

**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**

Amrina Rosyada¹, Mohamad Fatih², Cindya Alfi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial,
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹amrinarosyada945@gmail.com, ²fatih.azix@gmail.com,

³cindyaalfi22@gmail.com

ABSTRACT

Critical reasoning ability is an ability that every student needs to have in order to be able to see things from various perspectives and be open to new evidence that invalidates perspectives that were previously believed. The Finding Treasure game is a game that can help students hone their critical reasoning skills through fun learning. The purpose of this study was to determine the level of validity, effectiveness of the game and determine the increase in students' critical thinking. This study uses a qualitative descriptive research method with a 4D model. This study obtained data through interviews, questionnaires and also pre-test accompanied by post-test. The results of this study indicate the level of validation by media experts, language and material is included in the very valid category. The level of effectiveness of the game shows very effective results and the increase in students' critical thinking skills is included in the medium category.

Keywords: development, finding treasure game, critical reasoning ability

ABSTRAK

Kemampuan bernalar kritis merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap siswa agar mampu melihat suatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru yang menggugurkan perspektif yang sebelumnya diyakini. Permainan *Finding Treasure* merupakan permainan yang dapat membantu siswa mengasah kemampuan bernalar kritisnya melalui pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, efektivitas permainan dan mengetahui peningkatan bernalar kritis siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan model 4D. Penelitian ini memperoleh data melalui kegiatan wawancara, angket dan juga *pre-test* disertai dengan *post-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat validasi oleh ahli media, bahasa dan juga materi termasuk dalam kategori sangat valid. Tingkat efektivitas permainan menunjukkan hasil yang sangat efektif dan peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: *Pengembangan, Permainan Finding Treasure, Kemampuan Bernalar Kritis*

A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) selama kurang lebih 2 tahun dikarenakan adanya Virus Covid-19. Hal ini tentunya secara tidak langsung memberikan dampak pada siswa. Salah satu dampak yang terlihat adalah minimnya karakter yang terbentuk dalam diri siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nafisah dan Zafi (dalam Suriadi et al., 2021) menyatakan bahwa terdapat penurunan karakter pada siswa dimasa pandemi, dimana pendidikan karakter perlu memperhatikan beberapa dasar pengembangan karakter yaitu kognitif, sosial dan juga moral siswa. Penurunan karakter tentunya akan berpengaruh kepada generasi muda Indonesia. Penurunan karakter ini kemudian mendorong Menteri Pendidikan untuk menggalakkan pembentukan karakter pada pembelajaran melalui program profil pelajar pancasila (Novita Freshka Uktolseja, Ana Fitrotun Nisa, Muh. Arafik, 2022). Melalui program profil pelajar pancasila diharapkan

karakter siswa dapat terbentuk sesuai dan berpatokan pada ideologi Negara Indonesia yakni Pancasila.

Profil pelajar pancasila merupakan program yang mengambil intisari kutipan “pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter dan berperilaku sesuai nilai pancasila”. Profil pelajar pancasila adalah kemampuan yang dibentuk dalam diri siswa melalui budaya satuan pendidikan, pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) dan juga ekstrakurikuler. Pelaksanaan program ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk berfikir dan berperilaku berdasarkan pada ideologi negara yakni pancasila. Terdapat enam dimensi dalam program profil pelajar pancasila yakni beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis dan juga kreatif (Windiatmoko & Majapahit, n.d.). Dimensi-dimensi tersebut akan berguna bagi siswa kelak dimasa yang akan datang.

Salah satu dimensi profil pelajar pancasila yang harus ditanamkan pada siswa adalah kemampuan bernalar kritis. Menurut Azizah, Sulianto & Cintang (dalam Ernawati & Rahmawati, 2022) keterampilan bernalar kritis adalah proses kognitif dalam melakukan analisis secara spesifik dan sistematis terkait permasalahan, kecermatan dalam membedakan masalah dan mengidentifikasi informasi untuk merencanakan strategi pemecahan masalah. Elemen kunci dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan merefleksikan serta mengevaluasi pemikirannya sendiri (Irawati et al., 2022). Siswa yang memiliki keterampilan bernalar kritis diharapkan mampu melakukan pemecahan masalah dengan bijak dan tepat dengan melakukan berbagai pertimbangan. Selain itu siswa didik yang bernalar kritis mampu melihat suatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru yang dapat menggugurkan perspektif yang sebelumnya diyakini.

