



Pengembangan Papan Pintar Pancasila Berbasis Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Ppkn Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila SDN Tlumpu Kota Blitar

¹Muhamad Ramadhani, ²Cindya Alfi, ³Mohamad Fatih

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

[1mrddhani9@gmail.com](mailto:mrddhani9@gmail.com), [2Cindyalfi@gmail.com](mailto:Cindyalfi@gmail.com), [3mohamadfatih@unublitar.ac.id](mailto:mohamadfatih@unublitar.ac.id)

Abstrak

Profil Pelajar Pancasila sekarang membuat siswa lebih kreatif dan inovatif untuk menjadi siswa yang religius dan menghargai orang lain. disertai dengan pembelajaran yang menarik yang dirancang oleh guru, lingkungan sekolah, dan media pembelajaran yang disukai siswa dan tidak membosankan. Papan pintar Pancasila adalah salah satu cara untuk belajar. Studi ini dilakukan untuk menentukan tingkat kevalidan, kelayakan dan penguatan profil pelajar Pancasila khususnya pada elemen gotong-royong. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian juga didokumentasikan menunjukkan bahwa tingkat validasi yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori sangat valid. Tingkat kelayakan yang dilakukan pada wali kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar mendapatkan kategori sangat valid. Penguatan profil pelajar Pancasila elemen gotong-royong termasuk dalam kualifikasi kuat. Sehingga bahwa media ini layak digunakan. sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui angket yang mendapatkan hasil sebagai berikut : angket validasi untuk ahli materi dan ahli media dengan rata-rata 85,9%, angket kelayakan dengan presentase 100% dan angket penguatan profil pelajar Pancasila elemen gotong-royong kepada siswa kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar 98,2% dengan kategori "Kuat".

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Papan Pintar Pancasila, Gotong royong

Abstrack

The Pancasila Student Profile now makes students more creative and innovative to shape and create themselves into students who are religious and can respect others. Accompanied by interesting learning created by teachers and the school environment as well as learning media that are popular and not boring for students. One learning method that can be used is the Pancasila smart board. This study was conducted to determine the level of validity, feasibility and strengthening of the Pancasila student profile, especially the mutual cooperation element. This research and development uses the ADDIE development model which includes stages (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The instruments used in this research were observation, interviews, questionnaires and documentation. The research results are also documented showing that the level of validation carried out by material experts and media experts is in the very valid category. The level of eligibility carried out by the class IV homeroom teacher at SDN Tlumpu, Blitar City was categorized as very valid. Strengthening the Pancasila student profile, the mutual cooperation element is included in the strong qualifications. So there is a possibility that this media is suitable for use. as a learning medium. In this research, data was collected through questionnaires which obtained the following results: validation questionnaire for material experts and media experts with an average of 85.9%, feasibility questionnaire with a percentage of 100% and questionnaire strengthening the profile of Pancasila students with mutual cooperation elements for class students IV Tlumpu Elementary School, Blitar City 98.2% in the "Strong" category.

Keywords: Traditional Games, Pancasila Smart Board, Gotong Royong

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pendidikan yang akan selalu berkembang dan bisa diterapkan di setiap zaman. Terutama untuk siswa sekolah dasar, Pancasila merupakan awal dari mereka agar bisa memberikan dan membuat diri mereka menjadi siswa-siswi yang berlandaskan Pancasila. Betapa pentingnya pendidikan Pancasila, bahwa Indonesia negara kita tercinta saja berlandaskan Pancasila. Begitupula dengan kurikulum terbaru saat ini yang mengedepankan pendidikan Pancasila didalamnya yang berkaitan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk Profil Pelajar Pancasila tahun 2020–2024. Peraturan ini yang berisikan Pelajar Pancasila memiliki enam karakteristik utama yang dianggap profil: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan kreatif (Rachmawati et al., 2022).

Salah satu profil siswa Pancasila adalah gotong royong, yang merujuk pada kemampuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan dengan asas kebersamaan, adil, hormat, bertanggung jawab, peduli, welas asih, dan murah hati adalah kualitas yang mendasari kemampuan ini. Tujuan pendidikan, menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 PPKn salah satunya menumbuhkan sikap gotong royong pada siswa (Retnasari & Rahman, n.d.). Hal ini dikarenakan pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang meneliti cara manusia berinteraksi dengan lingkungannya hubungan manusia dengan masyarakat mereka, serta lingkungan alam mereka (Retnasari & Rahman, n.d.). Sikap gotong royong merupakan sikap yang baik untuk menumbuhkan dan memelihara hubungan manusia baik dengan sesama maupun dengan lingkungan.

