

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202361517, 31 Juli 2023

Pencipta

Nama : **Dra. Rosalia Indriyati Saptatiningsih, M. Si dan Padrul Jana, M. Sc.**
Alamat : Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Bantul, DI Yogyakarta, 55182
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **LPPM Universitas PGRI Yogyakarta**
Alamat : Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Bantul, DI YOGYAKARTA 55182
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Kuliah**
Judul Ciptaan : **VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS BUDAYA LOKAL**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 31 Juli 2023, di Yogyakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000494457

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI CERITA BUDAYA MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA



Dra. Rosalia Indriyati, S. M.Si
Padrul Jana, M.Sc
Safitri

Kata Pengantar

Nilai budaya asing yang berkembang begitu pesat di dalam kehidupan masyarakat sehingga berdampak luas pada keseimbangan lingkungan. Globalisasi secara nyata telah menggeser nilai-nilai budaya lokal asli Indonesia. Eksistensi budaya dan keragaman nilai-nilai luhur kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia merupakan sarana dalam membangun karakter warga negara, sehingga pentingnya nilai-nilai yang terkandung dalam budaya sebagai pondasi dalam pembangunan karakter bangsa. Karakter bangsa dibangun bukan berdasarkan pada formula yang instan dan kondisi yang instan pula, melainkan dibangun berdasarkan sejak anak usia dini. Namun seiring perkembangan zaman, eksistensi budaya dan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sampai saat ini belum optimal dalam upaya membangun karakter siswa, fenomena sosial yang muncul akhir-akhir ini cukup mengkhawatirkan, fenomena kekerasan klithih, perkelahian antarsiswa, menurunnya perilaku sopan santun, menurunnya perilaku kejujuran, menurunnya rasa kebersamaan, dan menurunnya rasa gotong royong di antara anggota masyarakat. Berkaitan dengan hal tersebut pembelajaran dengan main peran dan mengangkat cerita rakyat budaya ini. Karakter bangsa dibentuk oleh kreativitas bangsa itu sendiri. Hal ini memberi petunjuk bahwa negara yang mampu menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya dapat berkembang dengan baik dan mampu meminimalisir penyakit-penyakit sosial masyarakat. Di era globalisasi sekarang ini, seluruh aspek kehidupan yang serba terbuka tanpa terkendali dan kurangnya filterisasi serta kondisi masyarakat yang belum siap mengakibatkan masyarakat Indonesia terbawa arus kebebasan yang lebih berorientasi pada individualisme dan materialisme serta mulai melupakan kegiatan-kegiatan gotong royong yang terdapat dalam budaya lokal. Gagasan pengembangan pendidikan berbasis kearifan lokal (local wisdom-based education) berpijak pada keyakinan bahwa setiap komunitas mempunyai strategi dan teknik tertentu yang dikembangkan untuk menjalankan kehidupan sesuai konteksnya. Menurut Wagiran, kearifan lokal merupakan modal pembentukan karakter luhur. Karakter luhur adalah watak bangsa yang senantiasa bertindak dengan penuh kesadaran, purba diri, dan pengendalian

diri. Pijaran kearifan lokal selalu berpusar pada upaya menanggalkan haw

Pendidikan karakter merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam pendidikan di era sekarang. Dengan pendidikan karakter suatu bangsa memiliki jati diri dan identitas kepribadian. Faktanya, dilapangan masih banyak sekolah yang belum optimal dalam menerapkan pendidikan karakter di sekolah. Hal ini terjadi karena kurangnya wawasan mengenai pendidikan karakter dan keterbatasan sumber daya manusia. Tujuan penelitian ini dengan berkolaborasi bersama guru di sekolah menyusun, mengimplementasikan dan mengevaluasi model pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan karakter peserta didik sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, dengan subjek sekolah dasar baik negeri maupun swasta yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengambilan data sampel menggunakan teknik Purposive Sampling. Adapun langkah penelitian terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	
Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	iii
BAB I POTRET PENDIDIKAN KARAKTER DI INDONESIA	1
A. Pengertian dan Makna Pendidikan Karakter	1
B. Konsep Pendidikan Karakter.....	2
C. Pendidikan Karakter dan Cerita Punokawan.....	4
BAB II URGENSI PENDIDIKAN KARAKTER	7
A. Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Siswa Usia Dini	7
B. Kolaborasi Pendidikan Matematika dan Karkater.....	10
C. Karakteristik Punokawan	15
BAB III PEDEKATAN KARAKTER MELALUI MODEL <i>ROLE PLAYING</i> (Bermain Peran) PUNOKAWAN	19
A. Metode Role Playing Berbasis Kearifan Lokal	19
B. Kearifan Lokal.....	20
C. Model Role Playing dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal	20
D. Menumbuhkan Karakter Melalui Metode Bermain Peran Cerita Punokawan	22
BAB IV DOLANAN NEKER	24
BAB V PENUTUP.....	45
A. Hasil Metode Bermain Peran.....	45
B. Bukti Hasil Wawancara Kepada Guru, Siswa, dan Respons Orang Tua.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51

BAB I

POTRET PENDIDIKAN KARAKTER DI INDONESIA

A. Pengertian dan Makna Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah suatu usaha manusia secara sadar dan terencana untuk mendidik dan memberdayakan potensi peserta didik guna membangun karakter pribadinya sehingga dapat menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Pendidikan karakter adalah suatu sistem yang memiliki tujuan yaitu untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik tentu saja didalamnya memuat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai karakter tersebut. Pendidikan karakter sangat erat hubungannya dengan pendidikan moral dimana tujuannya untuk melatih, membentuk, dan mengimplementasikan pada diri individu secara terus menerus guna menyempurnakan kearah hidup yang lebih baik. Karena pendidikan karakter menjadi pondasi disetiap individunya agar mampu bersaing dengan kemajuan yang ada, di era saat ini. Kalau ditanya seberapa penting pendidikan karakter bagi pendidikan dan khususnya untuk diri setiap individu?

Berikut pengertian pendidikan karakter menurut beberapa para ahli, sebagai berikut:

1. T. Ramli, menurut T. Ramli, pengertian pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengedepankan esensi dan makna terhadap moral akhlak sehingga hal tersebut akan mampu membentuk pribadi peserta didik yang baik.
2. Thomas Lickona, menurut Thomas Lickona, pengertian pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.
3. John W. Santrock, menurut John W. Santrock, pendidikan karakter adalah pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan langsung kepada peserta didik

untuk menanamkan nilai moral dan memberikan pelajaran kepada murid mengenai pengetahuan moral dalam upaya mencegah perilaku yang dilarang.

4. Elkind, menurut Elkind, pengertian pendidikan karakter adalah suatu metode pendidikan yang dilakukan oleh tenaga pendidik untuk mempengaruhi karakter murid. Dalam hal ini terlihat bahwa guru bukan hanya mengajarkan materi pelajaran tetapi juga mampu menjadi seorang teladan.

B. Konsep Pendidikan Karakter

Sebelum mendefinisikan pengertian dari pendidikan karakter terlebih dahulu dijabarkan definisi dari karakter menurut beberapa pendapat. Kata karakter diambil dari bahasa Inggris dan juga berasal dari bahasa Yunani *Charcter*. Kata ini awalnya digunakan untuk menandai hal yang mengesankan dari dua koin (keeping uang). Selanjutnya istilah ini digunakan juga untuk menyebut kesamaan kualitas pada tiap - tiap orang yang membedakan dengan kualitas lainnya.

Karakter cenderung disamakan dengan kepribadian seseorang. Orang yang memiliki karakter berarti memiliki kepribadian. Keduanya diartikan sebagai totalitas nilai yang dimiliki seseorang yang mengarahkan manusia dalam menjalani kehidupannya. Totalitas nilai meliputi tabiat, akhlak, budi pekerti, dan sifat-sifat kejiwaan lainnya. Hal senada disampaikan oleh Shimon Pholips, bahwa karakter diartikan sebagai kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Perilaku tertentu seseorang, sikap atau pikirannya yang dilandasi oleh nilai tertentu akan menunjukkan karakter yang dimilikinya. Pengertian karakter di atas menunjukkan dua pengertian. Pertama, ia menunjukkan bagaimana seseorang bertingkah laku. Dimana perilaku tersebut merupakan manifestasi dari karakter. Orang yang berperilaku tidak jujur, rakus, dan kejam, tentulah ia memanifestasikan perilaku atau karakter buruk. Sebaliknya, apabila berperilaku jujur, suka menolong tentu orang tersebut memanifestasikan karakter mulia. Kedua, istilah karakter berkaitan dengan individu. Seseorang baru saja bisa disebut orang yang berkarakter apabila

tingkah laku sesuai dengan kaidan moral (Nugraha, 2016).

Pendidikan karakter sebagai sarana untuk mengadakan perubahan secara mendasar atas individu. Pendidikan karakter berarti sebagai usaha sengaja untuk mewujudkan kebajikan yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara obyektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan tapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan. Nugroho memaknai pendidikan karakter sebagai suatu proses pendidikan secara holistic yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai fondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri dan memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan karakter, terdapat tiga tahapan pendidikan karakter yang harus lampau, yaitu:

1. *Moral Knowing*, tahap ini adalah langkah pertama dalam pendidikan karakter. Dalam tahap ini diorientasikan pada penguasaan pengetahuan tentang nilai-nilai moral, kesadaran moral, penentuan sudut pandang, logika moral, pengenalan diri dan keberanian menentukan sikap. Penguasaan terhadap enam unsur ini menjadikan peserta didik mampu membedakan nilai-nilai akhlak mulia dan akhlak tercela serta universal, dan memahami akhlak mulia secara logis dan rasional bukan secara doktrin.
2. *Moral Loving*, merupakan penguat aspek emosi manusia untuk menjadi manusia berkarakter. Penguatan ini berkaitan dengan bentuk sikap yang harus ditrasakan oleh siswa, yaitu percaya diri, empati, cinta kebenaran, pengendalian diri, dan kerendahan hati. Tahapan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan rasa butuh terhadap nilai-nilai akhlak mulia. Jadi, yang menjadi sasaran guru adalah dimensi emosi, hati, dan jiwa bukan kognitif, logika, atau akal.
3. *Moral Doing/Acting*, merupakan outcome dan puncak keberhasilan peserta didik dalam pendidikan karakter. Wujud tahapan ketiga ini adalah mempraktikkan nilai-nilai akhlak dalam perilaku sehari-hari.