Menurut Kuhlthau (Prasetyo et al., 2022) pada abad milenial

menuntut siswa untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan cara belajar yang baru sebagai bentuk persiapan menghadapi tantangan dunia yang berubah. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan adalah keterampilan berpikir. Menurut Almir (Arifin & Laili, 2022) Pembelajaran yang memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa perlu dilakukan, hal ini dikarenakan selama ini pendidikan hanya memberikan materi pembelajaran dan mengesampingkan pengembangan kemampuan berpikir siswa. Padahal kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki siswa untuk masa yang akan datang. Siswa yang memiliki keterampilan berpikir diharapkan mampu mengambil keputusan yang benar dalam menghadapi suatu masalah dilihat dari berbagai sudut pandang.

Berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan di UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kecamatan Wonotirto Kabupaten Blitar pada tanggal Agustus-Oktober 2022 menunjukkan hasil bahwa sebagian besar siswa di kelas IV memiliki kemampuan bernalar kritis yang rendah. Hal ini

terbukti dari hasil tes literasi dan numerasi yang kami berikan kepada siswa pada tanggal 23 Agustus 2022. Hanya 1 dari 10 siswa yang memiliki hasil baik dan diatas rata-rata. Hal ini dapat disebabkan karena beberapa faktor, yaitu siswa yang masih terbawa dengan kebiasaan belajar daring (dalam jaringan), guru yang kurang memberikan memberikan inovasi dalam pembelajaran dan soal yang berbasis pemecahan masalah untuk melatih kemampuan siswa dalam bernalar kritis, dan juga minimnya fasilitas sekolah untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran IPA atau dalam kurikulum merdeka lebih akrab dengan sebutan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang banyak mempelajari tentang alam semesta. Salah satu materi pembelajaran IPAS di kelas 4 pada kurikulum merdeka ini adalah materi mengenai tumbuhan lebih tepatnya yaitu materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Materi ini menjelaskan mengenai beberapa bagian tumbuhan, bagaimana struktur dari masing-masing bagian tumbuhan, dan juga fungsi dari

bagian tumbuhan tersebut. Pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SD Negeri Sumberboto 05 sudah berjalan dengan cukup baik. Guru memberikan pembelajaran pada materi ini dengan membiarkan siswa berinteraksi langsung dengan alam terbuka.

Permainan yang dilakukan di luar kelas dan membebaskan siswa untuk mencari dan memecahkan keingin tahuannya terhadap sesuatu. Salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah permainan mencari harta karun atau *Finding Treasure*. *Finding Treasure* atau *Treasure Hunt* merupakan metode permainan berburu harta karun untuk meningkatkan aktivitas belajar pada siswa dengan cara menyediakan petunjuk (*clue*) untum menemukan harta karun tersebut (Hutomo, 2016). Permainan ini dilengkapi dengan pertanyaan dan petunjuk yang harus dijawab oleh siswa dengan benar untuk dapat melanjutkan pada petunjuk (*clue*) selanjutnya. Pertanyaan dan petunjuk tersebut berisikan soal mengenai materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan yang dapat membantu peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa. Melalui permainan ini peneliti akan

mengajak siswa untuk berfikir dan belajar bersama mengenai materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Permainan yang dilakukan diluar kelas diharapkan mampu membuat siswa dapat berinteraksi langsung dengan tumbuh-tumbuhan yang ada di sekitar sekolah, sehingga mereka mendapatkan pengalaman langsung dari permainan ini.

Permainan *Finding Treasure* ini mendorong siswa berfikir bagaimana cara untuk menemukan petunjuk selanjutnya melalui soal-soal yang sudah disediakan. Selain soal tersebut memuat pembelajaran mengenai materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, soal tersebut juga akan peneliti kaitkan dengan indikator kemampuan bernalar kritis siswa. Selain permainan ini mengandung unsur pembelajaran, permainan ini juga dapat melatih siswa mengembangkan kemampuan bernalar kritisnya. Kemampuan bernalar kritis yang dimiliki oleh siswa memberikan arti bahwa siswa tersebut terbuka terhadap berbagai macam perspektif. Keterbukaan ini akan memberikan dampak baik kepada siswa karena ia mau mengubah pendapatnya serta menghargai pendapat orang lain

(Kibtiyah, 2022). Hal ini tentunya akan sangat diperlukan oleh siswa dalam menghadapi perkembangan zaman dan juga teknologi.

