



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7721-7737

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Model Pengembangan Panduan Permainan untuk Mengembangkan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar

Israwandi Suherman<sup>1✉</sup>, Muh Rifai Katili<sup>2</sup>, Rustam I. Husain<sup>3</sup>

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: [israwandiii@gmail.com](mailto:israwandiii@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Permasalahan di Sekolah Dasar Laboratorium universitas Negeri Gorontalo belum adanya media pembelajaran berbasis permainan yang efektif dan efisien dalam rangka pencapaian tujuan mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada siswa, untuk mendapatkan *new experience* yang berdampak pada perubahan pengetahuan, efektif, dan keterampilan baik berupa ekspresi/katarsis, pengalaman emosional yang korektif, insight pengalaman baru, memperkuat hubungan interpersonal, dan mampu memecahkan masalah bersama. Tujuan penelitian untuk (1) mengembangkan panduan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada siswa sekolah dasar, dan (2) menguji efektivitas panduan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D) Design* menghasilkan produk media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian telah tersusunnya (1) panduan umum permainan, (2) panduan materi permainan, dan (3) panduan evaluasi permainan, melalui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan *instructional design ADDIE approach*. Penggunaan panduan permainan dapat digunakan dalam rangka pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila, maupun ekstrakurikuler.

Kata Kunci: *Pengembangan Permainan, Profil Pelajar Pancasila, Media Pembelajaran*

## Abstract

Problems in Elementary School Laboratory, Gorontalo State University, there is no effective and efficient game-based learning media to achieve the goal of developing a Pancasila Student Profile for students, to get new experiences that have an impact on changes in knowledge, effectiveness, and skills both in the form of expression/catharsis, experience corrective emotional, insight into new experiences, strengthening interpersonal relationships, and being able to solve problems together. The research objectives were to (1) develop a game guide as a learning medium for developing a Pancasila Student Profile for elementary school students, and (2) test the effectiveness of a game guide as a learning medium for developing a Pancasila Student Profile for elementary school students. The research method uses Research and Development (R&D) Design to produce learning media products using the ADDIE model. The research results have compiled (1) general game guidelines, (2) game material guidelines, and (3) game evaluation guidelines, through the steps of developing learning media using the ADDIE instructional design approach. The use of game guides can be used in the context of intra-curricular learning, projects to strengthen the Pancasila Student Profile, as well as extra-curricular activities.

Keyword: *Game Development, Instructional Media, Pancasila Student Profile*

## PENDAHULUAN

Fenomena kenyataan bahwa siswa Sekolah Dasar (SD) dalam mengembangkan karakter yang berwujud Profil Pelajar Pancasila, perlu untuk menginternalisasi untuk memperkuat upaya pembentukan karakter dan nilai moral siswa sekolah dasar (Khilmiyah, 2013), menanamkan nilai Ketuhanan Yang Maha Esa sebagaimana Sila pertama pada Pancasila (Sarwanto et al., 2021), sila kedua Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab (Abduh & Taniredja, 2017), dan semua sila yang termaktub dalam Pancasila juga perlu untuk diimplementasikan kedalam pembelajaran (Fadhilah & Adela, 2018). Bila fokus pada fenomena masalah maka perilaku perundungan di SD pun tidak terelakkan maka dari itu butuh diupayakan usaha-usaha berupa pencegahan (*prevensi*) maupun penanggulangan (*treatment* dan *rehabilitasi*) bagi korban perilaku (Renidayati, 2018). Perilaku anti sosial seperti agresi dan kekerasan ke dalam merupakan gangguan perilaku, dorongan yang meledak-ledak, mencuri, merusak, agresi fisik dan psikologis, kabur dari rumah dan membolos (Maulani, 2018) sehingga membutuhkan perilaku prososial yang perlu dikembangkan (Amini & Saripah, 2016), bahkan paling mengejutkan bahwa perilaku mengakses pornografi pada Anak Usia Sekolah Dasar sudah ditargetkan oleh industri

