



Pengembangan Media Permainan “Go Race” Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis

Aldi Setiawan*, Sri Hartatik, Dewi Widiana Rahayu, Rudi Umar Susanto
Faculty of Education, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

*Corresponding Author. E-mail: aldisetiawan021.sd20@student.unusa.ac.id

Received: 15 July 2024

Revised: 22 August 2024

Accepted: 31 August 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan “go race” sebagai upaya peningkatan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis pada peserta didik kelas V sekolah dasar yang berbasis teknologi dalam pembelajaran. Hal ini didasari pada hasil survei PISA terkait literasi pada tahun 2018 kemampuan profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis peserta didik sekolah dasar yang masih rendah. Rendahnya kemampuan bernalar kritis ini disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam melaksanakan pembelajaran, minimnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah serta kurangnya pengetahuan guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Alat pengumpul data pada analisis data kuantitatif yaitu tes dan alat pengumpul data kualitatif yaitu observasi dan juga wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *go race* merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan serta berperan efektif dalam peningkatan kemampuan profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Media permainan *go race* telah melalui uji validasi oleh ahli media dengan total nilai rata-rata 91,6% dan oleh ahli materi dengan total nilai rata-rata mencapai 94,59%. Diketahui dari hasil tersebut bahwa media permainan *go race* masuk dalam kategori sangat layak untuk dikembangkan.

Kata Kunci: Pengembangan, profil pelajar pancasila, dimensi bernalar kritis, media permainan

Development of "Go Race" Game Media as Strengthening the Profile of Pancasila Students in the Dimension of Critical Reasoning

Abstract

This study aims to develop a game media “go race” as an effort to improve the profile of Pancasila students in the dimension of critical reasoning in grade V elementary school students based on technology in learning. Based on the results of the PISA survey related to literacy in 2018, the ability of the Pancasila learner profile in the critical reasoning dimension of elementary school students is still low. The low ability to reason critically is caused by the lack of teacher innovation in implementing learning, the lack of facilities owned by schools and the lack of teacher knowledge about the use of technology in learning. This type of research is research and development with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data analysis techniques used are quantitative and qualitative. Data collection tools in quantitative data analysis are tests and qualitative data collection tools are observation and interviews. The results showed that the go race game media is a media that is very feasible to develop and plays an effective role in improving the ability of Pancasila student profiles in the dimension of critical reasoning for fifth grade elementary school students. The go race game media has gone through a validation test by media experts with a total

average score of 91.6% and by material experts with a total average score of 94.59%. It is known from these results that the go race game media is in the category of very feasible to be developed

Keywords: *Development, Pancasila learner profile, Critical reasoning dimension, Game media*

How to cite: Setiawan, A., Hartatik, S., Rahayu, D.W. & Susanto, R.U. (2024). Pengembangan Media Permainan "Go Race" Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis. *Journal of Nusantara Education*, 4(1), 46-58.

Pendahuluan

Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan bahwa :

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003)

Tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang Sisdiknas belum sepenuhnya dapat terealisasi di masa dewasa ini. Tujuan pendidikan yang sedang gencar untuk dicapai pada masa ini yaitu pembentukan watak yang bermartabat melalui penanaman dan pendidikan karakter pada peserta didik. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam mendukung penguatan pendidikan karakter yaitu pemerintah Indonesia mengeluarkan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter. Peraturan presiden tersebut dalam dunia pendidikan diwujudkan dalam program penguatan pendidikan karakter (Saryono & Koesoema, 2018). Pendidikan karakter sangat gencar dilakukan di Indonesia pada masa saat ini. Program-program penguatan karakter telah banyak yang diluncurkan oleh pemerintah untuk mendukung pendidikan karakter bagi pelajar Indonesia. Program yang diluncurkan untuk mendukung penguatan karakter di Indonesia adalah melalui program PPK (penguatan pendidikan karakter). Pada program penguatan pendidikan karakter ini pelajar di Indonesia ditanamkan karakter melalui olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik). Dalam

pengembangan sikap peserta didik pada program penguatan pendidikan karakter ini terdapat lima aspek sikap yang menjadi fokus utama yaitu religius, nasionalis, gotong royong, integritas, dan mandiri.

Program penguatan pendidikan karakter telah berjalan mulai dari 2016 sampai dengan 2020. Peta perjalanan program penguatan pendidikan karakter ini dimulai pada 2016 dimulai dengan pengkajian serta pematangan konsep penguatan pendidikan karakter. Dilanjutkan pada tahun 2017 mulai dilakukan implementasi program penguatan pendidikan karakter yang dilakukan secara bertahap. Selanjutnya pada tahun 2018 masih berada pada tahap implementasi program secara bertahap sekaligus dilakukan pemantauan dan evaluasi terhadap berjalannya program. Pada tahun 2019 dan 2020 mulai dilakukannya implementasi penuh secara mandiri dan pengembangan pada program penguatan pendidikan karakter. Dikutip dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2020) penguatan pendidikan karakter dalam implementasinya dilaksanakan dengan melalui pendekatan pada guru dan peserta didik secara langsung. Beragam program seperti Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP), Pramuka, Seniman Masuk Sekolah, Kemah Budaya Nasional hingga pemutaran film berkarakter nasional dilaksanakan untuk mendorong penguatan pendidikan karakter.

Selain program-program tersebut salah satu langkah yang dilakukan pemerintah agar pendidikan karakter meningkat yaitu menjadikan pendidikan karakter sebagai fokus utama dalam sistem pendidikan di Indonesia sejak diberlakukannya kurikulum 2013 yang menekankan pada pengembangan karakter anak. Pada pembelajaran pada masa ini pemerintah juga telah berupaya dalam mewujudkan pendidikan karakter yang maksimal bagi siswa, salah satunya dengan mengubah kurikulum pendidikan dari K13 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan berbagai pembelajaran yang

teragendakan dan terstruktur secara sistematis dengan konten pembelajaran yang akan lebih optimal sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep secara mendalam dan memperkuat kompetensi (Direktorat Sekolah Dasar, 2020).