Penelitian dengan variabel yang sama sudah dilakukan oleh banyak peneliti. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ulfatul Masruroh (2014) dengan rumusan judul “Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun *Finding Treasure* Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel” menunjukkan hasil bahwa media yang digunakan sangat layak untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Penelitian lain dengan variabel yang sama juga dilakukan oleh Hengkang Bara Saputro (2017) dengan judul “Pengembangan *Treasure Kids Smart* Sebagai Media Keterampilan Siswa Kelas V SD” yang menunjukkan hasil validasi dengan kategori sangat layak dan hasil dari rata-rata skor siswa yang cukup tinggi yakni 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pengembangan permainan *Finding Treasure* sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa

permainan pada pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan bernalar kritis. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan *Finding Treasure* Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan sebagai Peningkatan Bernalar Kritis Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan di UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar ini dilaksanakan dengan metode penelitian kualitatif pengembangan (*Research and Development (RnD)*). Menurut Sugiyono (2016) *Research and Development (RnD)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model 4D. Tahapan model penelitian 4D diantaranya yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa cara dalam mengumpulkan data. Cara tersebut seperti observasi, wawancara, angket, tes dan juga dokumentasi. Langkah awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan cara terjun lapangan untuk melihat kondisi siswa yang sesungguhnya. Sedangkan kegiatan wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar. Setelah data observasi dan wawancara dirasa cukup peneliti kemudian melakukan praktek langsung kepada siswa dengan menggunakan pengembangan permainan ini. Instrumen lain seperti angket digunakan untuk melakukan validasi kepada ahli media, bahasa dan ahli materi. Selain itu peneliti juga menggunakan angket untuk melihat respon siswa terhadap pengembangan permainan *finding treasure*. Sedangkan tes dilakukan untuk melihat perbedaan kemampuan siswa dalam bernalar kritis sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran menggunakan

pengembangan permainan *finding treasure*.

yang diperoleh dari masing-masing ahli.

C. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Tingkat kevalidan pengembangan permainan *finding treasure*

Pada tahap ini peneliti melihat kelayakan pengembangan permainan *finding treasure* dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, bahasa dan juga ahli materi. Sebelum peneliti melakukan uji kepada ahli peneliti melakukan validasi instrument terlebih dahulu dan mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1 Skor Validasi Instrumen Ahli

Validasi Instrumen	Presentase	Kategori
Ahli Media	94%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	100%	Sangat Valid
Ahli Materi	94%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas maka instrument yang diajukan peneliti dapat digunakan untuk melakukan validasi kepada ahli. Setelah melakukan validasi instrumen peneliti kemudian melanjutkan dengan melakukan validasi media pengembangan peneliti kepada ahli. Berikut merupakan akumulasi skor

Tabel 2 Skor Validasi Ahli

Validasi	Presentase	Kategori
Ahli Media	81,25%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	86%	Sangat Valid
Ahli Materi	90%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa pengembangan permainan *finding treasure* mendapatkan penilaian yang termasuk dalam kategori sangat valid dari para ahli. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *finding treasure* dapat digunakan oleh peneliti untuk mengambil data.

2. Efektifitas pengembangan permainan *finding treasure*

Pada tahap ini peneliti memberikan angket kepada siswa kelas IV. Angket ini sebelumnya sudah dilakukan validasi instrumen kepada siswa yang tingkat kelasnya lebih tinggi dari objek penelitian. Pada validasi angket ini peneliti lakukan pada siswa kelas VI UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar. Hasil dari validasi instrumen yang dilakukan peneliti kemudian peneliti analisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 27. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa

r_{hitung} pada 7 butir instrumen angket respon siswa yang diujikan oleh peneliti mendapatkan hasil yang lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi sebesar 5%, sehingga 7 butir soal tersebut termasuk dalam kategori valid. Selain melakukan uji validasi, peneliti juga melakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha berbantuan aplikasi SPSS 27 dan mendapatkan skor sebagai berikut.

Tabel 3 Skor Reliabilitas Validasi Angket

Cronbach's Alpha	N of Items
0,782	7

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai perhitungan dengan rumus Cronbach's Alpha mendapatkan skor diatas 0,60 sehingga butir soal dapat dikatakan reliabel.

Peneliti kemudian memberikan angket kepada siswa kelas IV yang menjadi objek penelitian. Hasil angket siswa kemudian peneliti akumulasi dan dihitung menggunakan rumus keefektifan dan mendapatkan presentase keefektifan sebesar 92%. Hasil tersebut kemudian peneliti cocokkan dengan kategori keefektifan menurut Riduwan (dalam Mandasari et al., 2020) dan termasuk dalam kategori sangat valid.

3. Peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa

Peningkatan kemampuan siswa dalam bernalar kritis dapat dilihat peneliti dari hasil tes yang diberikan oleh peneliti sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan pengembangan permainan *finding treasure*. Sebelum dilakukan uji kepada objek penelitian, peneliti melakukan uji validitas soal tes kepada siswa yang tingkatan kelasnya lebih tinggi dari objek penelitian. Uji instrumen tes ini peneliti lakukan pada siswa kelas VI UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar. Hasil pengujian tersebut peneliti analisis menggunakan aplikasi SPSS 27 dan mendapatkan hasil bahwa 10 butir soal yang diajukan oleh peneliti mendapatkan $r_{hitung} > 0,532$ sehingga dapat dikatakan soal tes tersebut valid. Selain itu peneliti juga melakukan uji reliabilitas pada soal tes tersebut dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan aplikasi SPSS 27 dan mendapatkan hasil sebagai berikut.