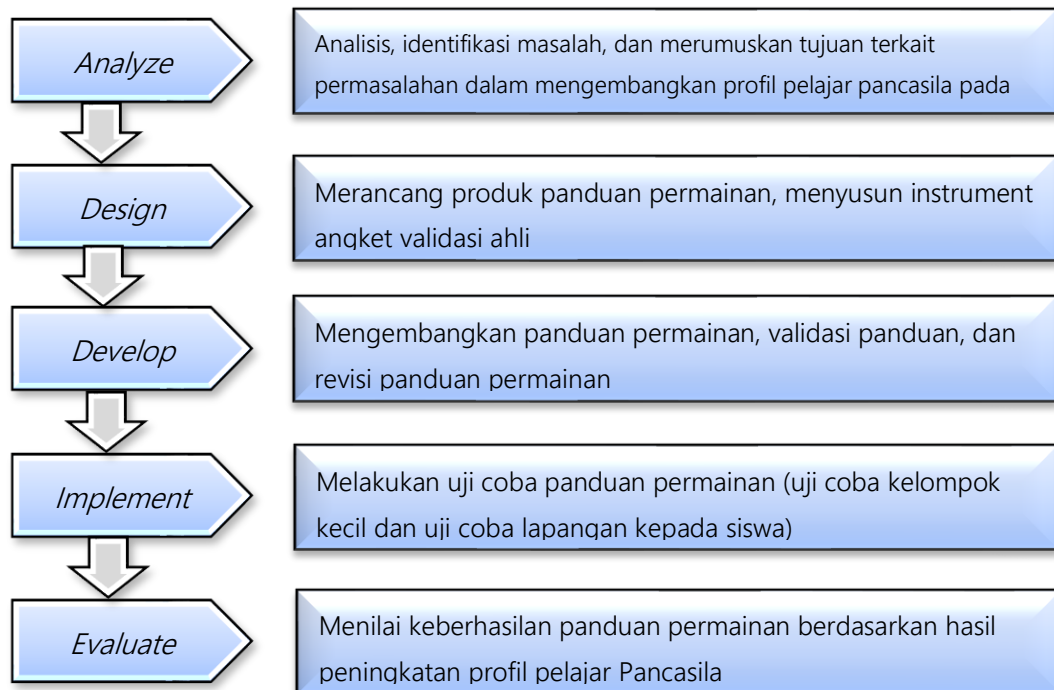
pornografi kali ini meningkat menjadi anak-anak sekolah dasar dengan rata-rata pengakses pornografi berusia 11 tahun (Az-Zahrah et al., 2017).

Upaya mengatasi krisis moral perlu dibina sejak dini, mulai dari pendidikan dasar yang paling memungkinkan karena siswa Sekolah Dasar sudah mampu mengembangkan kata hati lebih spesifik, mampu memiliki benar-salah, dan kemampuan abstraksi dari suatu keadaan yang terjadi. Praktik pengembangan Profil Pelajar Pancasila, cukup beragam yang dikembangkan baik melalui studi literatur, hasil riset dan penegarannya di sekolah sesuai bidang studi pembelajaran dan kebijakan yang diberlakukan pihak sekolah. Studi literatur terkait media pembelajaran berbasis interaktif untuk memperkuat profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran dengan munculnya karakter mandiri, dapat menjadi fasilitas dalam belajar aktif bagi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dengan munculnya karakter nalar kritis dan kreatif (Hidayah & Suyitno, 2021). Pengembangan media berbasis riset yaitu komik berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila jenjang sekolah dasar (Ngazizah & Laititia, 2022), menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan sikap semangat dan kerja sama kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media juga berbasis pengembangan buku pengayaan elektronik cerita fabel bermuatan Profil Pelajar Pancasila elemen Gotong royong sebagai media literasi membaca di Sekolah Dasar (Mutiara et al., 2022), dan pengembangan media untuk penguatan karakter juga dapat melalui Wayang Sukuraga: Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila (Sari et al., 2022).

Berdasarkan beberapa hasil riset bahwa belum ada pengembangan media permainan untuk mengembangkan proyek Profil Pelajar Pancasila, hal juga disebabkan kebijakan merdeka belajar di sekolah masih terbilang baru 2-3 tahun terakhir sehingga praktik dan literatur hasil riset pada implementasi di sekolah dasar masih terbatas. Maka tujuan artikel ini untuk membahas bagaimana mengembangkan panduan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada siswa sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dikembangkan menggunakan *Research and Development Design* (Penelitian dan Pengembangan) atau R&D Design. Pendekatan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran yang digunakan mengadopsi *instructional design ADDIE approach*. ADDIE adalah akronim dari *Analyze* (analisis), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), and *Evaluate* (mengevaluasi) (Branch, 2009). Pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan panduan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan profil pelajar Pancasila pada siswa Sekolah Dasar Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo.