Ketiga tahapan di atas perlu diinfuskan kepada peserta didik melalui cara-cara yang logis, rasional, dan demokratis. Sehingga perilaku yang muncul benar-benar sebuah karakter topeng.

C. Pendidikan Karakter Dan Cerita Punokawan

Latar Belakang Menggunakan Cerita Punokawan

Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang sadar dan terencana dalam rangka untuk terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan.

Memperhatikan pernyataan Menteri Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) Nadiem Makariem mengungkapkan bahwa pendidikan karakter menjadi prioritas pemerintah. Dikarenakan cepatnya teknologi informasi saat ini memungkinkan orang kehilangan arah disebabkan mempercayai informasi yang belum tentu kebenarannya. “Pertama, yang terpenting itu pendidikan karakter. Saat ini yang sedang terjadi dengan besarnya peran teknologi, kalau pemuda tidak punya karakter, integritas, analisa informasi dengan kuat, maka akan terkikis dengan berbagai macam informasi yang tidak benar,” disampaikan dalam rapat Dewan Perwakilan Rakyat (DPR), pada Rabu 6 November 2019. Dilansir dari Antara. “Pendidikan karakter telah lama menjadi suatu pembahasan menarik dan sangat hangat untuk dikaji dan perdalam oleh pelaku pendidikan sejak zaman Ki Hajar Dewantara”(Abdussakir 2018). “Upaya mengimplementasikan dan mengembangkan pendidikan karakter dibutuhkan

strategi / model tertentu. Oleh karena itu pendidikan termasuk mata pelajaran matematika. Implementasi pendidikan karakter pendidikan matematika dilaksanakan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Kemendiknas mengemukakan terdapat 18 karakter yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika. Tetapi dalam penelitian ini hanya 4 karakter saja yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran matematika, yaitu: cerdas, peduli, Tangguh, dan tertib/disiplin”(Maxinus Jaeng 2011). Pendidikan karakter sebagai pondasi diri pada anak dalam menghadapi perkembangan yang ada dilingkungannya. Mengoptimalkan pendidikan karakter bukan hanya sebatas melalui pendidikan formal, melainkan bermain bisa juga dijadikan model dalam membantu mengoptimalkan pendidikan karakter. “Pendidikan karakter sebagian besar berfokus pada model seperti; RPP, strategi, media, dan model. Penerapan pendidikan karakter memang langsung didukung oleh kepala sekolah, dan bapak ibu guru baik melalui kerja sama dengan masyarakat, desa binaan, menjadi contoh kepada siswa menjadi pribadi yang baik, dan mengawasi. Selain itu masih ada penelitian berfokus pada implementasi seperti dampak pendidikan karakter di Indonesia, dan pentingnya pendidikan karakter tertentu”(Jhon 2021). Adapun implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika meliputi semua tahapan dalam proses pembelajaran yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian sehingga lebih komplit dan detail.

Kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan nilai-nilai luhur dan pandangan hidup yang dapat memperkokoh jati diri nilai suatu bangsa dan menanamkan rasa cinta pada bangsa serta negara. Kearifan lokal tentu saja diserap dari nilai-nilai luhur yang berkembang di masyarakat itu sendiri. “Model pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan kearifan lokal (*local wisdom*) dapat memperkaya pengetahuan siswa, memungkinkan siswa untuk siap dalam menghadapi dunia global, dan yang paling penting siswa jauh lebih memahami kebudayaan yang ada dibudaya siswa maupun budaya lingkungan sekitar”(Palinussa 2013). Cerita Punokawan suatu kearifan lokal budaya yang dimiliki Bangsa Indonesia salah satu dalam penanaman pendidikan karakter yaitu

dengan cerita dari tokoh Punokawan. “Punokawan memiliki arti yaitu sebagai teman yang multifungsi, mumpuni, menghibur, memberi semangat, dan memotivasi”(Anggapuspa 2014). “Punokawan suatu tokoh wayang jenaka yang dimiliki bangsa dengan 4 tokoh pewayangan serta karakteristik yang berbeda-beda seakan menggambarkan sifat yang ada dilingkungan sekitar, setiap tokoh punokawan mengajarkan manusia untuk berperilaku terhadap sesama dengan sifat-sifat yang berbeda satu dengan lainnya”(Wulandari and Alamin 2019).

Berdasarkan uraian di atas, pendidikan karakter melalui pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan kebudayaan lokal yaitu cerita punokawan diharapkan dapat mengatasi permasalahan terkikisnya serta menanamkan 4 karakter dalam pembelajaran matematika yaitu cerdas, peduli, tangguh, dan tertib/disiplin. Hasil pengamatan peneliti selama observasi di sekolah, kondisi beberapa pembelajaran di Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta belum optimal dalam menerapkan pendidikan karakter berbasis budaya lokal khususnya implementasi dalam pembelajaran matematika. Sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan kearifan lokal (*local wisdom*).

BAB II

URGENSI PENDIDIKAN KARAKTER

A. Pentingnya Pendidikan karakter bagi siswa usia dini

Pentingnya pendidikan karakter berbasis kearifan lokal memiliki tujuan dapat mengubah sikap, dan perilaku Sumber Daya Manusia (SDM) agar dapat meningkatkan produktivitas kerja dan mampu dalam menghadapi perkembangan yang ada serta menyikapi dengan bijak. Manfaat dari penerapan yang baik tentunya akan meningkatkan jiwa gotong royong, kebersamaan, saling terbuka satu sama lain, menumbuhkembangkan jiwa kekeluargaan, membangun komunikasi yang lebih baik, serta tanggap dengan perkembangan dunia luar (Rakhmawati and Alifia 2018). Tugas pendidikan karakter selain mengajarkan mana nilai-nilai yang baik, dan mana nilai-nilai yang buruk yang paling ditekankan menurut Daniah, (Daniah n.d.) pendidikan karakter lebih ditekankan mengenai langkah-langkah penanaman kebiasaan terhadap hal-hal yang baik. Dengan metode pembelajaran yang terintegrasi dengan kebudayaan lokal dapat membantu guru mengorientasikan diri terhadap lingkungan dan budaya rumah siswa untuk menghubungkan pengalaman dan mengembangkan rasa pemberdayaan (Acharya et al. 2021). Dengan penerapan pendidikan karakter yang baik tentu saja dapat menghasilkan penerus generasi bangsa yang mampu bersaing dalam kompetensi dan holistik sebagai perwujudan membangun peradaban dan bernegara Indonesia (Arifin and Hakim 2021). Ramdani, (2018) mengatakan bahwa Terdapat tiga pendekatan utama untuk pendidikan karakter, pendekatan perkembangan kognitif (sering disebut pendidikan moral) memberikan keunggulan untuk mengetahui yang baik, pendekatan peduli menekankan mengiginkan kebaikan, dan pendidikan karakter tradisional yang melihat, melakukan yang baik sebagai sesuatu yang mendasar. Dalam praktik kelas dan program pendidikan karakter, ketiga pendekatan ini sering kali terintegrasi.

Kementerian Pendidikan Nasional (2010) telah merumuskan 18 nilai karakter yang akan ditanamkan pada diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa. Nilai-nilai karakter rumusan Kementerian Pendidikan Nasional tersebut selengkapnya adalah sebagai berikut:

1. Religius, yakni ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan) lain, serta hidup rukun dan perdamaian.
2. Jujur, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan (mengetahui apa yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.
3. Toleransi, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut.
4. Disiplin, yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku.
5. Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga darah penghabisan), dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan, dan lain-lain dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecahkan masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya.
7. Mandiri, yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Namun hal ini bukan berarti tidak boleh bekerja sama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab kepada orang lain.
8. Demokratis, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain.

9. Rasa ingin tahu, yakni cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam.
10. Semangat kebangsaan atau nasionalisme, yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi, atau individu dan golongan.
11. Cinta tanah air, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya, sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri.
12. Menghargai prestasi, yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain dan mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat berprestasi yang lebih tinggi.
13. Komunikatif, senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik.
14. Cinta damai, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang, dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu.
15. Gemar membaca, yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran, buku bacaan, dan lain sebagainya.
16. Peduli lingkungan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
17. Peduli sosial, yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya.
18. Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, bangsa, negara, maupun agama.

B. Kolaborasi Pendidikan Matematika dan Karakter

Terdapat berbagai model pembelajaran yang dianggap dapat dijadikan sarana dalam mengajarkan pendidikan karakter seperti pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), bermain peran (*role playing*), simulasi, sistem debat, problem based learning, dan contextual learning (pembelajaran kontekstual). Salah satu dari model tersebut akan dikembangkan dengan mengadopsi nilai-nilai budaya yang terdapat dalam masyarakat atau mata pelajaran Matematika yang sekiranya dapat diintegrasikan ke dalam model *role playing* yaitu cerita punokawan (Ramdani 2018). Pendidikan karakter yang terintegrasi dengan kebudayaan lokal dalam pembelajaran matematika, mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit. Terdapat lima tujuann pembelajaran matematika Sumarmo dalam (Rakhmawati and Alifia 2018) menyebutkan bahwa :

1. Memahami konsep matematika, seperti algoritma, akurat, luwes, dan tepat dalam pemecahan masalah .
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat,
3. Memecahkan masalah
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan sumber,
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari , sikap rasa ingin dan ketelitian.