Pembelajaran tentang Pancasila tidak akan ada habisnya baik di bangku sekolah dasar, menengah pertama, atas bahkan sampai bangku perkuliahan selalu ada, yang membedakan hanya dari materi yang diterima setiap jenjang pendidikan saja. Tinggal guru yang harus memberikan hal menarik untuk siswa agar bisa mendapatkan hal yang diinginkan bisa tercapai dengan mudah. Inovasi dan kreatif guru harus selalu berkembang juga, agar siswa bisa mendapatkan hal baru dari sosok guru yang menjadi tempat siswa meniru.

Pemberian media kepada siswa dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dan akan menjadi pembelajaran yang menarik yang akan selalu diingat oleh siswa, daripada hanya pembelajaran yang hanya ceramah oleh guru (Aryanto, 2023). Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan informasi dan pengetahuan kepada siswa. Media dapat berupa apa pun yang tersedia di dekat kita, bisa menggunakan media benda nyata atau pembuatan media dengan inovasi terbaru yang kita buat sendiri. Seperti pendapat (Rasyid dan Rohani 2018) kedudukan Media pendidikan, yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar, termasuk dalam metodologi, sebagai salah satu tempat belajar yang dikelola oleh pendidik untuk mempertinggi proses interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan lingkungan belajarnya. Media pembelajaran sebagai penjelas pesan dari guru untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga, dan mendorong siswa untuk belajar (Rahma, 2019).

Praktek pembelajaran berlangsung yang monoton, keadaan kelas adalah pasif dan verbal, siswa hanya diberi jalan dan diterima, dan guru hanya berbicara, tanpa aktifitas belajar tambahan seperti diskusi atau menemukan sesuatu (Hapudin, 2021). Situasi pengajaran seperti ini dapat digambarkan dengan duduk, mendengar, menulis, dan mengingka. Sama halnya dengan yang peneliti temukan dilapang setelah observasi pada tanggal 17 November 2022 melihat keadaan sekolah dan siswa serta dilanjutkan pada tanggal 19 November 2022 untuk berwawancara dengan wali kelas, kelas 4 SDN Tlumpu Kota Blitar sebagai berikut : (1) Minimnya penggunaan media pembelajaran PPKn, (2) Kurangnya tindakan nyata siswa terhadap pembelajaran PPKn, (3) Siswa memahami materi yang diberikan, tetapi menerapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah masih kurang, (4) Kurangnya minat siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik berupa evaluasi pembelajaran.

Permainan tradisional memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa dalam gerak, termasuk gerak lokomotor dan non-lokomotor, serta manipulasi (Munar & Oktadinata, 2019). Permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa (Nurasiah et al., 2022). Menurut pendapat para ahli dapat bahwasannya ketika media pembelajaran yang efektif dengan pemanfaatan

yang maksimal akan menjadikan suatu elemen yang dapat membuat siswa lebih memahami,. Elemen dalam permainan tradisional terlihat pada karakter kerja sama atau gotong royong mengacu pada proses berfungsi bersama untuk mencapai tujuan(Saphira, 2022).

Pada kurikulum merdeka juga ada kegiatan yang akan dikerjakan secara berkelompok sebagai proyek P5 (Proyek Penguat Profil Pelajar Pancasila) untuk siswa. SDN Tlumpu Kota Blitar memiliki proyek pembuatan bakso, dikarenakan di sekeliling sekolah tersebut ada pabrik penggilingan daging untuk bakso yang harus dikerjakan beresama dalam pengawasan guru dan orang dewasa dalam kegiatan tersebut yang membantu siswa untuk saling bergotong-royong dalam proyek yang mereka laksanakan. Lingkungan daerah sekolah yang dekat dengan penjual-penjual dan kegiatan berdagang sejenis jajanan juga menarik sekolah agar siswa dapat memahami keadaan sekitar tentang kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila yang akan mereka jalani. Jadi dengan adanya penelitian ini melatih siswa untuk menguatkan profil pelajar Pancasila dalam menguatkan gotong-royong yang akan mereka bangun secara berkelompok menggunakan media dan permainan tradisional yang peneliti buat.