Gambar 1. Pengembangan Panduan Permainan Model ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan model dalam penelitian ini yaitu panduan Permainan sebagai Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar, melalui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan *instructional design ADDIE approach*, sebagai berikut.

## 1. *Analyze* (analisis)

### a. identifikasi masalah

Berdasarkan wawancara dengan Guru di SD Laboratorium UNG (Suherman, 2021) bahwa pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila masih pada tahapan penggarapan, karena ini merupakan aturan baru yang harus disesuaikan dengan kurikulum sekolah yang selama ini berlaku.

### b. Tujuan

Mengembangkan panduan dengan tujuan agar membantu guru dalam melaksanakan permainan sebagai media pembelajaran atraktif untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada siswa Sekolah Dasar.

### c. Sasaran

#### 1) Guru

Guru berperan sebagai fasilitator dalam memahami secara utuh karakteristik siswa, menyadari bahwa siswa merupakan anak didik yang unik dan dalam proses perkembangan sehingga sebagai dasar memahami segala bentuk perilaku yang terjadi pada siswa untuk membantu mewujudkan siswa yang mencirikan Profil Pelajar Pancasila. Peran guru sebagai pendidik harus bersifat fleksibel sebagai: (1) teman berperan serta secara produktif dan bertanggungjawab dalam proses pembelajaran; dan (2) motivator dalam upaya siswa mengungkapkan pengalaman, pemikiran, perasaan, dan perilaku siswa yang sedang dalam tahapan belajar.

#### 2) Siswa

Peran siswa yaitu sebagai anak didik yang sadar dan bertanggungjawab dengan seluruh aktivitas yang dilakukan dalam setiap pembelajaran yang berlangsung dan siap menerima konsekuensi dari setiap proses yang dijalani.

## 2. *Design* (desain/merancang)

### a. Perancangan pengembangan produk

Perancangan dalam mengembangkan produk berdasarkan hasil studi pendahuluan dan studi literatur terkait pengembangan permainan sebagai media pembelajaran secara umum, selanjutnya mengembangkan permainan sebagai

media pembelajaran berbasis model ADDIE, dan melakukan identifikasi tujuan yaitu mengembangkan buku panduan yang dapat digunakan oleh guru dan siswa yang memfokuskan pada pengembangan permainan sebagai media pembelajaran. Adapun panduan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila yang terdiri dari (a) panduan umum permainan, (b) panduan materi permainan, dan (c) panduan evaluasi permainan.

b. Penyusunan instrument validasi ahli

Penyusunan instrument validasi ahli dilakukan dengan menyusun angket pertanyaan yang disesuaikan dengan panduan yang telah dikembangkan. Mulai dari panduan umum permainan, panduan materi permainan dan panduan evaluasi permainan.

3. *Develop (mengembangkan)*

a. Mengembangkan produk

Pengembangan panduan permainan sebagai media pembelajaran. Adapun produk yang dikembangkan yaitu panduan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila yang terdiri dari (1) panduan umum permainan, (2) panduan materi permainan, dan (3) panduan evaluasi permainan.

1) Panduan Umum Permainan

Panduan umum merupakan panduan bagi guru yang agar dapat memahami secara utuh pelaksanaan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada siswa Sekolah Dasar. Adapun panduan umum ini berisikan (1) rasional, sebagai bahan pertimbangan logis mengapa dibutuhkan panduan permainan sebagai untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada siswa (2) dasar hukum, ketentuan peraturan untuk melandasi penerapan panduan permainan, (3) tujuan, untuk membantu guru dalam melaksanakan permainan sebagai media pembelajaran, (4) peran guru dan siswa, sebagai sebuah sistem yang terjalin dengan batasan guru dan siswa dalam rangka mewujudkan hubungan dan suasana belajar dalam mengembangkan kesepakatan, komitmen, konsistensi dan tanggungjawab sebagai dasar

keberhasilan proses pembelajaran, (5) kompetensi guru, kemampuan guru dalam menerapkan isi panduan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, (6) struktur pembelajaran, merupakan pola dan susunan materi yang harus ditempuh oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, (7) penunjang pembelajaran, fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, dan bahan pelajaran untuk memperlancar dan mempermudah proses pembelajaran, dan (8) evaluasi dan indikator keberhasilan, digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan menilai keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