Dari penjelasan di atas tim peneliti mencoba untuk mengkaitkan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pendidikan karakter yang terintegrasi dengan kebudayaan melalui pembelajaran matematika, pengamplikasian dilakukan dengan cerita Punokawan yang sedang melakukan transaksi jual beli kelereng yang mana didalamnya disispkan hitungan, dari adanya transaksi tersebut seperti penjelasan menurut Sumarmo bahwasannya kegunaan matematika perlu dihargai dalam kehidupan sehari-hari, dimana sikap ketelitian. Kolaborasi matematika dengan karakter yang lain seperti,

budaya yang ada di Maluku-Ambon yaitu pela dan gadong, dimana dalam pembangunan tempat ibadah (masjid atau gereja) dan Masohi adalah suatu budaya gotong royong dalam menyelesaikan suatu tugas, sedangkan untuk keterlibatan matematika yaitu materi ajar bangun datar yang melibatkan budaya pela gendong dan masohi (Palinussa 2013). (Ramdani 2018) mengatakan bahwa proses belajar yang melibatkan lingkungan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi, khususnya pada peserta didik yang slow learner dapat mudah dalam menerima materi ajar. Pendidikan berbasis kearifan lokal dapat memahamkan siswa slow learner dalam belajar matematika karena lebih konkrit dan kontekstual. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter dengan matematika sangat perlu untuk ditingkatkan serta diimpelentasikan dalam kehidupan sehari-hari, dan mampu menghargai nilai matematika dalam keterlibatan yang ada dalam suatu kehidupan, selain itu tentu saja nilai kebudayaan hendak dilestarikan untuk tetap menjaga identitas bangsa serta mampu memberikan dampak terhadap karakter penerus generasi yang mampu menghadapi dampak dari dunia luar. Istilah punokawan berasal dari kata pana yang artinya paham dan kawan yang artinya teman. Pewayangan punokawan suatu seni budaya yang memiliki 4 tokoh wayang diantaranya Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong yang masing-masing tokoh memiliki karakteristik berbeda-beda patut untuk kita selami. Tokoh dari pewayangan tersebut sebagai tokoh wayang jenaka yang mampu memecahkan suasana. Menurut (Wulandari and Alamin 2019) dari karakteristik punokawan sebagai tokoh multi peran yang mampu menjadi penasihat para penguasa mereka juga sebagai penghibur, kritikus, sekaligus sebagai penyampai kebenaran dan kebajikan, punokawan selalu hidup rukun bila tidak ada kepentingan yang istimewa mereka tidak akan keluar dan dalam karakteristik tersebut sebagai contoh berperilaku terhadap sesama melalui masing-masing sifat atau karakteristik yang dimilikinya. Dalam pertunjukan wayang juga dapat digunakan dalam pembinaan moral, menyampaikan pesan-pesan tertentu yang mendidik, dan memberikan semangat pada masyarakat (Jiwandono and Khairunisa 2020). Punokawan merupakan tokoh pewayangan

yang diciptakan oleh seorang pujangga Jawa. Selanjutnya mengenai karakteristik dari masing-masing tokoh pewayangan punokawan. Menurut Kresna (2002) menjelaskan mengenai filosofi dari karakteristik masing-masing tokoh pewayangan punokawan diantaranya:

1) Tokoh Semar

Dengan jari telunjuk seolah menuding melambangkan karsa keinginan yang kuat dalam menciptakan sesuatu. Mata yang menyipit juga melambangkan ketelitian dan keseriusan dalam menciptakan. Tokoh semar merupakan pusat dari keseluruhan Punokawan sendiri. Semar banyak disegani oleh para kesatria atau lawan, dimana semar adalah tokoh yang memiliki sifat atau karakter yang rendah hati, tidak sombong, jujur, serta menjadi contoh karakter yang baik dan bijaksana.

2) Tokoh Gareng

Gareng merupakan anak pertama dari Semar, dengan tangan yang cacat, kaki yang pincang, mata yang juling, melambangkan cipta, bahwa menciptakan sesuatu, dan tidak sempurna. Kita tidak boleh menyerah, bagaimanapun kita sudah berusaha semaksimal dan semampu yang dimilikinya. Apapun hasil tentunya diserahkan kepada Sang Pencipta. Gareng adalah anak angkat Semar dimana Gareng mempunyai karakter yang berbeda, seorang yang tidak pandai bicara apa yang dikatakannya kadang-kadang serba salah. Gareng merupakan tokoh Punokawan yang memiliki ketidak lengkapan bagian tubuh seperti halnya Gareng yang mengalami kecacatan kaki, cacat tangan, dan mata.

3) Tokoh Petruk

Dengan tangan dan kaki yang panjang, tubuh tinggi langsing, hidung mancung, wujud dari cipta, yang kemudian diberi rasa, sehingga begitu tampak indah. Petruk merupakan anak kedua dari Semar, dimana Petruk

memiliki karakter yang nakal dan cerdas. Tokoh Petruk dengan bentuk tubuh, tangan dan kakinya panjang yang menimbulkan bahwa di setiap pemikiran harus panjang. Seperti halnya kita berpikir harus panjang serta tidak grusa-grusu agar sesuai dengan keinginan dan tidak mengalami penyelesaian. Petruk pandai berbicara dan juga sangat lucu, ia sangat suka menyindir segala hal yang tidak benar dengan lawakan-lawakannya.

4) Tokoh Bagong

Walau Petruk lengkap dengan keindahan dan kesempurnaan, Bagong juga dianggap manusia utuh, maka dari itu jangan takut atau malu dengan kekurangan kita. Karena dari kekurangan itulah menjadikan kita manusia seutuhnya. Bagong merupakan anak bungsu Semar, dimana tokoh Bagong memiliki karakter yang sama halnya dengan saudaranya yaitu Gareng dan Petruk, dimana Bagong juga suka bercanda dan penuh dengan kebebasan (berlaga bodoh).

Penjelasan mengenai karakteristik sifat dari tokoh pewayangan punokawan di atas yang melatar belakangi penelitian mengenai pendidikan karakter anak di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mana dalam penerapan belum maksimal. Selain penanaman nilai karakter tentu saja secara tidak langsung melestarikan budaya. Sekolah memegang peranan penting dalam proses pendidikan karakter (Maxinus Jaeng 2011). Sosialisasi budaya wayang sebagai pembentuk karakter bangsa (sulistiyani 2020). Bahwa punokawan dalam cerita film animasi merupakan sumber inspirasi dan diharapkan dapat memberikan adil menyebarkan nilai kebaikan utamanya bagi anak-anak (Sulistiyono 2016). Indonesia khususnya Jawa, wayang merupakan suatu tradisi dan budaya yang telah mendasari dan berperan besar dalam membentuk karakter dan eksistensi bangsa Indonesia, khususnya yang beretnis Jawa (Arifin and Hakim 2021). Dapat disimpulkan bahwa cerita punokawan mampu meningkatkan karakter, dan secara tidak langsung juga mengenalkan nilai budaya kepada peserta didik. Nilai karakter didapat melalui sifat-sifat yang

dimiliki masing-masing tokoh yang memiliki sifat seperti kehidupan dimasyarakat. Cerita punokawan yang dibawakan oleh tim peneliti mengambil latar tempat di sebuah desa bernama Karang Kadempel. Desa ini digambarkan sebagai desa yang dikuasai oleh seorang kepala desa yang otoriter. Terdapat doktrin raja adalah dewa yang harus selalu disembah dan ditaati, Semar yang juga seorang dewa, bahkan dia adalah dewanya para dewa turun ke Karang Kadempel untuk membebaskan ketertindasan rakyat. Semar seorang dewa tidak pernah menyembah kepada raja. Walaupun demikian, tetap menghormati raja tersebut dengan bersikap sopan, terutama setiap berbicara dengannya.

Tujuan :

Tujuan dari metode pembelajaran yang terinterasi dengan cerita punokawan diantaranya yaitu:

1. Agar selalu dekat dengan budaya yang berkembang dilingkungan sekitarnya.
2. Secara tidak langsung memperkenalkan budaya kepada calon penerus bangsa, yang secara tidak sadar saat ini banyak masyarakat yang melupakan tentang kebudayaan.
3. Membangun jati diri bangsa melalui pendidikan karakter.
4. Menumbuhkan jiwa nasionalisme bangsa, yaitu cinta tanah air.

Manfaat :

Manfaat dari metode pembelajaran yang terintegrasi dengan cerita punokawan diantaranya yaitu:

1. Dengan adanya pendidikan karakter dapat mempraktikkan dan mengajarkan nilai-nilai moral dan pengambilan keputusan yang beradab dengan hubungan sesama manusia maupun hubungannya dengan Tuhan.
2. Selektif dalam menerima sekaligus menyaring pengaruh dari budaya luar.
3. Meningkatkan pengetahuan siswa serta sebagai penanaman karakter dan

membekali siswa untuk menghadapi segala permasalahan di luar sekolah.

4. Guru dapat menyajikan bahan pelajaran dengan baik dan dapat diterima siswa dengan baik.
5. Guru dapat mengetahui lebih dari satu metode pembelajaran, baik yang modern ataupun tradisional.
6. Guru akan lebih mudah mengendalikan kelas.
7. Guru akan lebih kreatif dalam mengatur suasana kelas,
8. Kreatifitas dalam menyalurkan ilmunya kepada siswa akan lebih variative. Semakin banyak metode yang dikuasai guru dalam menyampaikan mata pelajaran kepada siswa, akan semakin mudah dalam menyalurkan ilmunya. Walaupun menghadapi berbagai macam perbedaan yang dimiliki oleh masing-masing anak.