Pada susunan kurikulum merdeka, pendidikan karakter lebih ditekankan karena pada kurikulum ini mempunyai projek utama yaitu penguatan profil pelajar pancasila. Profil Pelajar Pancasila ialah uraian mengenai karakteristik dan nilai-nilai yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik yang berkenaan sebagai warga negara yang baik, berdasarkan pada nilai-nilai Pancasila (Direktorat Sekolah Dasar, 2020).

Profil Pelajar Pancasila menjadi bagian dari Kurikulum Merdeka yang cukup penting. Peran profil pelajar pancasila ialah sebagai salah satu upaya untuk memperkuat pendidikan karakter di sekolah. Dikutip dari buku tunas pancasila, menurut Zuchron, (2021) pelajar pancasila merupakan suatu manifestasi insan pendidikan Indonesia yaitu sebagai pelajar sepanjang hayat yang mempunyai kecakapan global dan berperilaku sesuai dengan pencerminan nilai-nilai Pancasila. Dimana nilai-nilai tersebut dalam profil pelajar pancasila dibagi pada 6 bidang yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, gotong royong, kebhinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif (Juliani & Bastian, 2021).

Abad 21 saat ini memaksa agar semua sektor kehidupan dapat berkembang dan manusia harus mengikuti semua tuntutan perkembangan di sektor kehidupan yang ada. Sesuai dengan yang dirumuskan kemendikbud pada abad 21 ini paradigma pendidikan baru di dalam pembelajaran harus menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah serta kemampuan bekerjasama dan berkomunikasi. Dari tuntutan zaman tersebut urgensi pengembangan dan penanaman profil pelajar pancasila pada dimensi kemampuan bernalar kritis sangat penting dilakukan pada peserta didik. Selain untuk memenuhi tuntutan abad 21 bernalar kritis penting untuk ditanamkan pada diri peserta didik di Indonesia karena melihat data dari hasil survey yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2018 yang menyatakan peringkat skor literasi Indonesia berada di peringkat 10 terbawah dari 79 negara

yang ikut serta dalam survey dengan skor 80 poin dibawah rata-rata OECD. PISA menyatakan siswa di Indonesia hanya dapat mencapai level 1 dan level 2 dari 6 level soal. Maka PISA menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir siswa di Indonesia tergolong sangat rendah (Nur'aini et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Bendosari 1 Blitar menunjukkan bahwa siswa kelas V pada SD tersebut memiliki kemampuan bernalar kritis yang rendah dengan persentase siswa yang memiliki kemampuan bernalar kritis hanya sebesar 30% . Hal ini dibuktikan dengan hasil pelaksanaan tes literasi dan numerasi yang diberikan kepada mereka. Penyebab terjadinya hal ini tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kurangnya inovasi guru dalam melaksanakan pembelajaran, minimnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah serta kurangnya pengetahuan guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Guru hendaknya melakukan pendekatan yang interaktif dan juga menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media permainan. Media permainan merupakan sarana yang efektif untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, dan kemampuan kognitif siswa sesuai dengan jenjang umur yang mereka miliki. Usia siswa pada tingkatan sekolah dasar merupakan usia dimana anak memiliki perilaku yang aktif bergerak, senang bermain, dan senang bekerja dalam kelompok (Wayan Astini & Kadek Rini Purwati, 2020) . Pada usia ini anak lebih senang bermain daripada duduk mendengar ceramah dan penjelasan dari guru. Sesuai dengan pemaparan di atas maka media permainan dinilai sangat cocok dalam membantu guru mengembangkan kemampuan bernalar kritis pada siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian terkait penggunaan media permainan dalam penguatan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis telah dilakukan oleh Amrina Rosyada pada tahun 2023 dengan judul “pengembangan permainan *finding treasure* materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan sebagai Upaya peningkatan bernalar kritis siswa kelas IV UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa permainan *finding treasure* dapat meningkatkan

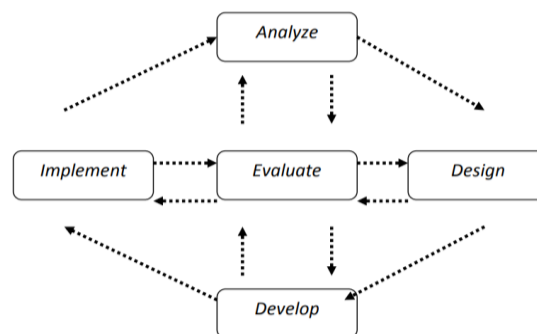
kemampuan bernalar kritis peserta didik dengan hasil perhitungan N-gain yang dinyatakan pada level sedang dan cukup efektif. Menurut analisis peneliti yang dilakukan peningkatan yang terjadi hanya berada pada level sedang dan cukup efektif hal ini dikarenakan model pengembangan yang digunakan yaitu 4D. Dari model pengembangan 4D tersebut kesalahan-kesalahan kecil jarang terlihat karena model pengembangan 4D hanya sampai pada tahap penyebaran saja tanpa adanya tahap evaluasi. Dimana tahap evaluasi disini berarti mengukur sebelum dan sesudah menggunakan produk (Maydiantoro, 2021).