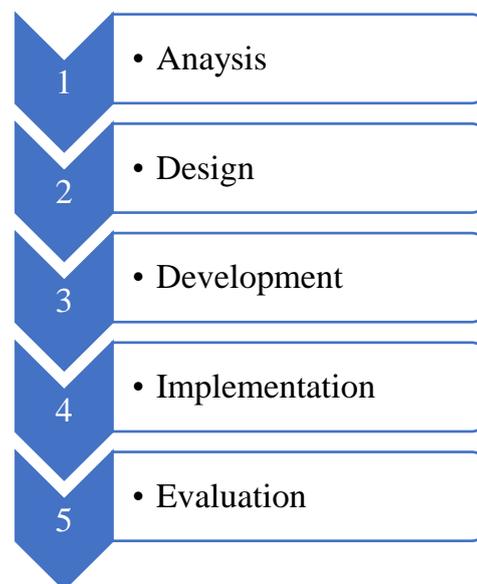
Seperti halnya dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh Pramitasari dengan judul “Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payman Nganjuk” (Pramitasari, 2021) Selanjutnya penelitian dari Sulastri, dkk (2022) dengan judul “Penguatan Pendidikan Pancasila Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru di Sekolah Dasar”. Penelitian berikutnya dari Nursanti yang berjudul “(Sulastri et al., 2022) Pengembangan model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan *Flashcard* Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Karakter Gotong-royong Siswa kelas III Minggirsari Kabupaten Blitar”(Widahyanti & Utami, 2024), ketiga penelitian ini menghasilkan penguatan kepada siswa tentang profil pelajar Pancasila dan elemen gotong-royong.

Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, peneliti akan mengambil judul yaitu “ Pengembangan Papan Pintar Pancasila Berbasis Permainan Tradisional Pada Materi Pembelajaran PPKn Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila SDN Tlumpu Kota Blitar” yang akan memberikan kegiatan pembelajaran berupa gotong-royong menggunakan media yang akan penulis buat sebagai

bentuk gotong-royong yang nyata dalam penerapan Profil Pelajar Pancasila yang sesungguhnya. Melatar belakangi kegiatan yang akan dilakukan menggunakan media yang penulis buat diharapkan bisa memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang sangat membutuhkan kegiatan gotong-royong yang sesungguhnya saat pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D), dan model pengembangannya menggunakan ADDIE. yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dipilihnya model ini karena tahapan ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk intruksional. Menurut filosofi pendidikan ADDIE, penerapan harus berpusat pada siswa, inovatif, asli, dan inspiratif untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif.



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Berikut tahapan penjabaran tahapan ADDIE yang peneliti lakukan:

1. *Analysis* (Analisis)

Aktivitas untuk mencapai tujuan penelitian berikutnya dilakukan melalui kegiatan menganalisis sebagai langkah awal dengan melaukan survey terhadap objek yang diteliti dan masih menjadi masalah di sekolah saat melakukan analisis. Studi tentang pendidikan Pancasila di SDN Tlumpu Kota Blitar untuk mencapai tujuan.

2. *Design* (Desain)

Langkah kedua adalah merancang. Dalam hal ini, tujuan penelitian adalah untuk menemukan masalah dan menyediakan solusi melalui

penggunaan media pembelajaran papan pintar Pancasila untuk mencapai nilai gotong-royong siswa kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar. Pada titik ini, menyuguhkan gagasan model atau prosedur yang akan digunakan untuk memberikan materi kepada siswa secara mandiri.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam langkah ketiga, peneliti akan mengembangkan media papan pintar Pancasila untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan selama analisis. Maka dari itu pada langkah ini peneliti akan mengembangkan media papan pintar Pancasila dengan langkah sebagai berikut : (1) membuat papan pintar Pancasila dengan materi gotong-royong untuk pelajaran Pancasila dan kewarganegaraan di kelas IV SDN Tlumpu kota Blitar. (2) melakukan peninjauan media pembelajaran yang telah dibuat dengan meminta tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memverifikasinya. (3) mengubah atau memperbaiki media yang telah divalidasi oleh tim profesional berdasarkan rekomendasi dan masukan.