## 2) Panduan Materi Permainan

Materi permainan merupakan materi pembelajaran dari setiap permainan agar mempermudah guru sebagai fasilitator permainan untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran menggunakan media permainan dalam mengembangkan ciri Profil Pelajar Pancasila pada siswa. Panduan berisikan tujuan pembelajaran, materi permainan, dan berisikan empat permainan yang dibuat secara terstruktur dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai Surat Edaran Kemdikbud Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Pelaksanaan Pembelajaran.

## 3) Panduan Evaluasi Permainan

Panduan evaluasi permainan merupakan panduan yang berbentuk evaluasi proses dan hasil pembelajaran dari setiap permainan agar mempermudah guru sebagai fasilitator permainan mengidentifikasi keberhasilan siswa sebagai peserta didalam permainan yang terdiri dari beberapa permainan dalam mengembangkan ciri Profil Pelajar Pancasila pada siswa yang terdiri dari pedoman observasi dan evaluasi hasil. Selain itu mengukur indikator keberhasilan permainan perlu melakukan pre-tes dan pos-tes terhadap siswa melalui skala sikap Profil Pelajar Pancasila yang telah disusun. Setiap evaluasi yang dilakukan memiliki petunjuk, rumus perhitungan, dan keterangan interpretasi kategori hasil.

## b. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh ahli desain/media pembelajaran (Dr. Candra Cuga, M.Pd), ahli bahasa Indonesia (Dra. Dajani Suleman, M.Hum) dan praktisi guru (Solehan, M.Pd.I). Adapun hasil validasi desain ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Indikator yang dinilai	Keterangan Penilaian			Revisi	
		Panduan Umum Permainan	Panduan Materi Permainan	Panduan Evaluasi Permainan	Ya	Tidak
1	Kesesuaian desain panduan dengan isi yang disampaikan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai		✓
2	Penjelasan desain panduan untuk menyampaikan isi panduan	Sudah sesuai namun perlu mempertimbangkan judul dengan pengembangan yang diperlukan	Sangat sesuai	evaluasi dapat diperkaya sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah diuraikan pada struktur pembelajaran		✓
3	Desain gambar pada cover panduan	Sesuai, namun perlu ditambahkan gambar	Sesuai, namun perlu ditambahkan gambar	Sangat sesuai		✓
4	Model <i>font</i> pada cover panduan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai		✓
5	Model <i>font</i> pada isi panduan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai		✓
6	Model warna pada cover panduan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai		✓

7	Model warna pada cover panduan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai	✓
8	Desain halaman pada panduan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai	✓
9	Ukuran fisik panduan yang dikembangkan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai	✓
10	Tampilan panduan secara keseluruhan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai	✓

Tabel 2. Analisis Validasi Ahli Bahasa Indonesia

No	Indikator yang dinilai	Keterangan Penilaian			Revisi	
		Panduan Umum Permainan	Panduan Materi Permainan	Panduan Evaluasi Permainan	Ya	Tidak
1	Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada cover	Sesuai, namun perlu ditambahkan gambar	Sesuai, namun perlu ditambahkan gambar	Sangat sesuai	✓	
2	Teknik penulisan kata dan kalimat sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia baku	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Kata merubah sebaiknya diganti mengubah  Penunjukkan kata tempat mesti dipisah kata di	✓	

3	Kalimat yang digunakan pada bagian pengantar mudah dipahami oleh guru dan siswa	Kata memungkinkan dapat diganti dengan diharapkan	Dapat menambahkan gambar permainan	Sesuai	✓
4	Kalimat yang digunakan pada uraian isi panduan	Sesuai, kalimat komunikatif dan mudah dipahami	Menyesuaikan tujuan dengan kalimat yang lebih operasional	Penunjukkan kata tempat mesti dipisah kata di	✓
5	Penggunaan huruf dan tanda baca pada panduan	Sangat sesuai	Sesuai	Sangat sesuai	✓
6	Kemudahan memahami isi panduan oleh guru	Sesuai	Sesuai	Sesuai	✓