Salah satu permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam pengembangan kemampuan bernalar kritis siswa adalah media permainan *go race*. Permainan *go race* merupakan pengembangan dari permainan *finding treasure* yang berbasis manual dengan kertas sehingga pada permainan *go race* ini dikembangkan dengan berbasis teknologi pendidikan terkini. Permainan ini dilakukan dengan secara berkelompok. Kelompok siswa tersebut akan berlomba-lomba mencapai garis finish untuk memenangkan permainan dengan melewati rintangan yang sudah disiapkan. Permainan ini secara tidak langsung akan melatih siswa untuk dapat bekerja sama, bernalar kritis, dan tentunya kreatif. Pengembangan media permainan *go race* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Pengembangan permainan *go race* disesuaikan dengan perkembangan teknologi permainan ini akan lebih menarik dan inovatif.

Metode

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan lebih dikenal dengan penelitian R&D (*Research and Development*). Maydiantoro, (2021) mengemukakan bahwa *research and development* ialah suatu metode penelitian yang dipergunakan dalam pengembangan dan pengujian suatu produk yang nantinya akan dikembangkan pada dunia pendidikan sebagai penyelesaian masalah pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyono, (2019), menyatakan bahwa penelitian *research and development* (R&D) adalah salah satu jenis penelitian yang dipergunakan oleh peneliti untuk menciptakan suatu produk atau program yang

baru, berkualitas, dan efektif, dengan memperhatikan kualitas dan relevansi produk atau program yang diciptakan. Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan model penelitian pengembangan jenis ADDIE, model tersebut memiliki lima langkah tahapan dalam penelitiannya. Tahapan tersebut yakni sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan model Penelitian ADDIE

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan sejak mulai menyusun proposal hingga tugas akhir ini terselesaikan. Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri Bendosari 1, UPT SD Negeri Sumberboto 5, UPT SD Negeri Wonotirto 2. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian berupa respon pendidikan yakni siswa sekolah dasar kelas V. Pada penelitian ini terdapat uji skala kecil dan juga uji skala besar. Uji skala kecil dilakukan pada UPT SD Negeri Sumberboto 5 Kabupaten Blitar dan uji skala besar yang dilakukan pada dua sekolah dasar, yakni UPT SD Negeri Bendosari 01 Kabupaten Blitar dan UPT SD Negeri Wonotirto 2 Kabupaten Blitar.

Menurut Lumban Gaol (2017) Instrumen merupakan sebuah piranti dalam penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data oleh seorang peneliti. Pada penelitian pengembangan media permainan *go race* ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa lembar validasi yang berbentuk angket dan kuesioner. Selain itu instrumen penelitian yang digunakan lainnya adalah tes.

1. Lembar validasi berbentuk angket atau kuesioner

Pada hakikatnya lembar validasi berbentuk angket atau kuesioner ini pada penelitian

pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang diberi nama media permainan *go race* ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, serta respon peserta didik. Angket atau kuesioner ini digunakan sebagai dasar dan pedoman dalam pengembangan media permainan *go race* ini. Pada penelitian ini angket atau kuesioner yang digunakan memakai skala likert. Menurut Sugiyono (2019), skala likert merupakan skala yang difungsikan sebagai pengukur sikap, argumen, ataupun persepsi dari sekumpulan orang maupun seseorang tentang suatu fenomena sosial. Skala likert pada penelitian ini diinterpretasikan dengan angka 1 sampai dengan 4, dimana angka 1 memiliki arti sangat tidak layak, 2 memiliki arti tidak layak, 3 memiliki arti layak, dan 4 memiliki arti sangat layak.

2. Pedoman observasi

Observasi dapat dilakukan oleh peneliti secara individual maupun secara kelompok. Jika peneliti melakukan observasi secara individual maka seorang peneliti melakukan pengamatan atau observasi secara individual, tanpa adanya ikut campur dari pihak manapun. Sehingga dapat disimpulkan seorang peneliti melakukan pengamatan secara mandiri. Sedangkan jika peneliti melakukan observasi kelompok maka peneliti melakukan pengamatan secara kelompok dari berbagai sudut arah yang diinginkan oleh peneliti maupun melakukan pengamatan atau penelitian terhadap tingkah laku manusia yang terhimpun di dalam suatu kelompok dengan dilakukan secara alami atau tanpa rekayasa (Hasanah, 2017).

3. Pedoman wawancara

Agar proses wawancara tetap terarah sesuai jalur dan mendapatkan data yang diinginkan, maka pedoman observasi sangat diperlukan pada sebuah penelitian. Jika peneliti melakukan wawancara tanpa pedoman kemungkinan besar wawancara kurang terarah bahkan seorang pewawancara kadang lupa apa yang akan ditanyakan dan data yang dibutuhkan. Jenis wawancara dibedakan menjadi 2 yaitu jenis wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur adalah jenis wawancara dimana seorang peneliti telah tau macam-macam data yang akan diperoleh. Sehingga dalam wawancara jenis ini peneliti sudah menyiapkan beberapa

daftar pertanyaan beserta alternatif jawaban yang mungkin akan dijawab oleh seseorang yang diwawancarai. Sedangkan wawancara tidak terstruktur merupakan jenis wawancara dimana dalam kegiatan wawancara seorang pewawancara tidak menyiapkan pedoman wawancara yang terstruktur dengan lengkap, melainkan pewawancara hanya menggunakan pedoman wawancara yang hanya berupa garis besar atau inti-inti permasalahan yang akan diteliti (Sugiyono, 2019).

Pada penelitian pengembangan ini jenis data yang digunakan terdapat dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Pada pengembangan ini data kuantitatif diperoleh dari hasil uji kelayakan media dan juga dari angket respon peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Data-data yang terkumpul pada penelitian ini kemudian akan disimpulkan. Berikut analisis data yang dilakukan oleh peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian ini:

a) Uji kelayakan media permainan

Proses analisis data uji kelayakan media permainan dilakukan dalam beberapa langkah. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data-data yang diperoleh dari uji kelayakan media permainan yang dilakukan oleh para ahli:

1. Menginterpretasikan data dan mengevaluasi data yang telah diperoleh dengan memberikan nilai sesuai dengan bobot yang telah digunakan yaitu berpatokan pada skala likert.