4. *Implementasi* (Implementasi)

Langkah keempat ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran yang telah divalidasi di SDN Tlumpu Kota Blitar. (1) Siswa kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar menerima penjelasan tentang materi gotong-royong dari peneliti menggunakan media papan pintar pancasila. (2) Siswa mendengarkan dan mendengarkan penjelasan peneliti. (3) Peneliti mengarahkan siswa untuk melakukan penilaian dengan menggunakan permainan tradisional (bitingan) yang telah disiapkan soal gotong-royong secara kelompok.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah kelima ini berupa evaluasi yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media yang telah dilakukan. Apakah media tersebut mencapai tujuan atau perlu revisi karena masukan. Kemudian revisi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran papan pintar Pancasila.

Sumber data yang peneliti peroleh pra penelitian yang didapat dari guru dan siswa di kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar dengan melakukan observasi di kelas IV dan wawancara dengan wali kelas kelas IV. Serta dari beberapa ahli media dan materi untuk melaksanakan penelitian berupa penyebaran angket. Berupa data kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian kali ini yaitu siswa kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar.

Peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data.

1. Observasi

Tenik yang pertama ini yaitu teknik observasi untuk mencari dan mengetahui serta menggali segala informasi yang ada dilapangan

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang selanjutnya yaitu wawancara kepada pihak SDN Tlumpu Kota Blitar, dalam hal ini peneliti mewawancarai guru kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas bersama dengan siswa.

3. Angket/ Kuisisioner

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu berupa angket atau kuisisioner yang diberikan kepada pihak yang terkait.

Teknik selanjutnya yaitu menggunakan dokumentasi untuk bisa menguatkan peneliti yang benar-benar dilakukan dan dijalankan oleh peneliti agar meyakinkan responden dan menguatkan dalam pengumpulan data penelitian yang sedang berlangsung.

Saat penentuan penguatan profil pelajar pancasila elemen gotong royong ini juga menggunakan beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut:

Pertama melalui tahapan analisis ahli dan produk yang akan digunakan. Untuk menguji kualitas kelayakan produk dengan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Rochmad, 2012). Menggunakan skor kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Presentase	Kealifikasi	Kriteria Kevalidan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi

20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi
------------------	---------------------	--------

Sumber: (Mugianto 2022)

Kedua melalui tahapan kelayakan dengan menggunakan angket yang diisi oleh guru SDN Tlumpu Kota Blitar dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Sumber : Nurpratiwi (2015)

S : Nilai persen yang dicari

R : Jumlah skor

N : Skor maksimum

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Presentasi	Kualifikas	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat layak	Tanpa revisi
61% - 80%	layak	Tanpa revisi
41% - 60%	Cukup	Disarankan
21% - 40%	Tidak layak	Sedikit revisi minoritas
<21%	Tidak baik	Revisi total/mayoritas

Sumber: (Ernawati 2017)

Ketiga baru menemukan media yang layak untuk digunakan ke siswa SDN Tlumpu Kota Blitar dengan menghitung angket yang diisi oleh siswa dengan kriteria sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Perolehan persentase ideal