D. Karakteristik Punokawan

Punokawan terdiri dari kata “pana” yang berarti luas pengetahuan (pandai) dan “kawan” (sekawan) yang berarti empat. Punokawan merupakan ekspresi yang mencerminkan kenyataan lain, kenyataan yang sesungguhnya tentang kekuasaan yang ترجمahkan sebagai perpaduan berbagai tatanan, bukan hanya atas dasar penaklukan dan penguasaan.

Dalam proses pembuatan sosial, tidak dilepaskan dari karakteristik tokoh wayang yang kerap kali dikaitkan dengan nilai-nilai moral dan nilai luhur budaya jawa yang mendasari sikap dalam kehidupan sehari-hari. Sosial Punokawan menjadi lebih terlihat menggambarkan budaya bangsa karena dipadukan dengan menggunakan lagu dan permainan tradisional. Punokawan adalah karakter yang unik dan khas dalam pewayangan Indonesia. mereka melambangkan orang kebanyakan. Karakternya memuat bermacam-macam peran seperti penasihat para ksatria, penghibur kritis sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Jika melihat ke latar belakang karakter-karakter Punokawan, mereka asalnya adalah orang-orang yang menjalani

metamorfosis (perubahan karakter yang berangsur-angsur) hingga menjadi sosok yang sederhana namun memiliki kedalaman ilmu yang luar biasa.

Gambaran dari Punokawan menurut penelitian Listiyo, Cyntia, dan Meliawati, semar digambarkan dengan bentuknya yang samar-samar dan bermuka pucat. Karakter Semar menyimbolkan kesederhanaan, kejujuran, menyayangi orang lain, tidak terlalu senang Ketika mendapatkan kebahagiaan dan tidak terlalu sedih ketika mendapatkan kesulitan. Gareng digambarkan sebagai figure yang tidak lengkap bagian tubuhnya seperti adanya kekurangan pada bagian kaki, tangan, dan matanya. Karakter Gareng adalah selalu berhati-hati dalam hidup menjaga perkataan dan perbuatan. Figure Petruk digambarkan dengan bagian-bagian tubuh yang panjang sebagai simbol berpikir panjang sebelum berperilaku dan sabar dalam menjalani kehidupan. Bagong memiliki bentuk seperti Semar namun berwarna hitam sebagai simbol kesederhanaan, kesabaran, dan selalu melakukan refleksi terhadap perilaku.

Karakteristik Punokawan Novida Nur M 2017, mengemukakan bahwa karakteristik dari 4 tokoh sebagai berikut:

Semar

Di dalam pendalangan sangat terkenal menjadi Punokawan yang memberikan jalan dan bimbingan bagi para ksatria. Membenarkan hal-hal yang salah dan meluruskan tindakan yang akan menuju penyelewengan. Berikut beberapa atribut utama dari Semar, sebagai berikut:

1. Kuncung Semar, bagian rambut yang menjulang di tas kening tokoh ini berwarna putih. Gaya rambut kuncung memberikan konsep perpaduan unsur tua dan muda.
2. Mata rembesan, menggambarkan mata yang sedih dan dikatakan mengeluarkan air mata. Menggambarkan mata yang belum dibersihkan seperti habis bangun tidur.

3. Mulut mesem, bibir yang selalu tersenyum padahal raut mukanya Nampak sedih, menyimbolkan perasaan senang bercampur sedih.
4. Badan ngropoh, bentuk tubuh yang gemuk hingga memiliki dada seperti wanita, Semar diceritakan bukan pria, bukan pria, dan bukan waria.
5. Tangan nuding, selalu memberikan petunjuk ke arah yang benar kepada siapa saja yang meminta.

Gareng

Seorang lazim disebut anak Semar dan masuk dalam golongan Punokawan dagelan atau pelawak. Wajahnya: mata juling, hidung bulat, tidak berleher, perut gendut, kaki pincang, dan tangannya bengkok. Berikut atribut utama Gareng, sebagai berikut:

1. Mata kero, kornea mata tidak ditengah tapi mengarah ke atas atau samping. Bermakna memiliki pandangan atau pengetahuan luas.
2. Mata juling, kornea mata mengarah menedekati hidung. Melmbangkan kalau tidak suka melirik hal yang bukan haknya.
3. Muaka mesem, senantiasa tersenyum dan menghibur orang disekitarnya.
4. Tangan tekle, tangan yang tidak bisa digerakkan pada bagian sendi, diartikan tidak suka mengambil barang orang lain.
5. Tangan ceko, tangan yang bengkok berkelok-kelok, melambangkan permasalahan hidup kadang berliku pasti ada titiktemunya.
6. Tangan nuding, selalu menunjukkan jalan yang baik dan benar.
7. Kaki pincang, menyimbolkan bahwa setiap melangkah hendaknya selalu berhati-hati.

Petruk

Petruk adalah Punokawan di pihak keturunan/trah wiratadya. Berikut atribut utama dari Petruk, sebagai berikut:

1. Hidung mare ula, bentuknya seperti pare panjang, menyimbolkan ketajaman penciuman dan kepekaan perasaan.
2. Mulut mesem, ceria dalam situasi apapun, tidak hanya piawai melontarkan lelucon, namun juga lantang berbicara.
3. Tubuh jangkung, mempertimbangkan tiap kali melangkahakan kaki, cekatan, panjang akal, dan mudah mengulurkan bantuan.
4. Tangan kanan nuding, menunjukkan kehendak memilih apa yang dikehendaki, sedangkan tngan kiri mengepal diartikan menggenggam erat harapn atau apa yang telah dimiliki.
5. Sepatu Petruk, menjaga kebersihan dan kesucian dalam setiap langkahnya.

Bagong

Bagong terjadi dari bayangan Sanghyang Ismaya atas sabda Sanghyang Tunggal, ayahnya. Berikut atribut utama dari Bagong, sebagai berikut:

1. Mata mleleng, mata bulat besar melambangkan memiliki pandangan luas dan selalu waspada.
2. Mulut dowe, walau tampak lugu, namun ucapan yang dikatakn selalu jujur, tidak pernah berbohong lahir dan batiniyah, bahkan sangat kritis menyikapi situasi.
3. Badan ngropoh, dikatakan sebagai bayangan Semar dan perawakannya mirip, namun bersikap agak semuanya sendiri dan apa adanya. Tingkah lakunya dan kepolosannya selalu mengundang kelucuan.
4. Tangan megar, senantiasa bekerja keras demi apa yang diinginkan.

BAB III

PEDEKATAN KARAKTER MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* (Bermain Peran) PUNOKAWAN

A. Metode Role Playing Berbasis Kearifan Lokal

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat ini pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Pada metode bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam sutausiyuasi masalah yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Yulianto, Nopitasari, Qolbi, dkk. 2020). Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa sehingga dapat merasakan pembelajaran yang seharusnya ia dapat, implemtasikan, sikapi, renungkan, dan pahami, hal-hal seperti itu tentu adanya tindakan konkrit yang mengharuskan keterlibatan siswa untuk masuk kedalam pembelajaran yang sedang diajarkan bukan sebatas mendengarkan, membayangkan, dan mengulangi pada saat ujian akan mulai, tidak seperti itu.

Penerapan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat, diantaranya yaitu dapat melibatkan siswa terjun seakan menjadi karakter tokoh yang diperankannya, secara tidak langsung memberikan pemahaman mana karakter baik dan mana karakter buruk, selain penanaman karakter tentu dapat mengenalkan budaya yang semakin berganti tahun semakin luntur, akan tetapi dalam kontek model *role playing* kali ini yaitu berkaitan dengan Punokawan sehingga mengenalkan kepada siswa

mengenai tokoh-tokoh Punokawan serta karakter yang dimiliki dari masing-masing tokoh.

B. Kearifan Lokal

kearifan lokal dalam masyarakat terdiri dari tiga bentuk menurut Adnyana, dan Maitri (2014:2), kearifan lokal tersebut antara lain: 1) ideologi dan tradisi, 2) hubungan dan jaringan sosial, dan 3) institusi lokal. Ideologi dan tradisi lokal adalah pemikiran yang menunjukkan kepada paham tertentu dalam menyikapi hidup dan tatanan sosial. Hubungan dan jaringan sosial adalah ikatan sosial untuk mengikat individu dalam berbagai kelompok sosial. Institusi lokal adalah organisasi yang berfungsi bagi kepentingan kelompok atau masyarakat. Kearifan lokal telah menjadi budaya berupa respons dari inetraksi antara manusia dengan lingkungan. Pada tataran ini kearifan lokal menjadi bagian dan tindakan yang nyata dalam bentuk implementasi dari masyarakat terhadap budaya yang ada.

Kearifan lokal dirancang dengan mengintegrasikan berbagai bentuk kearifan lokal ke dalam materi pelajaran, untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal di daerah setempat. Nilai-nilai kearifan loka menjadi sebuah pijakan untuk mengembangkan sebuah pelajaran. Menanamkan kearifan lokal adalah bentuk upaya membangun identitas bangsa dan sebagai filter dalam menyeleksi pengaruh budaya lain khususnya di daerah setempat. Diharapkan pendidikan menjadi tempat mengajarkan dan memberi pemahaman secara merata ke siswa tentang Punokawan.

C. Model Role Playing dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal

Pembahasan pada sub bab ini yaitu mengenai model pembelajaran role playing dalam mata pelajaran matematika berbasis kearifan lokal. Matematika adalah mata pelajaran yang sifatnya hitung menghitung, banyak siswa yang

tidak menyukai pelajaran tersebut seakan-akan mata pelajaran tersebut menjadi momok dalam dunia pendidikan. Pada dasarnya matematika adalah ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu pembahasan pada sub bab ini yaitu mengenai model role playing pada mata pelajaran matematika yang terintegrasi dengan kearifan lokal.