Tabel 1. Skala likert

Skala Nilai	Kategori
1	Sangat tidak layak
2	Tidak layak
3	Layak
4	Sangat layak

(Sumber : modifikasi Jannah dkk., 2016)

- 2) Pembuatan tabulasi data dari hasil data yang telah diperoleh
- 3) Mempresentasikan setiap aspek yang diukur Untuk dapat dilihat nilai kelayakan media setelah tabulasi data diperoleh maka suatu

data perlu di presentasikan. Menghitung presentase kelayakan media dengan rumus :

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{nilai maksimal yang diperoleh}} \times 100\%$$

- 4) Penghitungan nilai rata-rata dari setiap aspek yang telah dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan Keterangan :

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \text{nilai rata-rata} \\ \sum x &= \text{jumlah nilai} \\ n &= \text{jumlah penilai} \end{aligned}$$

- 5) Data yang telah dirubah menjadi persentase dan dihitung rata-ratanya, selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif berdasarkan dengan parameter penilaian kelayakan media yang telah ditentukan. Berpedoman pada (Ernawati, 2017) maka interpretasi data media permainan *go race* ini dibagi menjadi beberapa kelas seperti berikut :

Tabel 2 interpretasi kelayakan setiap kelas interval

Presentase	Interpretasi
< 21%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Sumber : Ernawati, 2017)

Setelah data berhasil dianalisis maka dapat disimpulkan media permainan yang dikembangkan layak atau tidak untuk dilakukan pengembangan.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah jenis model ADDIE. Penelitian dengan model ADDIE merupakan suatu penelitian yang dipergunakan sebagai suatu acuan pedoman dalam mengoptimalkan proses pembelajaran yang inovatif, efektif, serta dinamis dan dalam

praktiknya model ADDIE mendukung pembelajaran itu sendiri (Barokati & Annas, 2013). Model pengembangan ADDIE yang digunakan oleh peneliti memiliki lima tahapan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluate*). Langkah awal dalam penentuan masalah yang terjadi pada pengembangan profil pelajar pancasila pada kelas V peneliti melakukan observasi, tes, dan juga wawancara. Hasil dari observasi, tes, dan juga wawancara kemudian dijadikan acuan dalam pemilihan serta pengembangan media permainan *go race*. Peneliti sudah melakukan kelima tahapan tersebut dalam pengembangan media permainan *go race*. Penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang sudah terlaksana adalah sebagai berikut:

1. Tahap analisis (*analyze*)

Tahapan awal sebelum membuat media peneliti melakukan riset terkait kebijakan baru yang diterapkan pada sekolah yaitu mengenai profil pelajar Pancasila. Riset dilakukan mulai dari dimensi dan capaian yang harus dicapai oleh peserta didik setelah menerapkan dan mengembangkan profil pelajar pancasila. Selanjutnya langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap ini yaitu melakukan analisis masalah. Analisis masalah digunakan sebagai acuan dasar dalam penentuan media yang akan dikembangkan serta peningkatan ataupun perbaikan pada masalah yang ditemukan dengan fokusnya pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Pada analisis masalah peneliti melakukan wawancara pada guru kelas V sekolah dasar, observasi pada saat pembelajaran sedang berlangsung dan juga tes dalam melihat kemampuan bernalar kritis peserta didik kelas V sekolah dasar.

- a) Wawancara

Wawancara dilaksanakan di UPT SDN Bendosari 1 pada hari Sabtu, 26 Agustus 2023. Pada wawancara kali ini peneliti melakukan wawancara dengan ibu Faradilla Damayanti Puspitasari, S.Pd selaku guru kelas V.

Lembar wawancara guru kelas V UPT SDN Bendosari 1

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Profil pelajar pancasila dimensi apa yang sulit dikembangkan pada diri peserta didik ibu?	Dimensi profil pelajar pancasila yang sulit dikembangkan tidak ada. Namun profil pelajar pancasila yang perkembangannya lambat adalah bernalar kritis
2.	Dalam pengembangan profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis, kegiatan apa yang pernah ibu lakukan?	Pembelajaran dengan metode PBL dan PJBL berbentuk kegiatan eksperimen dan penyelesaian sebuah masalah. Namun kegiatan ini kurang diminati oleh peserta didik dikarenakan peserta didik cenderung malas dan kurang tertarik dalam menemukan jawaban.
3.	Apakah ibu pernah menggunakan media dalam kegiatan penguatan profil pelajar dimensi bernalar kritis? Mediana apa saja?	Media yang pernah digunakan untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis siswa diantaranya media cetak berupa buku bacaan/buku cerita, media audiovisual berupa video, media gambar, dan media benda-benda konkret yang ada di sekitar kita.
4.	Bagaimana keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan penguatan profil pelajar dimensi bernalar kritis?	Sikap siswa dipengaruhi dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan
5.	Apakah ibu pernah menggunakan metode Game Based Learning dalam kegiatan penguatan profil pelajar Pancasila bu?	Belum pernah

Gambar 2. Hasil wawancara

Setelah wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V tersebut maka peneliti mendapatkan informasi bahwa pada pengembangan profil pelajar pancasila, dimensi bernalar kritis merupakan yang paling lambat peningkatannya. Pada pengembangan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* dan *project based learning*. Serta pada proses peningkatan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis guru menggunakan media berupa media cetak, media audio visual dan media konkret. Saat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media yang cukup menarik siswa juga akan aktif dalam pembelajaran. Guru kelas V UPT SDN Bendosari 1 dalam pengembangan profil pelajar Pancasila belum pernah menggunakan metode pembelajaran game based learning sebagai variasi ataupun sebagai percepatan peningkatan profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis.

b) Observasi

Pada hari Rabu 24 Mei 2023 peneliti melakukan observasi pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diperoleh hasil bahwa pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pemberian penugasan berupa proyek kepada peserta didik. Untuk mendukung kegiatan pembelajarannya guru menggunakan media

berupa buku paket, LKS, dan juga bahan bacaan lain berupa teks yang dibawa oleh guru.

