaku siswa, dan refleksi pembelajaran. Lembar observasi aktivitas, pedoman wawancara, format refleksi siswa, serta penilaian nilai multikultural memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses dan hasil belajar siswa. Evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat interaksi sosial, dan menumbuhkan kesadaran multikultural siswa. Selain itu, guru melakukan penilaian berkelanjutan (*ongoing assessment*) untuk memastikan bahwa pengalaman belajar siswa relevan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan prinsip CTL.
4. Model CTL berbasis permainan tradisional terbukti relevan, efektif, dan bermakna untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis multikultur. Temuan menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai konteks nyata yang memungkinkan siswa membangun pemahaman sosial secara alami. Melalui interaksi langsung, siswa belajar memahami peraturan, peran sosial, konflik, strategi, dan nilai-nilai kebersamaan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan IPS yang berorientasi pada pembentukan warga negara yang kritis, demokratis, dan menghargai keberagaman.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diperoleh mengenai implementasi model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui permainan tradisional berbasis multikultur di SMPN 41 Bandar Lampung, maka peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Bagi Guru Pendidikan Pancasila dan Guru Mata Pelajaran lainnya di SMPN 41 Bandar Lampung diharapkan dapat memanfaatkan model CTL secara lebih konsisten dalam pembelajaran, terutama dengan mengintegrasikan aktivitas kontekstual seperti permainan tradisional, kunjungan lapangan, simulasi, atau studi kasus. Guru juga perlu memperkaya variasi permainan atau aktivitas kolaboratif lainnya untuk menumbuhkan nilai-nilai multikultural secara lebih luas. Selain itu, guru dapat mengembangkan instrumen evaluasi autentik yang lebih komprehensif agar proses dan hasil belajar siswa dapat dipantau secara lebih objektif. Guru PPKn disarankan menggunakan *buku panduan pembelajaran* yang dihasilkan dari penelitian ini sebagai acuan dalam menerapkan CTL melalui permainan tradisional.
2. Bagi Sekolah diharapkan memberikan dukungan lebih lanjut berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas luar kelas. Sekolah juga dapat memfasilitasi program pelatihan atau workshop bagi guru terkait penerapan CTL, manajemen kelas, penguatan nilai multikultural, dan pengembangan perangkat pembelajaran inovatif. Dukungan kebijakan sekolah akan memperkuat implementasi model CTL secara berkelanjutan.
3. Bagi Pengembang Kurikulum dan Pemerhati Pendidikan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual dan berbasis budaya lokal. Integrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran IPS perlu dipertimbangkan sebagai salah satu bentuk pembelajaran aktif yang relevan dengan konteks sosial budaya Indonesia. Pengembang kurikulum juga dapat memperluas panduan implementasi CTL untuk berbagai jenjang pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan studi lebih luas, baik dengan melibatkan jumlah sekolah atau kelas yang lebih banyak maupun dengan memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian berikutnya juga dapat mengeksplorasi lebih dalam hubungan antara permainan tradisional dan penguatan kompetensi sosial, karakter multikultural, atau keterampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.
5. Bagi Siswa, pembelajaran berbasis CTL dan permainan tradisional hendaknya dimanfaatkan sebagai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama, menghargai perbedaan, dan meningkatkan rasa tanggung jawab. Siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai multikultural yang diperoleh selama permainan dan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di lingkungan sosialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R. F., Pitoewas, B., & Adha, M. M., 2023. Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(2).
- Adha, M. M., & Susanto, E., 2020. Kekuatan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membangun Kepribadian Masyarakat Indonesia. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 121–130.
- Adha, M. M., Ulpa, E. P., Johnstone, J. M., & Cook, B. L., 2019. Pendidikan Moral Pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda. *Atlantis Press*.
- Adha, M. M., Perdana, D. R., & Supriyono, S., 2021. Nilai Pluralistik: Eksistensi Jatidiri Bangsa Indonesia Dilandasi Aktualisasi Identitas Nasional. *Jurnal Civic Hukum*, 6(1).
- Agusniati, A., Nurwidyayanti, N., Burhan, B., & Rizal, A., 2025. Peranan Pendidikan Pancasila Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Untuk Mencegah Perundungan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2386–2391.
- Agusta, E. S., 2023. P5P2RA Menumbuhkan Kesadaran Berbangsa dan Bernegara Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(2), 53–62.