Punokawan adalah salah satu budaya Jawa yang memiliki empat anggota keluarga diantaranya ada Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, dengan masing-masing tokoh memiliki karakter dan sifat yang berbeda-beda. Model pembelajaran ini tentu dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika. Apa saja yang perlu dipersiapkan guru pada saat mengimplementasikan model tersebut, berikut hal-hal yang perlu dipersiapkan guru sebagai berikut: 1) guru harus menyesuaikan terlebih dahulu materi yang hendak diterapkan dalam metode bermain peran, 2) setelah guru menentukan materi, maka langkah berikutnya guru bisa menggunakan peran Punokawan dalam pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran matematika, 3) setelah menentukan tema yang akan dijadikan model pembelajaran berikutnya guru mempersiapkan teks dialog yang nantinya dihafalkan oleh pemeran yang hendak memerankannya, tentu saja siswa yang memerankannya, 4) selesai pembuatan teks dialog guru menginformasikan dan menjelaskan kepada siswa mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan serta guru menemani siswa saat proses latihan, 5) pada saat berlangsung penerapan model guru selalu mendampingi, dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya maupun menjawab dari rancangan dialog yang telah dibuat, karena model yang diterapkan dikhususkan pada mata pelajaran matematika tentu saja beberapa adegan ada yang sifatnya hitung-hitungan serta siswa yang tidak terlibat berusaha untuk menjawabnya, 6) terakhir selesai penerapan model tersebut guru memberikan evaluasi dan kesimpulan serta mengulas sedikit dari apa yang sudah dilaluinya.

Model role playing dapat juga didukung dengan cara menggunakan kostum atau aksesoris lainnya yang sifatnya menggambarkan karakter tokoh yang diperankannya, sehingga model pembelajaran tersebut tidak sebatas sebagai hiburan lantaran sebagai model pembelajaran serta mampu mengingatkan daya ingat dalam jangka waktu yang lama serta dengan mudah siswa mengingatv kembali materi yang disampaikan atau diajarkan guru.

Matematika juga dipandang sebagai alat untuk memecahkan masalah-masalah dalam dunia pembelajaran, dan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga digunakan sebagai kegiatan manusia yang berkaitan dengan hitung-menghitung atau sejenisnya. Dan juga masih ada beberapa guru kurang menyadari adanya keterkaitan budaya yang ada disekitarna dengan mata pelajaran matematika. Pembelajaran yang dilakukan guru pada umumnya masih cenderung teoritis dan kurang kontekstual. Sehingga hal ini dapat menyebabkan matematika yang ditemukan oleh siswa dalam kehidupan sekitarnya sangat berbeda dengan yang ditemukan di sekolah. Maka dari permasalahan yang ada perlu adanya tindakan nyata yaitu melalui pembelajaran matematika yang berbasis kearifan lokal. Sehingga pembelajaran akan jauh lebih menarik dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan secara teori tentu akan menemukan permasalahan karena siswa memandang matematika hanyalah sebagai alat untuk hitung-menghitung (Zhoga. 2019,:667).

D. Menumbuhkan Karakter Melalui Metode Bermain Peran Cerita Punokawan

Kesenian yang berkembang di Indonesia adalah salah satunya tokoh-tokoh dari Punokawan. Punokawan merupakan budaya yang telah mendasari dan memiliki peran besar dalam membentuk karakter dan eksistensi bangsa Indonesia. Sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh Jiwandono, Khairunnisa (2020: 78-79) menyatakan bahwa proses pembentukan karakter diperlukan

suatu media yang dapat merangsang keaktifan siswa di dalam kelas. Dalam penelitiannya yaitu menggunakan media tokoh dari Punokawan, pertunjukan yang dilakukan dalam rangka menumbuhkan karakter, karena didalam pertunjukan terdapat tokoh beserta karakter yang dibawakannya. Tujuan utama dalam pertunjukan yaitu memberikan pentunjuk kepada manusia untuk berlaku yang baik dan benar dan memacu cipta, rasa, dan karsa ikut membangun bebrayan agung, serta memayu hayuning bawana.

Karakter Punokawan dalam penelitian Amung Wiweko, (2017:47) mengatakan bahwa Punokawan yang arif, mengajarkan tentang falsafah khidupan yang telah dibentuk dan diwariskan oleh para leluhur kita. Nilai pendidikan yang diajarkan melalui tokoh Punokawan dalam dilihat dari tata rias yang diperankan masing-masing tokoh. Nilai-nilai yang terkandung dalam perwajahan tokoh dari Punokawan diantaranya sebagai berikut: religius, jujur, bertanggung jawab, cinta damai, bersahabat, bijaksana, optimis, komunikatif, dan demokratis.

BAB IV

DOLANAN NEKER



Pada jaman dahulu di sebuah desa yang bernama Karang Kadempel ada sebuah keluarga yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Keluarga ini bernama kerluarga Punokawan. Semar merupakan ayah dari Gareng, Petruk dan Bagong yang mempunyai ciri mata sipit, tubuh gemuk dan jari telunjuk yang menuding. Semar merupakan seorang ayah yang jujur, tidak sombong, rendah hati, dan mengasihi sesama.



Semar

Gareng merupakan anak sulung dari Semar yang mempunyai ciri cacat kaki, cacat mata dan cacat tangan. Meskipun begitu Gareng tidak pandai berbicara dan seorang yang lucu.



Gareng

Petruk adalah anak kedua dari ayah Semar yang mempunyai ciri tubuh tinggi dan langsing, tangan panjang dan berhidung mancung dengan sifat pintar dan cerdas.



Petruk

Bagong adalah anak bungsu dari ayah Semar yang bertubuh gemuk, bulat, bermata lebar, dan bibir yang tebal dengan sifat suka bercanda, sederhana, sabar dan lugu.



Bagong

Suatu hari dikisahkan Gareng dan Petruk ingin membeli kelereng/neker di tempat saudaranya yaitu bagong, untuk bermain kelereng bersama di halaman depan, namun sebelum membeli Gareng dan Petruk meminta uang untuk membeli kelereng kepada ayah semar.

Gareng : "Rama....Rama..."
Semar : "Opo Thole?"
Gareng : "Rama, kulo badhe nyuwun arta kangge tumbas neker."
Semar : "Lha opo kowe rung dhuwe neker?"
Gareng : "Dereng Rama, niki kulo kaliyan Petruk badhe tumbas neker."
Semar : "Arep jaluk piro le?"
Gareng : "Kersanipun Rama ingkang badhe maringi."
Semar : "Iki tak paring Rp. 5.000, lah arep tuku nggone sopo?"



Gareng : "Kulo kaliyan Petruk badhe tumbas wonten panggenipun Bagong, Rama."
Semar : "Woalahhh Bagong dodol neker saiki?"
Gareng : "Inggih Rama."



Sakwise Gareng diparingi arto kalian Rama, banjur Gareng lan Petruk pinuju ten ngene Bangong badhe tumbas neker. Omahe Bangong ora adoh saka omahe Gareng, mula Rama ngijinke tumbas neker ten ngene Bagong.

Setelah Gareng dan Petruk meminta uang dari Rama Semar, Gareng, dan Petruk langsung mencari Bagong, sesudah ketemu bagong, Gareng dan Petruk langsung membeli kelereng/neker kepada Bagong.

Gareng : "Gongggg Bagongggg."

Ian Petruk

Bagong : "Wehh Gareng ro Petruk, pie pie?"

Petruk : "Aku arep tuku neker, ijek ono ora?"

Bagong : "Wooo yo jelass onoo, arep tuku piro?"

Petruk : "Sak neker reganepiro?"

Bagong : "Sak neker regane100."

Gareng : " Weh larang tenan, ora ono kaceke karo sedulur dewe iki?"
Bagong : " Mung 100 kok larang hahahaha"
Petruk : "Yowes Aku tuku 20 neker, iki dhuwite 5000"



Permasalahan Matematika

- Apabila Petruk membeli 20 kelereng dengan harga 1 kelerengnya adalah Rp. 100, maka uang yang harus dibayarkan Petruk adalah?
- Jika uang awal Petruk Rp. 5000 dan dipakai untuk membeli kelereng Rp. 2000, jadi berapa kembalian uang yang diperoleh Petruk?

Namun terdapat suatu kejadian, Bagong salah memberikan kembalin kepada Petruk, melihat kejadian tersebut Gareng pun marah-marah kepada Bagong.

Bagong : "Iki truk susuke Rp. 2000"

Petruk : "Lho gong iki kudune Rp. 3000 to?"

Bagong : "woiyooo truk, kurang Rp. 1000"



Gareng : "Wolah, piye e gong! sesok meneh sing teliti gong. Tak andakke Rama kowe !"

Bagong : "Weh ojo-ojo reng, ngapuro yo reng. Luput tenan aku."

Petruk : "Yowes-yowes, rapopo gong. Sesok meneh sek teliti wae"

Bagong : "Suwun yo truk. Aku dingapuro tenan iki. Reng iki tak bonusi 4 neker kanggo nebus luputku."

Gareng : " Walah rasah gong, wes tak ngapuro."

Bagong : " Suwun yo Reng. Eh nanging aku oleh melu dolanan ora iki?"

Petruk : " Oleh banget, ayo ayo..."

Gareng : "Melu wae gong, ben soyo rame le dolanan"

Bagong : "yooooo, dino iki seneng banget aku Reng, Truk, iso dolanan bareng, matur nuwun yo, aku wes diajak dolanan."

Petruk lan Bagong : "Podo-podo Gong, awakdewe yo seneng iso dolanan bareng, ayo lek ndang lungo ben cepet le dolanan."

Bagong : "Ealah wong loro kuwi ngomong we ngasi podo. Ayo-ayo, aku yo pengen dolanan."



Permasalahan Matematika

- Apabila tadi Petruk dan Gareng membeli 20 kelereng dan ditambah lagi oleh pemberian Bagong 4 buah kelereng, maka berapa kelereng yang dimiliki mereka?