Media yang tersedia dalam kelas seperti papan tulis, benda - benda konkret yang ada dalam kelas, maupun gambar-gambar yang ada di dalam kelas tidak berfungsi dalam menunjang pembelajaran yang efektif. Akibatnya siswa yang telah selesai mengerjakan proyek yang telah diberikan oleh guru akan cenderung ramai dan mengganggu teman yang belum selesai mengerjakan tugas. Pada kegiatan pembelajaran dalam hal peningkatan profil pelajar pancasila terutama dalam dimensi bernalar kritis peserta didik hanya sebagian yang aktif dalam penyelesaian suatu proyek ataupun penyelesaian suatu masalah. Sebagian besar siswa lebih memilih menyalin hasil pekerjaan teman. Sebagian besar siswa juga tidak menggunakan waktu belajar secara maksimal. Mereka lebih banyak bergurau dengan teman daripada melakukan tanya jawab dengan guru atau teman terkait penyelesaian masalah ataupun mereka juga kurang aktif dalam proses mencari atau menyelesaikan suatu permasalahan.

c) Tes

Peneliti melakukan tes pada tanggal yang sama dengan observasi yaitu pada hari Rabu 24 Mei 2023. Tes ini dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan bernalar kritis yang dimiliki peserta didik. Pada tahap ini peneliti menggunakan soal yang didapatkan dari platform merdeka mengajar dengan tipe soal berpikir tingkat tinggi yang mengarah pada kemampuan bernalar kritis. Pada tahap ini didapatkan hasil bahwa kemampuan bernalar kritis dari seluruh peserta didik hanya 30% peserta didik saja yang memiliki kemampuan bernalar kritis cukup baik, dengan nilai tertinggi pada angka 70 dan yang terendah pada angka 20.

Berdasarkan hasil dari temuan masalah dari kegiatan observasi, tes, dan wawancara, peneliti memilih dan mengembangkan media permainan *go race*. Media permainan *go race* merupakan pengembangan dari permainan mencari harta karun. Komponen permainan *go race* yaitu terdapat kotak hadiah, peta permainan, *kode qr*, dan juga kartu kendali.

2. Memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap Design.

Tahap desain merupakan tahapan yang berfungsi sebagai pemberian solusi terhadap masalah yang ditemukan dengan cara melakukan pemilihan media serta membuat suatu perancangan pengembangan produk yang telah dipilih disesuaikan dengan kebutuhan. Pada tahapan ini peneliti melakukan serangkaian desain produk seperti :

- a. Membuat prototype produk
 - b. Membuat konten media pembelajaran
 - c. Mencari dan menyeleksi media pendukung
 - d. Pembuatan instrumen penilaian untuk kelayakan media pembelajaran yang dibuat
3. Tahap ketiga adalah tahap Development dimana pada tahap ini mulai merealisasikan rancangan pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan serangkaian kegiatan dalam proses pengembangan media pembelajaran, kegiatan itu antara lain :
 - a. Proses pembuatan media permainan *go race*, mulai dari pembuatan perlengkapan permainan seperti peta, buku petunjuk permainan, sampai dengan perumusan soal yang digunakan pada media permainan.



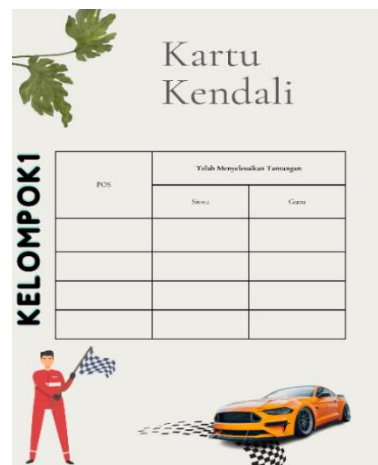
Gambar 4. Desain Peta Permainan



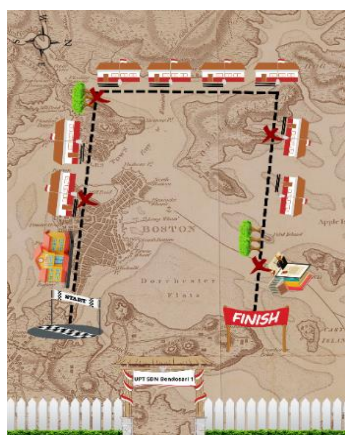
Gambar 5. Kotak Hadiah



Gambar 3. Desain Kode QR



Gambar 6. Kartu kendali





Gambar 7. Cover Buku Petunjuk Permainan

- b. Melakukan tes kelayakan konten pada media permainan, tes ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan.
4. Memasuki tahap keempat, yaitu tahap implementation. Kegiatan pada tahapan ini yaitu mengimplementasikan produk yang kita buat dalam pembelajaran di kelas yang dilakukan pada skala kecil dan skala besar. Selain itu pada tahapan ini dilakukan juga evaluasi awal berbentuk umpan balik pada pengembangan media selanjutnya. Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas V UPT SDN Sumberboto 5 Blitar dengan jumlah 6 peserta didik. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada UPT SDN Bendosari 1 dengan jumlah 10 peserta didik dan UPT SDN Wonotirto 2 dengan jumlah 9 peserta didik. Sebelum uji coba media dilaksanakan peneliti melakukan pre test untuk melihat kemampuan bernalar kritis peserta didik serta sebagai acuan data untuk melihat kemampuan bernalar kritis peserta didik terdapat peningkatan atau penurunan setelah diterapkannya media permainan. Pada saat uji coba media permainan peserta didik didampingi oleh peneliti. Peserta didik memainkan media permainan *go race* secara berkelompok dengan materi bilangan cacah sampai 1.000.000. Dari hasil uji coba skala kecil peneliti menemukan beberapa kesalahan yang masih perlu adanya perbaikan, yaitu pada soal google form, teknis permainan, serta pada soal pretest dan