Tabel 3. Analisis Validasi Praktisi Guru



No	Indikator yang dinilai	Keterangan Penilaian			Revisi	
		Panduan Umum Permainan	Panduan Materi Permainan	Panduan Evaluasi Permainan	Ya	Tidak
1	Cover panduan menarik untuk dibaca	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai		✓
2	Penjelasan isi panduan mudah dipahami	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai		✓
3	Kejelasan tujuan pembelajaran	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai		✓

4	Kejelasan isi materi panduan permainan	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai	✓
5	Kecocokan materi dengan kompetensi yang akan dikembangkan pada siswa	Sangat sesuai	Sangat sesuai	Sangat sesuai	✓

c. Revisi desain

Berdasarkan masukan pada hasil validasi ahli desain pembelajaran, ahli bahasa Indonesiadan praktisi guru dilakukan revisi pada masukan yang diterima.

Tabel 4 Revisi Desain Panduan Permainan

Sebelum validasi	Setelah validasi
<p>Cover</p> 	<p>Cover</p> 
<p>Bagian evaluasi</p> <p>Evaluasi masih secara umum</p>	<p>Bagian evaluasi</p> <p>Evaluasi telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah diuraikan pada struktur pembelajaran</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Pada bagian ini belum fokus pada kata kerja operasional</p>	<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Telah menyesuaikan dengan kata kerja operasional</p>

Secara keseluruhan isi panduan permainan tidak banyak perubahan yang dilakukan revisi, namun tetap mempertimbangkan masukan-masukan dari validasi ahli.

#### 4. *Implement* (implementasi)

Implementasi dilakukan dengan mengujicobakan (1) 15 siswa uji coba kelompok kecil, dan (6) 30 siswa uji coba lapangan. Implementasi dapat dilihat bagian hasil penelitian keefektifan pada uji coba kelompok kecil dan keefektifan pada uji coba lapangan.

#### 5. *Evaluate* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan pada setiap uji coba yang dilakukan baik pada uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dengan melihat keberhasilan panduan dalam mengembangkan profil pelajar Pancasila pada siswa baik secara kualitatif dan kuantitatif.

Temuan penelitian di SD Laboratorium UNG dimulai dari hasil wawancara bersama salah seorang guru yang mengemukakan bahwa belum ada praktik pembelajaran berbasis projek untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila masih pada tahapan penggarapan, karena ini merupakan aturan baru yang harus disesuaikan dengan kurikulum sekolah yang selama ini berlaku. Mengembangkan panduan permainan untuk mengembangkan profil pelajar Pancasila menjadi pembaharuan menyediakan pembelajaran di SD Laboratorium. Media pembelajaran yang dirancang berupa buku panduan panduan permainan yang memberikan kemudahan bagi guru untuk melaksanakan permainan sebagai alat dan bahannya.

Panduan permainan yang dikembangkan dalam bentuk buku panduan merupakan salah satu klasifikasi media pembelajaran dalam bentuk cetak yang sering digunakan (Smaldino et al., 2014), namun memiliki kebermanfaatan dalam pembelajaran dapat sebagai alat pelajaran individual dan sebagai pedoman guru dalam mengajar. Pengembangan panduan permainan berbentuk buku mengacu pada model ADDIE, melalui serangkaian tahapan, mulai dari tahap *Analyze* (analisis), tahap *Design* (merancang), tahap *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), dan tahap *Evaluate* (mengevaluasi). Penelitian ini menghasilkan produk buku panduan permainan yang dimulai dari analisis permasalahan yang terjadi di sekolah dalam rangka