$\sum x$: Jumlah skor kriteria yang dipilih

N : Jumlah skor maksimum

Tabel 3. Kriteria Penguatan Profil Pelajar Pancasila oleh Respon Siswa

Presentasi	Kualifikas
0%	Sangat Kurang Baik/ Sangat Kurang Kuat

1% - 49%	Kurang Baik/ Kurang Kuat
----------	--------------------------

50% Cukup Baik/ Cukup Kuat

51% - 99% Baik/ Kuat

100% Sangat Baik/ Sangat Kuat

Sumber: (Riduan & Sunarto 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

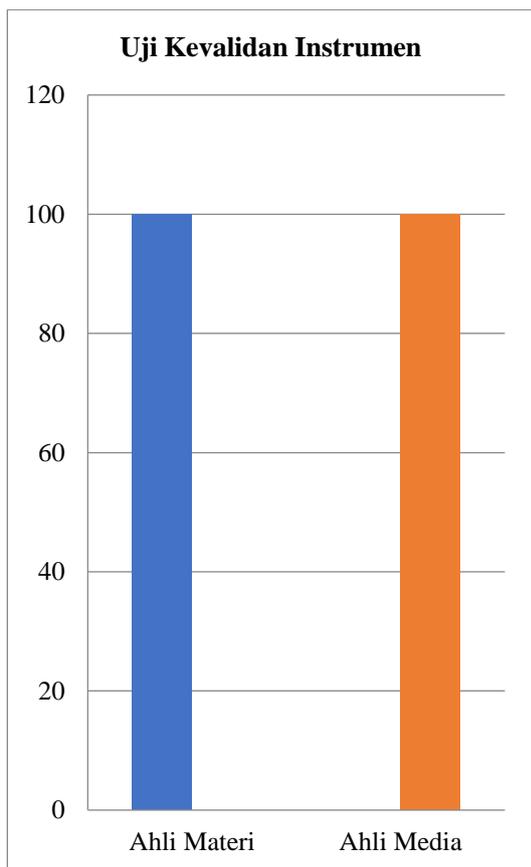
Pada tahapan pembahasan ini merupakan tahapan yang menjadi tujuan dari penelitian media papan pintar Pancasila berbasis permainan tradisional sebagai penguatan profil pelajar Pancasila siswa kelas IV di SDN Tlumpu Kota Blitar. Model ataupendekatan desain media adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Tujuan penelitian ataupun pengembangan berdasarkan rumusan masalah pada bab 1 ini, hasil dari penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analys

Peneliti melakukan langkah awal dengan melaukan survey terhadap objek yang diteliti dan masih menjadi masalah di sekolah saat melakukan analisis. Studi tentang pendidikan Pancasila di SDN Tlumpu Kota Blitar untuk mencapai tujuan Hasil survey diramu dalam bentuk analisis kebutuhan di lapanagan, peneliti menemukan kurangnya media yang dapat meningkatkan profil gotong royong dalam pembelajaran dan materi yang kurang menarik bagi siswa sehingga pembelajaran cendeung berjalan secara monoton. Perlunya media dan materi yang relevan dan menarik dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal kognitif , afektif dan psikomotor(Fathoni et al., 2021),

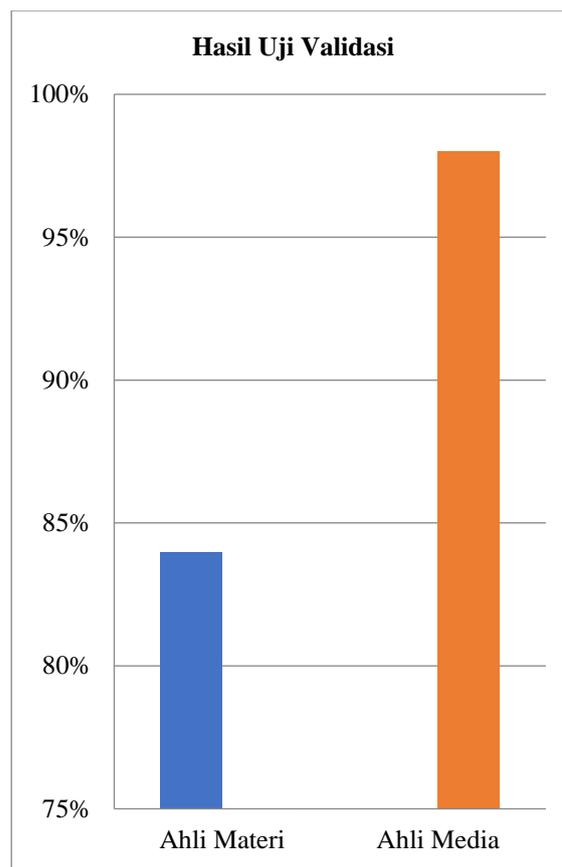
Tahap Design

Pada tahap ini peneliti melihat kevalidan pengembangan media papan pintar Pancasila berbasis permainan tradisional yang dilakukan pada hali materi dan ahli media. Sebelum peneliti memberikan angket kepada validator peneliti melakukan validasi instrument angket kepada dosen pembimbing dan mendapatkan hasil sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Uji Kevalidan Instrumen

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa hasil validasi instrument yang dilakukan peneliti kepada dosen pembimbing mendapatkan skor 100%. Apabila nilai tersebut dicocokkan dengan kategori kevalidan maka instrument tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Valid atau Tidak Revisi". Kemudian peneliti melanjutkan melakukan validasi kepada validator dan mendapatkan hasil sebagai berikut. Kevalidan instrumen diperlukan agar pengambilan data dapat dilaksanakan (Janna & Herianto, 2021)