posttest yang terdapat kesalahan ketik pada soal. Sebelum tahapan uji coba skala besar dilakukan peneliti terlebih dahulu melakukan perbaikan kedua. Pada revisi kedua peneliti memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada saat uji skala kecil. Dimana kesalahan tersebut meliputi teknis permainan, *google form* soal, serta kesalahan ketik pada soal pretest. Berikut rangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti dalam uji coba skala besar. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti saat uji coba media dilakukan peserta didik merespon dengan semangat dan juga jiwa semangat kompetitif peserta didik sangat tinggi.

5. Tahap yang terakhir pada penelitian ADDIE adalah tahap evaluate. Kegiatan pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah mengevaluasi produk media yang telah dibuat. Produk media dievaluasi pada kegunaannya apakah sudah menjawab permasalahan yang telah dianalisis di awal, serta apakah produk media yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan materi dan juga karakteristik siswa yang diberi media. Evaluasi ini digunakan sebagai bahan revisi agar memberikan produk media yang memiliki nilai maksimal. Peneliti pada pengembangan media permainan *go race* ini melakukan uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil digunakan peneliti untuk melihat kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi saat permainan dilaksanakan. Saat uji coba skala besar peserta didik terlihat sangat antusias dan berusaha menjadi pemenang dalam permainan ini. Sebelum peserta didik memulai permainan ini, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang permainan *go race*, cara bermain, serta aturan dalam permainan. peserta didik memainkan permainan ini secara berkelompok. Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat bermain permainan *go race* ini.

Dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa media permainan *go race* berperan efektif dalam penguasaan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan N-gain yang mendapatkan nilai 61% pada uji coba skala kecil dan 80% pada uji coba skala besar yang mana nilai tersebut masuk pada kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *go race* merupakan

media yang sesuai dan dapat menjawab serta mengatasi masalah yang ditemukan pada tahap analisis masalah.

Uji kelayakan media merupakan langkah yang dinilai cukup penting dalam proses pengembangan media permainan *go race* ini. Uji kelayakan digunakan sebagai acuan evaluasi media permainan yang telah dikembangkan. Uji kelayakan media permainan yang telah dilakukan oleh peneliti adalah dengan validasi media dan validasi materi pada pihak yang berkompeten di bidangnya. Validasi instrumen dilakukan dengan maksud untuk memastikan instrumen yang telah dibuat oleh peneliti telah memasuki kategori layak dan kegunaannya memang untuk mengukur apa yang akan diukur oleh peneliti (Ernawati, 2017).

Peneliti telah melakukan validasi media kepada dosen ahli, guru kelas V UPT SDN Bendosari 1 dan guru kelas V UPT SDN Wonotirto 2. Validasi ahli media telah dilakukan peneliti pada tanggal 7 Maret 2024 kepada dosen ahli dan tanggal 13 serta 14 Maret kepada guru kelas V dengan memberikan angket. Sebelum pengisian angket peneliti menunjukkan serta melakukan presentasi dan tanya jawab terkait media yang sedang dikembangkan. Proses penentuan kelayakan media permainan yaitu dengan menghitung total nilai dari hasil validasi media semua validator serta membuat perhitungan setiap aspek dalam bentuk persentase dan menghitung rata-ratanya. Setelah dihitung persentase setiap aspek dalam bentuk persentase kemudian langkah selanjutnya yaitu dengan menghitung total rata-rata aspek dalam bentuk persentase. Hasil perhitungan rata-rata tersebut selanjutnya dianalisis berdasarkan tabel interpretasi kelayakan media. Pada validasi media, peneliti memilih seorang validator yang berkecimpung sebagai dosen seni serta guru kelas V sebanyak dua orang. Dipilihnya dosen seni dimaksudkan agar dapat melakukan koreksi terhadap sisi keindahan dan aspek lainnya yang berhubungan dengan media dan guru kelas V dipilih agar dapat mengoreksi berdasarkan kesesuaian media terhadap peserta didik kelas V.

Pada uji validasi materi peneliti memilih validator seorang dosen pendidikan matematika dan juga guru kelas V sebanyak dua orang. Dosen pendidikan matematika dipilih karena materi yang dimasukkan pada media berupa pembelajaran matematika, sehingga validator dapat mengoreksi secara detail materi ataupun soal-soal evaluasi yang terdapat pada

media permainan dan juga guru kelas V dipilih adalah agar dapat memberi saran ataupun mengoreksi materi yang disajikan pada media permainan agar sesuai untuk kelas V sekolah dasar. Dengan adanya uji kelayakan media pada para ahli di bidangnya ini peneliti akan mengetahui kekurangan bahkan kesalahan yang terjadi saat pengembangan media sedang berlangsung. Sehingga peneliti dapat segera memperbaiki media agar nantinya ketika media sudah jadi dapat menjadi produk media yang berfungsi dengan baik dan maksimal serta memiliki kualitas yang baik

a) Tabulasi data dan perhitungan rata-rata

Pada penentuan kelayakan media permainan *go race* langkah pertama yaitu dengan membuat tabulasi data dari nilai hasil validasi yang diperoleh. Langkah selanjutnya yaitu perhitungan persentase setiap aspek dan menghitung rata-ratanya. Selanjutnya menghitung total persentase dari hasil persentase yang telah dihitung. Hasil rata-rata persentase tersebut kemudian dianalisis hasilnya dengan melihat pada tabel interpretasi kelayakan media. Berikut hasil nilai yang diperoleh dari hasil validasi media dan validasi materi.