Jawab: $20+4= 24$ kelereng

Gareng, Petruk, dan Bagong lalu menuju kerumah Rama Semar, sesampainya di rumah Romo, Gareng, menceritakan kejadian di saat Petruk membeli kelereng dari Bagong.

Gareng : "Rama...Rama?"

Bagong : "Ojo diandake Rama, Reng. Aku wes njaluk ngapuro karo kowe, ojo diandake Rama yo..?"

Gareng : "Rama ten pundi?"

Semar : "Kosipek Gong."

Gareng : "Inggih Rama."

Bagong : "Owalah Gareng ki senenge kok wadulan karo Rama."

Semar : "Ono opo iki, seko kamare Rama kok le rame tenan?"

Gareng : "Rama, Kulo badhe matur, menawai kalawau Bagong ndamel masalah"

Bagong : " Welah, Gareng ki wadulan. Mboten Rama, kulo sampun nyuwun pangapuro"

Semar : "Uwis-uwis, ono opo...?"

Gareng : "Amargi Bagong klintu nyusuki arta kaliyan petruk."

Semar : "Woalah ngono to. Mrene le Bagong!"

Bagong : "Inggih Rama".

Semar : "Sesok yen nyusuki dhuwit kuwi sing bener, sing teliti karo sing jujur ya, yen kowe nggunakke dhuwit seko hasil ngapusi kuwi ora halal lan barokah, entuk dosa."

Bagong : "Inggih Rama matur nuwun. Sedoyo lepat kulo nyuwun pangapunten."

Semar : "Yowes rapopo le. Saiki kanggo Gareng lan Petruk."

Petruk lan : "Inggih Rama "

Gareng

Semar : "Sesok meneh yen lagi ngadepi keluputane uwong ki sing sabar, ojo nesu -nesu, ora apik. Kudu sabar opo meneh karo sedulur sing akur."

Petruk lan Gareng : "Inggih Rama, Sedoyo lepat kulo nyuwun pangapunten."

Semar : "Yowes, ora popo le. Kono gek podo dolanan neker ndak selak maghrib."

Gareng, Petruk, lan Bagong : "Inggih Rama."

Semar : "Le bali ojo ngasi magrib yo, ono adzan magrib kudu wes nang ngomah, ngerti ora?"

Gareng, Petruk, lan Bagong : "Inggih, matur nuwun Rama".



Selanjutnya Gareng membuat gasangan (batas lingkaran untuk menepatkan kelereng). Kemudian Gareng, Petruk, dan

Bagong melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain nekeran. Terpilihlah pemain pertama yaitu Bagong, pemain kedua Gareng, dan pemain ketiga Petruk. Gasangan berisi 30 neker untuk permainan nekeran 20 dari gareng, dan 10 dari Bagong. (Gareng, Petruk, dan Bagong memainkan peran hompimpa).

Bagong : "Nah aku menang. Aku ndhisik dewe"

Petruk : " Yo Reng pingsut".

Gareng : "Yo...siji, loro, telu."

Petruk : "Wah keru dewe ki aku."

Gareng : "Yo Gong kowe sikik sing nylenthik, banjur aku"

Bagong : "Yooooo....siji, loro, telu (cetassss)

Gareng : "Metu telu Gong".



Permasalahan Matematika

- Apabila setiap pemain mendapatkan kelereng sebagai gacuk (kelereng yang digunakan untuk menyelentik kelereng yang berada di dalam gasangan). Ada berapa kelereng yang dimiliki Bagong sekarang? Jawab: $3 + 1 = 4$ kelereng (1 kelereng adalah gacuk)**



- Petruk** : "Jago tenan kowe Gong, le dolanan sipek dewe andang langsung oleh telu, ayo saiki gentian pemain sek nomor loro, ayo saiki ganti Gareng sing dolanan?"
- Gareng** : "Saiki ganti aku yo, kudune oleh akeh iki aku le main. Pokoe raoleh kalah seko Bagong, iyo to Truk Petruk?"
- Petruk** : "Yo... keno Reng. Ningo ojo koyo ngono, ojo-ojo makah setitik ketimbang Bagong kowe malah kisinin, ha...ha..ha.."
- Bagong** : "Iyo bener opo omongane Petruk."
- Petruk** : "Wis lek saiki Gareng, ndak ra sido dolanan malahan."
- Gareng** : "Ji ro lu...." (cetassss)
- Bagong** : "Waaaaaah la kok metu akeh tenan, pinter tenan kowe Reng, kalah adoh ki aku ro kowe."
- Gareng** : "Waiyoo... kuwi akeh tenan to, iso ngalahke Bagong tenanan."

- Bagong** : "Iyo..iyo Reng..Gareng. wes saiki itung Truk nekere kowe sing pinter."
- Petruk** : "Wahh...wahhh dawuh wae Gong. Sik tak itunge, siji, loro, telu, papat, limo, enem, pitu. Wah akeh tenan, Gareng oleh pitu neker Gong, kalah pokoe Bagong."
- Bagong** : " Wah elok tenan. Pinter nekeran jebule kowe Reng."
- Gareng** : "Iyo lah, ha..ha..ha... suwun yo Gong.
- Bagong** : "Aku dijarai dolanan nekeran ben oleh okeh koyo kowe Reng, oleh ra?"
- Gareng** : "Oleh-oleh, seneng aku malahan."





- Ada berapa kelereng yang dimiliki Gareng sekarang?
Jawab: 7 kelereng yang diperoleh + 1 gacuk = 8 kelereng
- Berapa kelereng yang ada di dalam gasangan sekarang?
Jawab: 30 (semula) – 3 (jumlah perolehan Bagong) – 7 (jumlah perolehan Gareng) = 20 kelereng tersisa

- Petruk** : "Wes saiki gantian aku sek dolanan."
- Bagong** : "Reng...Gareng, ayo awakdewe delok le nekerane Petruk, kiro-kiro iso nyeltik opo ora?"
- Gareng** : "Bagong... ora oleh koyo ngono kuwi, ojo ngece ngerti ra, sopo ngerti Gareng nekerane malah oleh akeh ketimbang awak dewe, wes ayo le mulai wae Truk."
- Petruk** : "Iyo Reng, iki delok aku ki iso nyeltik yo, siji, loro, telu..." (cetasss)
- Bagong** : "Haa..haa... piye Truk, mek metu siji ki, isin nak aku."
- Gareng** : "Rapopo deng Truk, jenenge lagi pemanasan."
- Petruk** : "Wes rapopo, mengko sing kepindhho, bener omongane Gareng lagi sepisan dadi iseh pemanasan."
- Bagong** : "Alah alesan Petruk ki, omong wae ora iso dolanan nekeran, ngaku wae. Ha..ha..ha..."
- Petruk** : "Aku ki iso dolanan nekeran yo, nak yo metu sitik, opo malah ora metu ki karang bejo bejan

jenegane we dolanan ono sek kalah ono seng menang, nak yo pancen ngono kuwi to?"

Gareng : "Wes to Bagong, ojo ngono kuwi, tak andhake Rama meneh lo kowe mengko, jenenge dolanan kuwi bener omongane Petruk ono seng kalah ono seng menang ki wajar-wajar wae."

Bagong : "Alah apalane Gareng ki, dadi uwong kok senenge wadulan."

Petruk : "Bagong..., uwis ojo marakke uwong emosi, ngerti ra?"

Gareng : "Uwis..uwis, saiki Bagong njaluk ngapuro karo Petruk, nak ora tak andakke Rama malahan!"

Bagong : "Iyo..iyo., Petruk ngapuro yo, aku meng guyon kok, ojo ditanggepi tenanan, karo Gareng aku ngapuro yo."

Petruk lan : "Iyo podo-podo, wes dingapuro."

Gareng

Gareng : "Ayo lek dilanjut meneh dolanane!"

Bagong : "Iyo Gareng sek senengane wadulan karo Rama."

Petruk : "Bagong uwis, ojo marake uwong nesu."

Gareng : "Iyo bener omongane Petruk."

Gareng : "Sesok mala ora dijak dolanan meneh."

lan Petruk

Bagong : "Iyo ora, ngerti dewe to, aku ki senengane guyon."

Gareng : "Guyonanmu kadang nglarani ati Gong."

Bagong : "Tenane Reng, ha..ha..ha.."

Petruk : "Iyo uwes, ora rampung-rampung mengko."



- **Siapa yang paling banyak kelerengnya?**

Jawab: Gareng

- **Berapa jumlah kelereng yang dimiliki Petruk?**

Jawab: $1+1= 2$ kelereng (1 perolehan permainan, dan 1 adalah gacuk)

- **Berapa jumlah dari kelereng yang dimiliki Gareng, Petruk, dan Bagong?**

Jawab: 8 (Gareng) + 2 (Petruk) + 4 (Bagong) = 14 kelereng

- **Lebih banyak mana kelereng yang diperoleh Gareng dengan kelereng yang ada digasangan sekarang?**

Jawab: jumlah neker yang ada digasangan: $30 - 3 - 7 - 1 = 19$ kelereng, jadi kelereng digasangan yang paling banyak.

Tidak lama kemudian Rama datang untuk melihat Gareng, Petruk, dan Bagong yang sedang bermain nekeran di halaman depan rumah, tampak dari jauh Rama tampak senang karena melihat mereka semua akur dan bermain bersama.

Bagong : " Wa la gari 19 nekere."

Semar : "Laiyo e, nekere gari 19, Petruk lagi oleh siji e, iso kalah kowe mengko Truk."

Bagong : " Wah ra jegos nekeran Petruk."