mengembangkan profil pelajar Pancasila, ditemukan bahwa belum ada pembelajaran yang berbasis proyek pelajar Pancasila saat dilaksanakan penelitian, namun sudah memulai menggarap dengan menyusun tim pelaksana proyek pelajar Pancasila. Selanjutnya pada tahap perancangan (merancang) dengan menentukan struktur, tujuan dan isi materi terhadap panduan permainan, dan evaluasi terhadap siswa, selain itu juga dikembangkan angket validasi ahli untuk melakukan evaluasi terhadap produk panduan permainan yang dikembangkan yang ditujukan kepada validator ahli media pembelajaran, Bahasa Indonesia, dan praktisi guru. Pada tahapan mengembangkan melakukan validasi ahli terhadap panduan yang dirancang, dan melakukan revisi sesuai masukan validator atas rancangan produk buku panduan yang dikembangkan. Langkah selanjutnya implementasi dengan melakukan uji coba kelompok kecil dengan sejumlah 15 orang siswa dan uji coba lapangan sejumlah 30 orang siswa, kedua uji coba dilakukan untuk menguji keefektifan panduan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan profil pelajar pancasila pada siswa sekolah dasar, yang dilaksanakan oleh peneliti dan dibantu oleh guru. Pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menggunakan eksperimental *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2019). Tahapan evaluasi dilakukan dengan cara menilai keberhasilan panduan berdasarkan hasil peningkatan profil pelajar Pancasila pada siswa baik secara kualitatif dan kuantitatif, melalui skala sikap Profil Pelajar Pancasila digunakan untuk memperoleh tentang tingkat kemajuan pengembangan Profil Pelajar Pancasila melalui panduan permainan.

Penggunaan panduan permainan yang telah dikembangkan oleh peneliti, dapat digunakan oleh pihak sekolah dalam rangka pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila, maupun ekstrakurikuler, menandakan bahwa dapat digunakan tim pengembangan proyek Profil Pelajar Pancasila di sekolah. Panduan permainan tidak hanya dapat dilaksanakan pada satu atau dua mata pelajaran saja namun dapat dilakukan pada Proyek Lintas Disiplin Ilmu yang kontekstual dan berbasis pada kebutuhan masyarakat/permasalahan di lingkungan sekolah, sejalan dengan gambaran penerapan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar (Kemendikbudristek, 2021). Penggunaan panduan juga dapat dilakukan pada kegiatan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu dengan cara menelaah suatu tema menantang,

mendesain siswa untuk melakukan investigasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan melalui permainan. Panduan permainan yang dikembangkan fokus pada dua ciri utama yaitu gotong royong dan mandiri, dapat dijadikan tema proyek sebagai sebuah wadah tematik yang tidak hanya menghimpun beragam mata pelajaran, namun lebih kepada wadah untuk meleburkan beragam perspektif dan konten pengetahuan secara terpadu, sesuai dengan prinsip Kunci Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yaitu Holistik, prinsip lainnya yaitu berpusat pada peserta didik, bahwa setiap kegiatan permainan yang dapat dilakukan didalam panduan permainan, mengajarkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran agar dapat mengasah kemampuan dalam memunculkan inisiatif serta meningkatkan daya untuk menentukan pilihan dan memecahkan masalah yang dihadapinya seperti kemampuan untuk bergotong royong dan mandiri dalam beraktivitas. Dalam melaksanakan panduan permainan guru dapat melakukan ekspositori terlebih dahulu terkait permainan yang akan mainkan, dapat menggunakan proyektor untuk menguraikan berbagai penjelasan permainan, karena menerapkan media proyektor sebagai alat untuk mempermudah dalam proses pembelajaran (Nggilu et al., 2023)

Panduan permainan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan profil pelajar Pancasila pada siswa memiliki tahapan yang jelas dan terstruktur sesuai adaptasi model ADDIE sehingga benar-benar dapat mengembangkan ciri utama perilaku profil pelajar Pancasila pada elemen gotong royong dan mandiri, yang akan berdampak penguatan kapasitas karakter sesuai amanah visi Pendidikan Indonesia yaitu mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2021).