1) Validasi Ahli Media

Tabel 3 Tabulasi data validasi ahli media

Aspek	Nilai		
	Validat or 1	Validat or 2	Validat or 3
Keefektif an Media	12	9	12
Keakurata n Media	8	6	8
Estetika	12	9	12
Kekuatan Media	4	3	4
Keamana n Media	4	3	4
Total	40	30	40

Dari hasil nilai perhitungan hasil validasi ahli media dapat diketahui bahwa media permainan *go race* memiliki nilai 40 dari validator pertama, 30 dari validator kedua dan 40 dari validator ketiga yang jumlah keseluruhan nilai adalah 110.

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4 Tabulasi data hasil validasi ahli materi

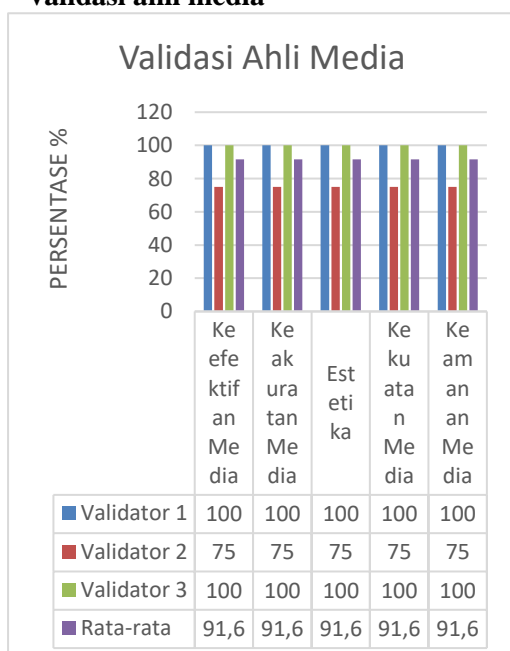
Aspek	Nilai		
	Validator	Validator	Validator
	1	2	3
Relevansi	15	12	16
Keakuratan	12	12	11
Kelengkapan	3	4	4
Total	30	28	31

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil nilai perhitungan hasil validasi ahli materi media permainan *go race* mendapatkan nilai 30 dari validator pertama, 28 dari validator kedua dan 31 dari validator ketiga yang jumlah keseluruhan nilai adalah 89.

b) Analisis data

Selanjutnya dalam proses penentuan kelayakan media permainan *go race* adalah dengan menghitung persentase setiap aspek serta menghitung rata-ratanya. Selanjutnya hasil rata-rata setiap aspek tersebut dihitung kembali untuk mencari rata-rata secara total. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dianalisis berdasarkan tabel interpretasi kelayakan media untuk melihat tingkat kelayakan media permainan *go race*.

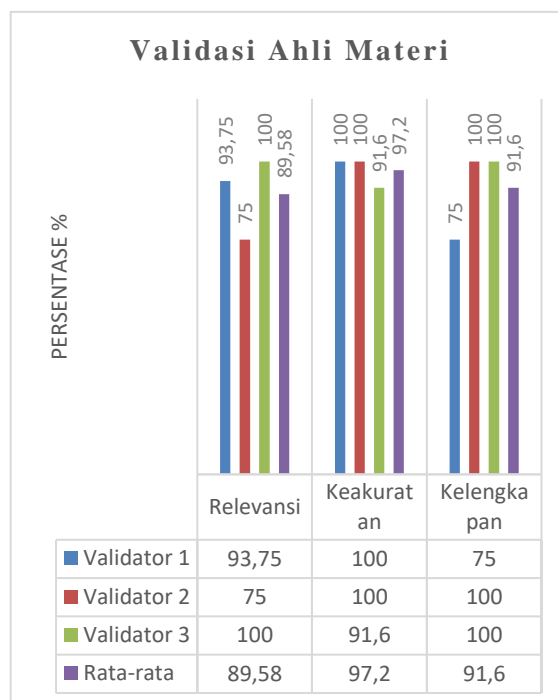
1) Kelayakan media ditinjau dari hasil validasi ahli media



Grafik 1 Analisis data hasil validasi ahli media

Dari grafik di atas dapat dicermati bahwa nilai validasi yang diberikan oleh masing-masing validator yaitu pada kisaran 75 – 100% dengan rata-ratanya masing-masing aspek pada angka 91.6%. sehingga jika dihitung total rata-ratanya yaitu mendapatkan jumlah 91.6%. Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan pada tabel kelayakan media, sehingga dapat diketahui kategori kelayakan media yang sedang dikembangkan. Pada hasil perhitungan presentase dari ahli media mendapatkan hasil total rata-rata sebesar 91.6%. Maka jika ditinjau dari tabel interpretasi kelayakan media permainan *go race* menempati kelas sangat layak untuk dikembangkan.

2) Kelayakan media ditinjau dari hasil validasi ahli materi



Grafik 2 Analisis data hasil validasi ahli materi

Hasil perhitungan nilai dari validasi ahli materi dapat kita cermati pada gambar grafik di atas. Dimana nilai dari masing-masing validator pada setiap aspek berkisar pada 75 – 100% dengan rata-ratanya yang bermacam-macam mulai dari angka 89% sampai dengan 91%. Langkah selanjutnya yaitu tidak berbeda dengan dengan perhitungan pada validasi ahli media,

yaitu dengan perhitungan rata-rata total nilai validasi ahli media kemudian hasil presentase diinterpretasi nilai kelayakannya berdasarkan tabel interpretasi media. Sehingga dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata total pada validasi ahli materi ada sebesar 94,59. Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan pada tabel kelayakan media, sehingga dapat diketahui kategori kelayakan media yang sedang dikembangkan. Maka jika ditinjau dari tabel interpretasi kelayakan media permainan *go race* menempati kategori sangat layak untuk dikembangkan.