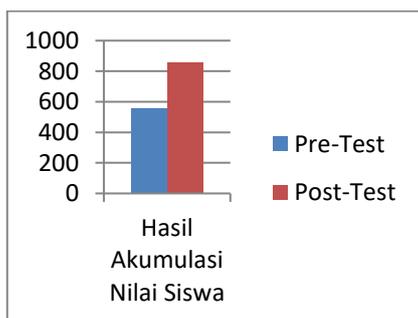
Tabel 4 Skor Reliabilitas Validasi Soal Tes

Cronbach's Alpha	N of Items
0,942	10

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai perhitungan

dengan rumus Cronbach's Alpha mendapatkan skor diatas 0,60 sehingga dapat dikatakan bahwa 10 butir soal tersebut reliabel.

Peneliti kemudian melakukan pengambilan data menggunakan soal yang telah dilakukan uji validasi dan uji reliabilitas tersebut. Berikut merupakan perbandingan akumulasi hasil nilai siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan pengembangan permainan *finding treasure*.



Hasil jawaban siswa kemudian peneliti hitung dengan menggunakan rumus N-Gain berbantuan aplikasi SPSS 27 dan mendapatkan hasil sebesar 0,6757. Hasil tersebut kemudian peneliti cocokkan dengan kategori tingkat N-Gain berikut (Wahab et al., 2021).

Tabel 5 Kategori Tingkat N-Gain

Rata-rata	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$G \leq 0$	Gagal

Berdasarkan tabel hasil perhitungan tersebut termasuk dalam

kategori sedang. Sedangkan apabila hasil tersebut dicocokkan dengan tabel efektifitas yang disusun oleh Arikunto (dalam Nashiroh et al., 2020) berikut.

Tabel 6 kategori Tingkat Efektifitas

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan tabel tersebut maka hasil perhitungan diatas termasuk dalam kategori cukup efektif.

Selain mengjitung dengan rumus N-Gain peneliti juga melakukan uji T-Test menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan hasil perhitungan bahwa *sig. (2-tailed)* pada data bernilai 0.000 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a . dengan demikianm maka hasil uji tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan bernalar kritis siswa kelas IV UPT SD Negeri Sumbeboto 05 Kabupaten Blitar setelah dan sebelum dilakukan pembelajaran dengan permainan *finding treasure*.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan

permainan *Finding Treasure* yang penulis kemas dalam bentuk buku petunjuk permainan *Finding Treasure* untuk pembelajaran IPAS materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan kelas IV sebagai upaya peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa. Hal ini berdasarkan validasi dari ahli media, ahli bahasa dan juga ahli materi dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 94% atau sangat valid, hasil validasi ahli bahasa mendapat skor sebesar 100% atau sangat valid dan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 94% atau sangat valid. Berdasarkan hasil angket yang diajukan penulis kepada siswa kelas IV UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar, pengembangan permainan *Finding Treasure* ini mendapatkan skor sebesar 94% dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV UPT SD Negeri Sumberboto 05 Kabupaten Blitar terdapat peningkatan kemampuan bernalar kritis pada siswa yang termasuk dalam peningkatan kategori sedang dan tingkat efektivitas dalam kategori cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. B. U. B., & Laili, D. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 20(1), 105–123.
- Ernawati, Y., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(4), 6132–6144.
- Hutomo, R. S. (2016). *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt pada Siswa Kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016*.
<https://eprints.uny.ac.id/36221/>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). *Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa*. 6(1), 1224–1238.
- Kibtiyah, A. M. (2022). Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Materi Mengklasifikasikan Informasi Wacana Media Cetak Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 82–87.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/7710>
- Mandasari, L., Rahmadhani, E., &

- Wahyuni, S. (2020). Efektivitas Perkuliahan Daring Pada Mata Kuliah Analisis Kompleks Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal As-Salam*, 4(2), 269–283. <https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i2.205>
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>
- Novita Freshka Uktolseja, Ana Fitrotun Nisa, Muh. Arafik, N. W. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Tematik Berbasis Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Taman S/iswa Untuk Mewujudkan Generasi Adaptif Di Abad 21*, 151–158.
- Prasetyo, T., Roshayanti, F., & Sumarno. (2022). Pembelajaran Konsep Sistem Tata Surya Melalui Reasoning and Problem Solving Berbantu Inquiry Training Untuk Memfasilitasi Berpikir Kritis Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7, 653–667.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). ALFABETA.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Windiatmoko, D. U., & Majapahit, U. I. (n.d.). *Konstruksi profil pelajar pancasila dan dimensi karakter luhur dalam arus utama kurikulum merdeka*. 16–28.