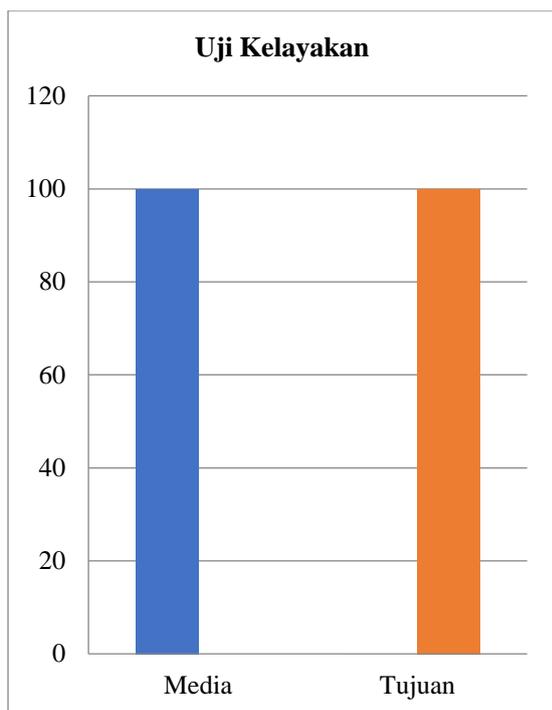


Gambar 3. Hasil Uji Validasi

Dari grafik diatas terlihat bahwa media yang dikembangkan peneliti mendapatkan skor 84% dan 97,8% dengan rata-rata 85,9% tersebut berarti media papan pintar Pancasila "Sangat Valid" untuk digunakan di kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar. Sama dengan halnya pendapat dari (Mugianto, 2022) bila skor 84%-100% dinyatakan "Sangat Valid". Begitu juga dengan pendapat penelitian terdahulu "Media Papan Pintar Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar" yang menyatakan bahwa media papan pintar Pancasila "Valid" untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar (Sukiyati et al., 2023) Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa temuan yang dibuat oleh peneliti dapat diterapkan dalam penelitian.

Tahap Development

Pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan media papan pintar Pancasila kepada wali kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar yaitu Bapak Muchamad Kurnianto. Hasil uji kelayakan yang dilakukan peneliti kepada Bapak Muchamad Kurnianto mendapatkan hasil sebagai berikut.



Gambar 4. Hasil Uji Kelayakan

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa uji kelayakan peneliti mendapatkan skor 100%. Apabila skor tersebut dicocokkan dengan kategori kelayakan, maka uji kelayakan tersebut mendapatkan hasil “Sangat Layak” yang dinyatakan jikalau presentase skor 81%-100% akan dinyatakan “Sangat Layak”. Begitu juga dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Darul Hikam Lumayang” menyatakan kalau media papan kantong pintar layak untuk digunakan di MI Darul Hikam Lumajang (Dewi et al., 2023).

Maka dapat disimpulkan dari pendapat ahli dan penelitian terdahulu serta penemuan peneliti dari hasil angketguru menghasilkan 100% berarti media papan pintar Pancasila berbasis permainan tradisional “Sangat Layak” untuk digunakan di SDN Tlumpu Kota Blitar

Tahap Implementasi

Sebelum membagikan angket untuk diisi oleh siswa SDN Tlumpu Kota Blitar, peneliti melakukan uji coba kepada 25 responden yang merupakan siswa kelas 5 SDN Tlumpu Kota Blitar. Hasil uji tersebut kemudian diolah menggunakan rumus uji validasi korelasi *Product Moment* dengan bantuan aplikasi SPSS 26 dan mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Validasi Angket Penguatan

Nomor	R hitung	R Tabel	Kategori
1	0,748347	0,396	Valid
2	0,627646	0,396	Valid
3	0,975665	0,396	Valid
4	0,748347	0,396	Valid
5	0,975665	0,396	Valid
6	0,975665	0,396	Valid
7	0,975665	0,396	Valid

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa 7 butir soal mendapatkan Jika nilai r dalam tabel lebih besar dari r, maka angket dianggap valid sehingga instrumen dapat digunakan untuk mengukur penguatan profil Pancasila elemen gotong-royong. Selanjutnya peneliti mengolah kembali data tersebut untuk melihat reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS 26 dan mendapatkan hasil sebagai berikut.