Pada media permainan *go race* peneliti melakukan validasi dari ahli materi dan juga dari ahli media untuk memvalidasi tingkat kelayakan media permainan *go race*. Validasi adalah suatu proses kegiatan dalam penelitian yang berfungsi sebagai penilaian atas rancangan produk yang telah dibuat memasuki kategori layak atau tidak layak untuk dipergunakan. (Larasati dkk., 2020). Selanjutnya setelah validasi dilakukan peneliti melakukan proses revisi dari saran yang diberikan ahli media dan ahli materi.

Hasil dari uji kelayakan permainan *go race* yaitu menempati pada kategori sangat layak. Pada validasi oleh ahli media mendapatkan total nilai oleh masing-masing validator yaitu pada kisaran 75 – 100% dengan rata-ratanya masing-masing aspek pada angka 91.6%. sehingga jika dihitung total rata-ratanya yaitu mendapatkan jumlah 91.6% yang mana nilai tersebut masuk pada kategori sangat layak. Sedangkan pada validasi oleh ahli materi nilai yang didapatkan dari masing-masing validator pada setiap aspek berkisar pada 75 – 100% dengan rata-ratanya yang bermacam-macam mulai dari angka 89% sampai dengan 91%. Sehingga dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata total pada validasi ahli materi ada sebesar 94,59. Dimana nilai tersebut masuk kategori sangat layak. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan *go race* sangat layak untuk dikembangkan.

Pada uji kelayakan media permainan ahli media memberikan komentar bahwa media permainan *go race* layak untuk dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar kelas V. Salah satu unsur yang membuat media ini layak untuk dikembangkan adalah karena memiliki gambar yang menarik dan mengandung unsur permainan yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wayan Astini & Kadek Rini Purwati, 2020) menurutnya, Usia siswa pada tingkatan sekolah dasar

merupakan usia dimana anak memiliki perilaku yang aktif bergerak, senang bermain, dan senang bekerja dalam kelompok. Pada usia ini anak lebih senang bermain daripada duduk mendengar ceramah dan penjelasan dari guru.

Simpulan

Berdasarkan dari pemaparan hasil penelitian dan juga pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Media permainan *go race* yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan pengembangan dari permainan mencari harta karun. Media permainan ini memiliki komponen berupa papan hadiah, peta permainan, kode Quick Respons (QR) , serta kartu kendali. Sisi menarik dari media permainan *go race* adalah media permainan yang didesain dengan tampilan yang sangat menarik serta berorientasi pada perkembangan teknologi yang cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada masa ini sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu pada usia sekolah dasar anak memiliki karakteristik aktif bergerak, bermain, dan suka bekerja dalam kelompok sehingga membuat media permainan *go race* ini memiliki kemenarikan pada siswa sekolah dasar.

1. Pada pengembangannya media permainan *go race* telah diuji validitas media dan validitas isi oleh dosen ahli. Uji validitas ini dilakukan oleh 1 dosen ahli dan juga 2 guru kelas pada masing-masing validasi. Pada validasi oleh ahli media mendapatkan total rata-ratanya dengan jumlah 91.6% yang mana nilai tersebut masuk pada kategori sangat layak. Sedangkan pada validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai dengan rata-rata total pada validasi ahli materi adalah sebesar 94,59%. Dimana nilai tersebut masuk kategori sangat layak. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan *go race* sangat layak untuk dikembangkan.
2. keefektifannya media permainan *go race* ini dapat dilihat dari segi peningkatan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis dan juga pada segi afektif. Pada peningkatan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis dapat dilihat pada data bahwa dengan perhitungan N-gain peserta didik masuk dalam kategori sedang sampai dengan tinggi dan dalam perhitungan persentase mendapatkan nilai sebesar 80% dan juga

78% yang mana nilai tersebut masuk dalam kategori efektif. Pada segi afektif peserta didik terlihat bersemangat dalam memainkan media permainan go race dan juga aktif dalam melakukan kerja sama dalam memecahkan masalah yang tersedia pada media permainan.

Daftar Pustaka

- Direktorat Sekolah Dasar. (2020). *Kurikulum Merdeka*. Retrieved October 30, 2023, from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Direktorat Sekolah Dasar. (2020). *Profil Pelajar Pancasila*. Retrieved October 30, 2023, from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Ernawati. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Jannah, F. Z., Serevina, V., & Astra, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Fisika Fluida Statis Berbasis Lingkungan Dalam Bentuk Poster Photoscrap. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*. <https://doi.org/10.21009/0305010204>
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Renstra Puspeka 2020*.
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A., Asih, T., Program,), Biologi, S. P., Mipa, J. P., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2020). Pengembangan E-Modul Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Pada Materi Sistem Respirasi Development Of Integrated E-Module Of Islamic Values On Respiratory System Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 1–9.
- Lumban Gaol, P., Khumaedi, M., & Masrukan. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Percaya Diri pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 6(1).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1, 29–35.
- Nur'aini, F., Ulumuddin, I., Sulinar Sali, L., & Fujianita, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018. In *Risalah Kebijakan Pusat Penelitian Kebijakan: Vol. Nomor 3*. <http://jurnalpuslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Saryono, D., & Koesoema, D. A. (2018). *PPK berbasis budaya sekolah melalui sejarah* (T. Wulandari, Ed.). Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
- Wayan Astini, N., & Kadek Rini Purwati, N. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>
- Zuchron, D. (2021). *TUNAS PANCASILA*. Direktorat Sekolah Dasar.