- Alotaibi, M. S., 2024. *Game-Based Learning in Early Childhood Education: Systematic Review and Meta-Analysis*. *PMC*.
- Anam, F., & Fitriyah, E., 2024. Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Problem Based Learning. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 114–123.
- Aoliyah, N., 2023. Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36.
- Banks, J. A., 2009. *Multicultural Education: Issues and Perspectives*. John Wiley & Sons.
- Berns, R. G., & Erickson, P. M., 2001. *Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy*. The Highlight Zone.

- Blanchard, P. N., Thacker, J. W., & Way, S. A., 2009. Contextual Teaching And Learning in Adult Education. *Journal of Adult Education*.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D., 2023. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194.
- Crawford, M. L., 2001. *Teaching Contextually*. CCI Publishing.
- Depdiknas, 2003. *Pembelajaran Kontekstual: Strategi dan Implementasi*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Desmariyani, E., Kusuma, T. C., & Yanti, F. M., 2021. Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(1), 16–26.
- Dewi, R. K., Suryani, I., & Wahyuni, S., 2019. Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 89–101.
- Dwitami, D., Khotimah, H. H., Kulsum, M. U., & Shidiqqa, Q. Q. A., 2025. Efektivitas Kurikulum Merdeka Terhadap Guru dan Siswa. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Naratif*, 6(1).
- Elhefni, & Wahyudi, A., 2017. *Strategi Pengembangan Pendidikan Multikultural di Indonesia*. Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A., 2023. Literature Review Analisis Data Kualitatif. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34–46.
- Fitriana, E., & Wibawa, S., 2024. Penerapan Model PjBL Berbasis Media Wordwall. *Pendas*, 9(3), 957–969.
- Fitriani, D., & Darmawan, C., 2017. Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Sikap Toleransi. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 3(1), 45–56.
- Gazali, R. Y., 2016. Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Math Didactic*, 2(3), 181–190.
- Handayani, T., & Setiawan, D., 2018. Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(2), 89–101.
- Harahap, S. M., & Lubis, M. S., 2023. *Memahami Bacaan Melalui Pendekatan Kontekstual*. Penerbit NEM.
- Hasibuan, M. I., 2014. Model Pembelajaran CTL. *Logaritma*, 2(1).

- Hidayat, R., 2020. *Permainan Tradisional Sebagai Media Nilai Pancasila*. Pustaka Edukasi.
- Hidayat, T., & Nurhayati, S., 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 67–78.
- Istianah, A., Maftuh, B., & Malihah, E., 2023. Konsep Sekolah Damai. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 333–342.
- Johnson, E. B., 2002. *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. Corwin Press.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021. *Pendidikan Pancasila: Buku Guru Kelas I SD/MI*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2024. *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024*.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I., 2020. Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Kurniawan, A., & Setiawan, D., 2018. Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 156–167.
- Lailia, N., 2025. Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Bermain Peran. *El-Fata*, 5(2), 52–62.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H., 2023. Implementasi Model Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan Guru*.
- Lickona, T., 1991. *Educating for Character*. Bantam Books.
- Lu, Z., Chiu, M. M., Cui, Y., Mao, W., & Lei, H., 2022. *Effects of Game-Based Learning: Meta-Analysis*. ResearchGate.
- Makbul, M., 2021. *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*.
- Martir, L., Sayangan, Y. V., & Beku, V. Y., 2024. Model Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 757–766.
- Mega, A. M. P., & Madani, F., 2023. Analisis Asesmen Autentik Pembelajaran Matematika. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 778–788.
- Miles, M. B., 1994. *Qualitative Data Analysis*. Thousand Oaks.

- Miswar, D., Suwarni, N., & Septiana, 2023. Model Take And Give. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1), 125–138.
- Muslich, M., 2007. *Pembelajaran Berbasis Konteks*. Bumi Aksara.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A., 2023. Pemahaman Model CTL. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Nida, F. L. K., 2013. Intervensi Teori Perkembangan Moral. *Edukasia*, 8(2).
- Ningrum, R. C., Arini, R., Nurwati, A., & Leksono, S. M., 2024. Peranan Permainan Engklek. *Elementary School*, 11(1), 152–160.
- Nurhadi, 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya*. Universitas Negeri Malang.