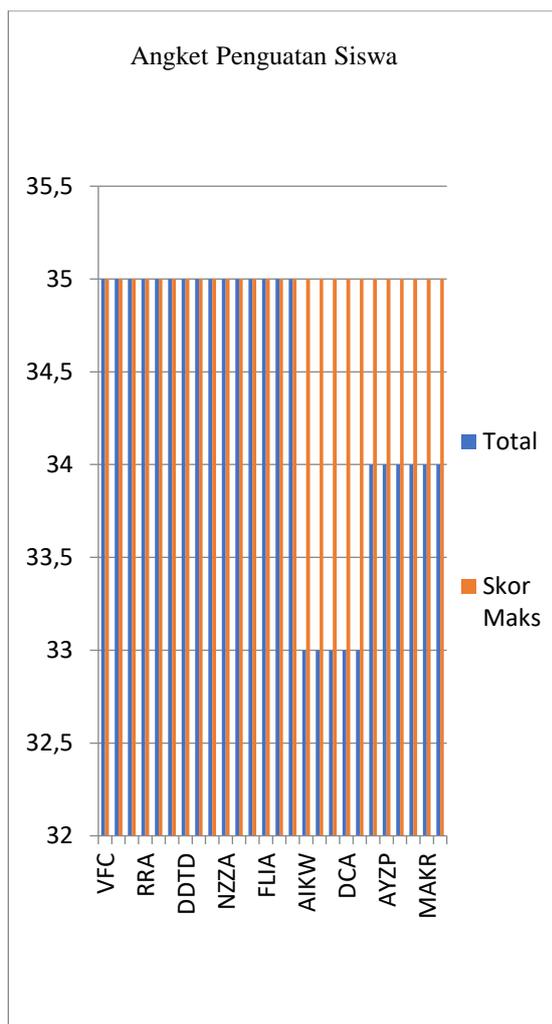
Tabel 5. Uji Reliabilitas Angket Penguatan
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,930	7

Menurut (Riska, 2022) uji reliabilitas diatas sesuai tabel interpretasi reliabilitas nilai $r(0,930) > 0,6$ maka dapat dikategorikan reliabilitas instrumen sangat tinggi, sehingga instrumen dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Tahap Evaluasi

Selanjutnya, setelah angket dinyatakan valid dan reliabel angket penguatan ini dibagikan kepada oleh siswa kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar untuk dilakukan pengisian. Pengisian ini dilakukan dengan cara menandai salah satu kolom dengan bobot poin 1-5 yang berisikan 7 pertanyaan dalam 1 angket. Setelah mengetahui hasil dari poin angket yang diberikan oleh siswa, peneliti mendapatkan hasil penguatan yang diinginkan bisa dihitung dan dilihat sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Angket Penguatan

Angket yang diisi oleh siswa di kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar terlihat yang sangat signifikan dengan presentase 98,2% atau kualifikasi keterangan “Kuat” dapat dinyatakan dari pendapat (Riduan dan Suharto 2013) jika presentase 51%-99% dapat dinyatakan “Kuat”. Begitu juga dengan penelitian Pratama bahwa penerapan prinsip-prinsip Pancasila dapat mempengaruhi cara siswa berperilaku di Sekolah Dasar (Pratama & Wirdati, 2024).

Jadi dengan pendapat ahli, penelitian terdahulu dan penemuan peneliti ada bahwa media pembelajaran papan pintar Pancasila berbasis permainan tradisional pada materi pembelajaran PPKn sebagai penguatan profil pelajar Pancasila elemen gotong-royong SDN Tlumpu Kota Blitar terbukti dapat menguatkan profil pelajar Pancasila elemen gotong-royong di SDN Tlumpu Kota Blitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan untuk Ibu Cindya Alfi, M. Pd dan Bapak Mohamad Fatih, M. Pd yang sudah meluangkan waktu, energi, dan pengetahuannya untuk memimpin dan memberikan arahan secara maksimal hingga terselesaikannya artikel ini. Terima kasih karena telah disampaikan kepada Bapak Muchamad Kurnianto selaku wali kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar atas kerjasamanya demi terselesaikannya artikel peneliti.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media berupa papan pintar Pancasila yang digunakan sebagai penguatan profil pelajar Pancasila khususnya pada elemen gotong royong. Media ini digunakan oleh peneliti dalam materi pembelajaran PPKn kelas IV SDN Tlumpu kota Blitar.