Semar : "ora oleh ngono kui, karo tunggale ora oleh gunekke ngno kui. Petruk ora jegos nekeran, ning duwe kepinteran babagan liyo. Kowe yo ngno. Keterampilanmu durung mesti wong liyo bisa, keterampilanane wong liyo durung mesti kowe ya iso"

Bagong : "Nggih Rama, nyuwun ngapunten. La kula nggih namung sembrono"

Gareng : "sembrono mu iso nglarani atine wong liyo Gong"

Semar : "sembrono iku ya kena. Nanging ojo nganti ngelek-ngelek wong liyo. Opo meneh tunggalmu dewe"

Gareng, : "Ngih Rama."

Petruk,

lan

Bagong

Semar : "Wis dilereni sik. Sesuk dolanan meneh. Iki wes adzan Maghrib kae. Adus, banjur maghrib"

Gareng, : "Inggih Rama."

Petruk,

lan

Bagong

Bagong : "Petruk nyuwun ngapuro yo."

Petruk : "Iyo Gong, wes tak ngapuro kok."

Gareng : "Sesok awan dolanan nekeran meneh gelem ra?"

Bagong : "Gelem-gelem wae nak aku, kowe piye Truk?"

Petruk : "Oleh-oleh, sesok awan to?"

Bagong : "Iyo sesok awan."

Ian

Gareng

Bagong : "Nak ngono, sesok aku diajari ngetung sek bene rya Petruk, soale kowe luweh pinter babagan itung-itungan."

Petruk : "Iyo sesok tak ajari babagan itung-itungan sek bener."

Gareng : "Babagan itung-itungan kuwi jane gampang to Truk?"

Petruk : "Iyo pancen gampang Reng, naggings kudu teliti karo seng ngati-ati."

Gareng : "Dadi ora keno grusa grusu bener Truk?"

Petruk : "Iyo bener banget Reng, ora oleh disepeleke babagan itung-itungan mergone salah sitik wae kabeh melu kleru."

Bagong : "Piye maksute salah sitik iso kleru kabeh Truk?"

Petruk : "Maksute ngene Gong, sak umpomo Bagong lagi tuku neker, ngo tambah stok neker nang ngomah, pengenmu tuku neker cacahé ono 10, gandeng Bagong ora teliti le ngitung duwit tekan wayahe bayar kurang duwite dadi neker orav sido genep 10. Contone ngono Gong."

Bagong : "Ho yo Truk, bener kabeh opo omonganmu, sesok dewe dolanan neker sedilit wae banjur sinau bareng Petruk wae Reng, gelem ra?"

Gareng : "Ora popo, gelem aku, ben pinter itung-itungan koyo Petruk."

Petruk : "Joosss kabeh... Sesok yen Bagong lagi dodolan neker, le nyusui sek ngati-ati yo."

Bagong : "Iyo Truk, mulo seso diajari, aku yo sering diuneke karo wong tuku, jarene iso dodolan nanging ora pinter nyusuki."

Petruk : "Nah... opo meneh kedadean ngono kuwi, mesti sek tuku iso ora gelem moron ang ngonmu meneh Gong."

Bagong : "Iyo pancen bener Truk."

Tidak lama kemudian, Rama yang melihat Gareng, Petruk, dan Bagong yang masih berada di depan rumah langsung menghampirinya.

Semar : "Wes jam piro iki kok rung podo siap -siap wes arep magrib."

Gareng, : "Ngaputen Rama."

Petruk,

lan

Bagong

Semar : "Uwis saiki budal, lek ndang adus?"

Gareng : "Inggih Rama."

Semar : "Tak rungoke seko jero Gareng karo Bagong pengen sinau bareng Petruk to?"

Bangong : "Inggih leres Rama."

Semar : "Apek nak ngono, wes saiki le omong-omongn
disereni sek."

Gareng, : "Inggih Rama."

Petruk,

dan

Bagong

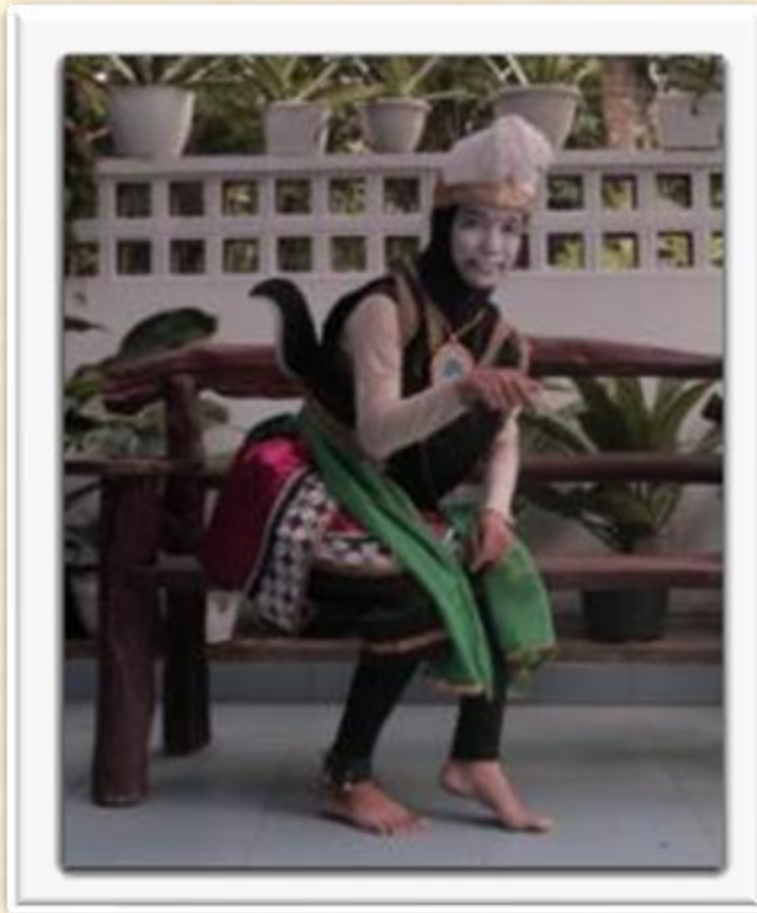


Petruk

Semar

Bagong

Gareng



Pitutur Semar

Cerita diatas mengajarkan kita untuk berbuat jujur, teliti, saling membantu, dan mengajarkan ilmu yang dimiliki. Dalam melakukan suatu tindakan atau kegiatan, selalu sabar dalam menghadapi situasi apapun, dan sesama saudara harus saling menyayangi dan mengasihi satu sama lain jangan suka bertengkar, menjaga kerukunan antar sesama apalagi dalam keluarga, tidak mencela orang lain apalagi saudaranya sendiri dan jangan sombong dengan kemampuan yang kita miliki.

PENUTUP

A. Hasil Metode Bermain Peran

Pembelajaran menggunakan baik model atau metode sangat penting untuk menunjang keberhasilan dari tujuan pendidikan, sejatinya siswa menginginkan pembelajaran yang mampu membuat dirinya merasa termotivasi, rasa ingin tau yang besar, berani berbicara, dan mampu berpikir kritis. Salah satunya metode bermain peran, metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik ikut hanyut dalam karakteristik tokoh yang diperankannya, hal tersebut tentu saja sangat bermanfaat dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan moral dari siswa.

Metode pembelajaran ini sebelumnya telah diimplementasikan di salah satu Sekolah tingkat dasar yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu di SD Alam Anak Prima yang beralamat di Krajan, Wedomartani, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman, 55584. Di Sekolah Dasar (SD) tersebut memiliki *background* yang berbeda dari Sekolah Dasar pada umumnya, perbedaan terletak pada sistem pembelajaran, sistem pembelajaran yang diterapkan yaitu benar-benar di alam, selain diberikan pembelajaran sesuai sekolah pada umumnya untuk tambahan dan penanaman karakter dengan cara memberikan kegiatan merawat tanaman, mengenalkan tanaman obat-obatan serta kegunaannya, diajarkan untuk bisnis, serta diajarkan untuk tidak saling membedakan antara individu yang satu dengan lainnya. sekolah tersebut menampung berbagai siswa dari yang normal maupun yang memiliki kebutuhan khusus, hal tersebut menjadi tantangan bagi pengajar di sana untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai. Dengan adanya metode bermain peran serta didukung dengan pakaian-pakaian pemeran dapat mengenalkan kebudayaan atau kearifan lokal yang ada di Negara Indonesia.

Penerapan metode bermain peran benar-benar disambut dengan senang,

baik siswa, guru, maupun orang tua dari siswa. Bahkan memori ingatan dari dialong yang mengajarkan pentingnya dalam karakter jujur, kehati-hatian, teliti, mengenal karakter tokoh, anggota keluarga dari Punokawan dapat diingat dengan baik oleh masing-masing siswa. Kondisi dan suasana pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut benar-benar menjadi tenang dan kondusif.



**Kondisi dan situasi
saat pembelajaran**

Ada beberapa siswa yang aktif saat proses pembelajaran berlangsung, baik bertanya mengenai hitung-menghitung maupun dari peran tokoh Punokawan tersebut. serta siswa mampu memberikan kesimpulan dari semua yang diperankan, seperti memberikan kesimpulan masing-masing toko ada Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Penerapan metode tersebut bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik Sekolah Dasar dengan pendekatan kearifan lokal (*local wisdom*). Dalam penelitian yang kemudian dijadikan suatu produk yaitu buku berfokus kepada peserta didik, guru, dan wali murid yang dilakukan secara langsung yaitu dengan bermain peran dengan mengangkat cerita Punokawan. Kemudian hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami makna tersirat dari adegan setiap tokoh yang dimainkan oleh tokoh-tokoh Punokawan, sehingga menjadikan peserta didik menjadi semangat dalam belajar matematika serta budaya yang ada di Indonesia.