- Piaget, J., 1972. *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Poltak, H., & Widjaja, R. R., 2024. Pendekatan Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Local Engineering*, 2(1), 31–34.
- Prasetyo, A., 2021. Penggunaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran. *Penerbit Akademika*.
- Pratiwi, D., & Sari, R., 2021. Permainan Tradisional Sebagai Media Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 34–45.
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N., 2024. *Metodologi Penelitian: Konsep, Strategi dan Aplikasi*. PT Sonpedia.
- Purnamasari, D. A. F., 2024. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Menurut Piaget. *Zuriah*, 2(1), 23–31.
- Purnawanto, A. T., 2023. Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pedagogy*, 16(2), 103–115.
- Purwanti, E., 2022. *Pembelajaran Kontekstual Media Objek Langsung*. P4I.
- Rahayu, S., & Prasetyo, T., 2018. Model Pembelajaran Berbasis Nilai Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 56–67.
- Rahmawati, E. N., 2024. *Multicultural Education Based on Local Wisdom*. *Civics Journal*.
- Regina, U. C., Basith, A., & Hendriana, E. C., 2023. Analisis Nilai Karakter Dalam Gobak Sodor. *Pendas*, 8(3), 909–927.

- Riyadi, T., Nisa, A. F., & Prihatni, Y., 2024. Permainan Engklek Berbasis Tri N. *Pendas*, 9(1), 2621–2634.
- Rizki, A., & Fathoni, A., 2020. Efektivitas Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–58.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W., 2024. Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617.
- Sambonu, A. Y., & Hardi, O. S., 2024. Efektivitas Model CTL. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5033–5044.
- Santoso, R., & Adha, M. M., 2019. *Inovasi Pendidikan Karakter*. Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Saputra, A. G., Juliansyah, S. C., & Athayla, S., 2023. Pendidikan Pancasila Dalam Era Multikulturalisme. *Advances in Social Humanities Research*, 1(5), 573–580.
- Saputra, Y., & Wijayanti, R., 2016. Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 112–124.
- Sari, A. R., 2024. *The Effect of Contextual Teaching and Learning Model Enhanced by Multimedia*. *Lensa Journal*.
- Sari, P., & Utami, R., 2020. Pendidikan Pancasila Sebagai Media Kesadaran Hukum. *Jurnal Pendidikan Hukum dan Kewarganegaraan*, 12(1), 34–45.
- Schunk, D. H., 2012. *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson.
- Sinaga, R. M., 2021. Multicultural Competence for Educators in Plural Society. *International Journal of Education and Society*.
- Sinaga, R. M., 2020. Educational Inclusion and Social Justice in Diverse Classrooms. *Journal of Social Education Studies*.
- Sinaga, R. M., 2019. Developing Tolerance through Cultural-Based Learning. *Journal of Multicultural Pedagogy*.
- Sinaga, R. M., 2018. Character Building in Multicultural Settings. *Journal of Character and Culture Studies*.
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O., 2024. Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suryawan, I. G. A. J., 2020. Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya. *Genta Hredaya*, 2(2).
- Sutrisno, S., 2019. Implementasi Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 145–156.
- Suyanto, S., 2015. Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kreativitas. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), 345–356.
- Suyatno, H., et al., 2021. Efektivitas Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 112–128.
- Syamsurrijal, A., 2020. Bermain Sambil Belajar. *ZAHRA*, 1(2), 1–14.
- Trianto, 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S., 1978. *Mind in Society*. Harvard University Press.
- Wahyuni, P., Yusdita, E. E., & Harumiati, Y., 2024. *The Impact of the Contextual Teaching and Learning (CTL) Model on Student Learning Outcomes. Journal of Learning Improvement and Lesson Study*.
- Wibowo, A., & Haryanto, B., 2020. Pendidikan Pancasila Untuk Menanamkan Nilai Kebangsaan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 23–34.
- Yanny, V., 2024. Pengembangan Media Rumah Pancasila. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9).
- Yilmaz, K., 2011. The Cognitive Perspective on Learning. *The Clearing House*, 84(5), 204–212.
- Zaini, H., Soenarto, S., & Sugiyanto, S., 2018. Traditional Games As A Learning Strategy. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 22(2), 12²–12⁴.
- Zubaidah, S., 2016. Keterampilan Abad Ke-21. *Seminar Nasional Pendidikan* 2(2), 1–17.