1. Kavalidan produk papan pintar Pancasila berbasis permainan tradisional menunjukkan angka yang signifikan dari validator media dan materi yaitu dengan rmendapatkan ata-rata sebesar 89,5% yang berarti “valid” untuk digunakan di kelas IV Sekolah Dasar (SD), terutama di SDN Tlumpu Kota Blitar.
2. Kalayakan papan pintar Pancasila berbasis permainan tradisional mendapatkan presentase yang sangat memuaskan dari guru SDN Tlumpu Kota Blitar yaitu 100% “sangat layak” untuk digunakan di kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar sebagaimana mestinya.
3. Penguatan profil pelajar Pancasila elemen gotong-royong di SDN Tlumpu Kota Blitar menggunakan media papan pintar Pancasila berbasis permainan tradisional mendapatkan presntase yang sangat bagus dari siswa kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar dengan antusias dan semangat mereka untuk mengikuti pembelajaran saat media digunakan, sehingga mendapatkan presentase sebesar 98,2% yang berarti “kuat” dalam penguatan profil pelajar Pancasila elemen gotong-royong di kelas IV SDN Tlumpu Kota Blitar

Saran

Peneliti memberikan rekomendasi berikut berdasarkan temuan penelitian:

Peneliti

Memunculkan ide baru tentang profil pelajar Pancasila, karena masih banyak elemen yang lain harus dikembangkan sebagai landasan pembelajaran

Mahasiswa PGSD

Kepada mahasiswa PGSD, cari ide-ide baru lagi terkait permainan yang bisa digunakan sebagai

media pembelajaran kepada siswa yang akan di didik nanti. Karena dunia anak usia SD itu bermain, jadi dengan permainan yang menarik seperti permainan tradisional ini kita bisa mengenalkan permainan tradisional dan juga belajar sesuai materi yang dibutuhkan siswa.

Pendidik

Diharapkan dari dilakukannya penelitian ini pendidik menjadi lebih tertarik untuk membuat media pembelajaran sebagai penunjang dalam penguatan profil pelajar Pancasila khususnya pada elemen gotong royong.

Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan ini dengan lebih baik dan lebih menyenangkan.

Para Pembaca

Para pembaca lainnya jadikan tulisan ini sebagai landasan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik lagi agar bisa menjadikan siswa di Indonesia semakin lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis HTML5 Digital Story Pocketbook Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 152–161.
- Dewi, R. S., Firdiansyah, D., & Sofiarini, A. (2023). Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(2), 613–623.
- Fathoni, A., Surjono, H. D., Mustadi, A., & Kurniawati, W. (2021). Peran multimedia interaktif bagi keberhasilan pembelajaran sistem peredaran darah. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 147–157.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS*.
- Munar, H., & Oktadinata, A. (2019). Sosialisasi Sosialisasi Manfaat Keterampilan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 8(2), 78–82.
- Nurasiah, I., Sumantri, M. S., Nurhasanah, N., & Casmana, A. R. (2022). Cultural Values' Integration in Character Development in Elementary Schools: The Sukuraga as Learning Media. *Frontiers in Education*, 7, 849218. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.849218>
- Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 68–76.
- Pratama, M. Z., & Wirdati, W. (2024). Implementasi P5 pada Kurikulum Merdeka dalam Pembentukan Karakter Religius di SDN 22 Ujung Gurun Kota Padang. *MASALIQ*, 4(3), 684–692.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurashiah, I. (2022). Projek penguatan profil pelajar pancasila dalam implemementasi kurikulum prototipe di sekolah penggerak jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Retnasari, L., & Rahman, Z. H. (n.d.). *MODUL P3ppkn SEKOLAH DASAR (MATERI KONSEP DASAR Ppkn MI/SD) UNTUK MAHASISWA PGSD UAD*.
- Saphira, H. V. (2022). Integrating Local Wisdom-Based Learning To Preparing The Pancasila Students' Profile, Yes or No? *International Journal of Current Educational Research*, 1(1), 18–35.
- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2023). Media Papan Pintar berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 583.
- Widahyanti, W., & Utami, A. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Guna Menunjang Proses Pembelajaran Model Make A Match Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 13–13.