Gambar diatas adalah evaluasi setelah metode bermain peran selesai, siswa benar-benar memperhatikan secara seksama, evaluasi yang dilakukan yaitu dengan memberikan kesimpulan yaitu berupa pesan dimana setiap individu harus selalu

berbuat jujur, teliti, saling menyayangi, tidak boleh saling mengejek, rukun, tidak mudah putus asa, dan tetap semangat untuk belajar.



Gambar di atas adalah kondisi yang berada di SD Alam Anak Prima, dokumentasi tersebut merupakan kondisi tampak dari depan, SD tersebut sangat peduli dan perhatian kepada semua siswa yang mengenyam pendidikan di sekolah tersebut, setiap wali murid selalu menghubungi orang tua apabila anak masih berada di lingkungan sekolah, bahkan guru juga memfasilitasi dalam menghubungkan pemesanan ojek online kepada anak untuk mengantarkan pulang sampai rumah, hal tersebut adalah salah satu bentuk penanaman karakter tanggung jawab.



Gambar diatas adalah bentuk dukungan dari peneliti yaitu sedikit memberikan cinderamata yang bermanfaat untuk anak yaitu berupa celengan dari tanah liat, hal tersebut bertujuan untuk mengajarkan siswa gemar menabung, selain itu juga menanamkan karakter baik kepada siswa.

B. Bukti Hasil Wawancara Kepada Guru, Siswa, dan Respons Orang Tua

Teknik proses pembelajaran setelah menyaksikan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika dengan berbasis kearifan lokal mengangkat cerita Punokawan wali kelas sangat termotivasi dan menginspirasi. Teknik pembelajaran yang selalu diterapkan yaitu dengan menerapkan proses 100% , dengan pembagian 70% difokuskan untuk main dan belajar, dan 30% difokuskan untuk materi. Teknik mengajar yang diterapkan tentunya tidak sekedar memberikan aspek kognitif saja, contohnya seperti model pembelajaran tebak-tebakkan, dan *point of fase* (kumpulan banyak point), dalam penerapan model pembelajaran *games* guru selalu memberikan *reward* saat peserta didik menerima rapor. Proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai dari tujuan yang hendak dicapai, asiknya proses belajar mengajar tentu tergantung dari pengajar, bagaimana dalam menyampaikan materi, metode belajar, kedekatan guru dengan siswa, dan perlakuan guru terhadap siswa. Peserta didik di SD Alam Anak Prima saat pembelajaran berlangsung sangat aktif, kritis, dan rasa ingin tau yang tinggi. Keaktifan siswa dibuktikan dengan baik pada saat metode berlangsung dan selesai metode bermain peran cerita Punkawan dalam pelajaran matematika siswa mampu menjawab pertanyaan yang ada, serta kembali bertanya, jadi bisa di Tarik benang merah bahwa anak mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada dirinya sendiri, hal tersebut tentu tidak lepas dari metode ataupun pendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Siswa siswi di SD Alam Anak Prima sangat antusias, senang, serta tujuan dari penelitian bisa tersampaikan dengan baik, dibuktikan guru menayakan kepada siswa setelah masuk sekolah kurang lebih selang 2 hari, peserta didikpun masih hafal itu artinya peserta bisa dan dengan mudah menerima tujuan dari penelitian tersebut. Peserta didik tidak ada yang takut dengan penampilan dari tim peneliti, bahkan usai pensi peserta didik tidak tanggung-tanggung langsung meminta foto. Setelah sesi foto, peneliti berusaha menggali informasi tentang pendapat peserta didik dari cerita atau alur keluarga punokawan dengan tema “Pendidikan Karakter Terintegrasi Cerita Budaya Melalui Pembelajaran Matematika”, hal - hal yang ditanyakan tentunya seputar tema tersebut, yaitu seperti menayakan siapa yang melakukan kecurangan saat jual beli, bagaimana karakteristik dari masing-masing tokoh wayang punokawan, siapa yang mendapatkan kelereng yang paling banyak maupun yang sedikit, berapa jumlah kelereng yang didapat apabila dijumlahkan dengan satu kelereng yang dijadikan sebagai gacuk dalam permainan nekeran, berapa uang yang harus dibayarkan apabila membeli sekian kelereng, berapa uang yang harus dikembalikan apabila pembeli membayar uang sejumlah sekian dengan pembelian neker sejumlah yang dibeli, dan yang terakhir pesan dari alur cerita yang dibawakan yaitu alur cerita mengajarkan berbuat jujur dan teliti, dalam melakukan suatu tindakan atau kegiatan, selalu sabar dalam menghadapi situasi dan kondisi apapun, dan sesama saudara harus saling menyayangi dan mengasihi satu sama lain jangan suka bertengkar, menjaga kerukunan antar sesama apalagi dalam keluarga, tidak mencela orang lain apalagi saudaranya sendiri dan jangan sombong dengan kemampuan yang dimiliki.

Wali murid dari siswa siswi di SD Alam Anak Prima sangat senang sekali, karena respon dari anak-anak juga antusias, dengan adanya penelitian tersebut dapat melestarikan budaya daerah. Melihat menurunnya nilai kebudayaan saat ini, dengan adanya penelitian tersebut dapat memperkenalkan mengenai tokoh wayang kepada peserta didik, dan sikap dari wayang punokawan.

DAFTAR REFERENSI

Saputra, E. (2021). Kontribusi Tokoh Punakawan pada Pagelaran Wayang Kulit terhadap Pendidikan Islam kepada Masyarakat. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2).

Yuwanto, L., Maria, C., Septine, S., & Santoso, M. (2014). Social Stories Wayang Punakawan sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.

Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.

Adnyana, I. G. A. P., & Maitri, N. A. U. (2014). Pelestarian Lingkungan Hidup Berbasis Kearifan Lokal (Local Wisdom) di Desa Tenganan Kecamatan Manggis Kabupaten Karangasem. *Media Komunikasi Geografi*, 15(2).

Zhoga, E. F. E. (2019, December). Gamelan Jawa: Sebuah Alternatif Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 3, pp. 675-688).

Jiwandono, I. S., & Khairunisa, K. (2020). Pemanfaatan Nilai-Nilai Filosofis Punakawan Dalam Upaya Penguatan Karakter Mahasiswa. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).

Arif, N. N. M. (2017). Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Punakawan Yogyakarta Melalui Ciri Fisiknya. *INVENSI (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*, 2(1), 91-104.

Narimo, S., & Wiweko, A. (2017). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam tata rias wajah punakawan wayang orang sriwedari surakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 41-48.

Abdussakir. 2018. “*) Keynote Speech Presented in The 1.” (67).

Acharya, Bed Raj, Mukunda Prakash Kshetree, Bishnu Khanal, and Ram Krishna Panthi. 2021. “Perspektif Pendidikan Matematika Terhadap Relevansi Budaya Matematika Tingkat Dasar Di Nepal.” 12(1).

Adnyana, I. G. A. P., & Maitri, N. A. U. (2014). Pelestarian Lingkungan Hidup Berbasis Kearifan Lokal (Local Wisdom) di Desa Tenganan Kecamatan Manggis Kabupaten Karangasem. *Media Komunikasi Geografi*, 15(2).

Anggapuspa, Meirina Lani. 2014. “27-Article Text-53-1-10-20150525.” 1: 38–48.

Arifin, Muhammad, and Rahman Hakim. 2021. "Mahabharata Story ; Pandawa Character ; Character Education of the Indonesian Nation Kata Kunci :” 2(5).

Arif, N. N. M. (2017). Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Punakawan Yogyakarta Melalui Ciri Fisiknya. *INVENSI (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*, 2(1), 91-104

Daniah. "Kearifan Lokal (Local Wisdom) Sebagai Basis Pendidikan Karakter."

Jhon, Winarni. 2021. "Challenges in the Implementation of Character Education in Elementary School: Experience from Indonesia." *İlköğretim Online* 20(1): 1351–63.

Jiwandono, Ilham Syahrul, and Khairunisa Khairunisa. 2020. "Pemanfaatan Nilai-Nilai Filosofis Punakawan Dalam Upaya Penguatan Karakter Mahasiswa." *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 20(1): 74–81.

Maxinus Jaeng. 2011. "Membangun Karakter Melalui Pendidikan Matematika." *Seminar Nasional FMIPA Undiksha: 268–77.*

Narimo, S., & Wiweko, A. (2017). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam tata rias wajah punakawan wayang orang sriwedari surakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 41-48.

Palinussa, Anderson L. 2013. "Students' Critical Mathematical Thinking Skills and Character: Experiments for Junior High School Students through Realistic Mathematics Education Culture-Based." *Journal on Mathematics Education* 4(1): 75–94.

Rakhmawati, Intan Aulia, and Nugrahaning Nisa Alifia. 2018. "Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Penguat Karakter Siswa." *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 5(2): 186–96. <https://jurnal.uns.ac.id/jpm/article/view/26054>.

Ramdani, Emi. 2018. "Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter." *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10(1): 1.

Saputra, E. (2021). Kontribusi Tokoh Punakawan pada Pagelaran Wayang Kulit terhadap Pendidikan Islam kepada Masyarakat. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2).

Sulistiyani, Rosaria. 2020. "Pendidikan Karakter Kebangsaan Bagi Murid Indonesia Di Tawau Melalui Media Wayang." *Prosiding Semnas Ppm 2020: 1053–57.*

Sulistiyono, Arif. 2016. "Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter Pendahuluan Memasuki Abad Ke-21 Banyak Pendidik Ingin Menekankan Kembali Hadirnya." 2(2): 173–74.

Wulandari, Sofyana Kharisma, and Rabendra Yudistira Alamin. 2019. "Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun." *Jurnal Sains & Seni ITS Seni ITS* 8(2): 321–26.

Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.

Yuwanto, L., Maria, C., Septine, S., & Santoso, M. (2014). Social Stories Wayang Punakawan sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.

Zhoga, E. F. E. (2019, December). Gamelan Jawa: Sebuah Alternatif Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 3, pp. 675-688).