Dari hasil penelitian dan bahasan yang telah diuraikan terdapat beberapa penelitian yang memiliki hasil yang identik sama dalam mengembangkan panduan berbasis model ADDIE, buku panduan dengan model ADDIE dalam mengembangkan buku permainan tradisional pada anak usia dini terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Selain itu juga buku panduan pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan daerah untuk usia 7-9 tahun terbukti efektif yang termasuk dalam kategori "Efek besar" atau sekitar 99% dan skor N-

gain sebesar 80.38% dengan keterangan tinggi (Siregar & Nugrahanta, 2022). Model ADDIE juga dikembangkan untuk buku panduan pendidikan karakter optimis berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun terbukti efektif yang tergolong dalam kualifikasi "Efek besar" atau sebanding dengan 98.06% dan memiliki tingkat efektivitas dalam kategori "Tinggi" berdasarkan pada perhitungan N-gain score yang menunjukkan persentase sebesar 90.36% (Prastiwi & Nugrahanta, 2022). Berdasarkan tiga hasil riset yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan buku yang menjadi media teks dalam mengembangkan pembelajaran dan terbukti efektif, hal ini sama dengan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Laboratium Universitas Negeri Gorontalo.

### SIMPULAN

Penelitian yang dilaksanakan Sekolah Dasar Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo didasarkan pada belum adanya guru mata pelajaran yang mengembangkan media permainan untuk mengembangkan proyek Profil Pelajar Pancasila yang dipraktekkan dalam pembelajaran siswa kelas rendah maupun kelas tinggi, apalagi digunakan dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) di sekolah. Adapun pengembangan panduan permainan pada penelitian terdiri dari (a) panduan umum permainan, (b) panduan materi permainan, dan (c) panduan evaluasi permainan. Penggunaan panduan permainan yang telah dikembangkan oleh peneliti, dapat digunakan oleh pihak sekolah dalam rangka pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila, maupun ekstrakurikuler, menandakan bahwa dapat digunakan tim pengembangan proyek Profil Pelajar Pancasila di sekolah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., & Taniredja, T. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Sila II Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 36–49. <https://doi.org/10.24036/885141202017118>
- Amini, Y., & Saripah, I. (2016). Perilaku Prososial Peserta Didik Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. *Perilaku Prososial Peserta Didik Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin*, 3(2), 222–230. <https://doi.org/10.23819/mimbar->

- Az-Zahrah, F., Musthofa, S. B., & Indraswari, R. (2017). Perilaku Mengakses Pornografi Pada Anak Usia Sekolah Dasar (7-12 Tahun) (Studi Kasus Di Rumah Pintar Bangjo Semarang). *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal)*, 5(3), 540–547.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science&Business Media. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3\\_2438](https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438)
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2018). Penguatan Nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161–169. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709>
- Hidayah, Y., & Suyitno. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 22–30.
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Khilmiyah, A. (2013). Model Pembelajaran PAI Dengan Pendekatan Social Emotional Learning (SEL) Untuk Memperkuat Karakter Dan Akhlak Mulia Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Religia*, 1(1).
- Maulani, S. (2018). Perilaku Anti Sosial Pada Anak Sekolah Dasar Dan Upaya Pemecahannya. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 24–39.
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong Sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2419–2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2455>
- Ngazizah, N., & Laititia, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1258–1263. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Nggilu, A., Ismail, R. P., Kamuli, S., Lakadjo, M. A., Agim, M., & Yusup, K. G. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Proyektor Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 3 Kota Gorontalo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10060–10068. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1435>
- Prastiwi, K. I. D., & Nugrahanta, G. A. (2022). Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Optimis Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun.

- Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(2), 179–188.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.497>
- Renidayati, R. (2018). Prevensi Perilaku Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Social Skill Training Dan Family Psychoeducation di Kota Padang. *Jurnal Pembangunan Nagari*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.30559/jpn.v3i2.100>
- Sari, Z. A. A., Nurasih, I., Lyesmaya, D., Nasihin, & Hasanudin. (2022). Wayang Sukuraga : Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3526–3535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Sarwanto, J., Mahfud, H., & Ardiansyah, R. (2021). Implementasi Nilai Pancasila Sila Ketuhanan Yang Maha Esa Masa Pembelajaran Daring Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 22–26. <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/49691>
- Siregar, B. V., & Nugrahanta, G. A. (2022). Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Berwawasan Luas Berbasis Permainan Daerah untuk Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 155–166.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning* (10th ed.). Pearson Education Limited.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R & D dan Penelitian Tindakan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suherman, I. (2021). Wawancara Pribadi dengan Pak Solehan.
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>