



Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa
Volume 2, No 3, Februari 2023
e-ISSN 2807-789X



Balok Cita Bangsa (Bata Asa):

Rancang Bangun Permainan untuk Meningkatkan Pengetahuan Karakter Pancasila pada Remaja Awal di Era Society 5.0

Muhammad Rayendra Rafif¹, Indy Samshara Mumpuni², Maya Salshabila³, Ernawati⁴,
Fildzah Rudyah Putri⁵

Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

E-mail: muhammadrayendraraafif_1801621036@mhs.unj.ac.id

Abstract

In the early adolescent stage, adolescent cognitive development begins to form to think logically, abstractly and ideally. In the era of society 5.0, strengthening the Pancasila character must be instilled from an early age, such as in the early adolescent stage. The Bata Asa game is a game inspired by the stacked blocks game known as the "Jenga" game. Bata Asa is an educational game about strengthening Pancasila character for early youth. This Bata Asa game has a Quick Response (QR) on each jenga block which contains an animated video about strengthening the Pancasila character. The Bata Asa game has playing rules like the Jenga game in general. However, there is a special characteristic of this product, that is, after pulling the block, the player must scan the barcode listed on the block, then pay attention to the material and also carry out the instructions in the video. We did the trial on 6 young people from junior high school grade 7. We included the Pre-Test and Post-Test to find out the success of the brick game on the knowledge of the respondent's Pancasila student profile. The test results obtained from this brick game have an increase in value of 10%. The benefit that can be obtained in this brick game is to produce students to have a Pancasila student profile and be ready to face the Society 5.0 era.

Keyword: *Stacked Blocks, Pancasila Character, Early Adolescent, Society 5,0*

Abstrak

Pada tahap remaja awal, perkembangan kognitif remaja mulai terbentuk untuk berpikir secara logis, abstrak dan idealis. Di era society 5.0 penguatan karakter pancasila haruslah ditanamkan sejak dini, seperti pada tahap remaja awal. Permainan Bata Asa merupakan permainan yang terinspirasi dari permainan tumpuk balok yang dikenal sebagai permainan "jenga". Bata Asa ini merupakan permainan edukatif tentang penguatan karakter pancasila untuk para remaja awal. Permainan Bata Asa ini terdapat Quick Response (QR) di setiap balok jenganya yang berisi video animasi tentang penguatan karakter pancasila. Permainan Bata Asa memiliki aturan bermain seperti permainan jenga pada umumnya. Namun, terdapat ciri khas khusus pada produk ini adalah setelah menarik balok pemain harus melakukan scan barcode yang tercantum pada balok kemudian memperhatikan materi dan juga melakukan

perintah yang ada di dalam video tersebut. Uji coba kami lakukan pada 6 orang remaja awal Sekolah Menengah Pertama kelas 7. Pre-Test dan Post-Test kami sertakan guna mengetahui keberhasilan permainan bata asa terhadap pengetahuan profil pelajar pancasila responden. Hasil uji coba yang didapatkan dari permainan bata asa ini terdapat peningkatan nilai sebesar 10%. Manfaat yang dapat diperoleh dalam permainan bata asa ini adalah menghasilkan peserta didik untuk memiliki profil pelajar pancasila serta siap menghadapi era Society 5.0.

Kata kunci: *Jenga, Karakter Pancasila, Remaja Awal, Society 5.0*

PENDAHULUAN

Jepang telah mengembangkan istilah “Era Society 5.0” untuk menggambarkan era baru dengan teknologi terkini (Kirani & Najicha, 2022). Pada era ini, peran manusia akan semakin menonjol, kemajuan dan penggunaan teknologi akan saling terkait, dan masalah kemasyarakatan akan diselesaikan dengan menggabungkan ruang digital dan fisik. Di Era Society 5.0, manusia harus memiliki kemauan dan kekuatan untuk memberikan kontribusi yang lebih besar dan berperan aktif dalam menyelesaikan masalah yang mempengaruhi masyarakat lokal, nasional, dan internasional. Dengan adanya era ini, tentunya mendatangkan tantangan baru untuk Indonesia yang berpusat pada sumber daya manusianya. Agar sesuai dengan era Society 5.0, tantangan harus dihadapi dan direncanakan dengan hati-hati (Rahayu, 2021).

Saat ini kita perlu mendidik para remaja yang akan menjadi generasi penerus bangsa untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas guna menjawab kesulitan-kesulitan yang telah disebutkan sebelumnya. Pada masa remaja, individu mulai mencapai kematangan yang maksimal, tidak hanya kematangan alat reproduksi. Namun, dari segi psikologis, seperti kemampuan berpikir dan memahami, peningkatan kekuatan mental, serta kemampuan mengingat mulai mengalami perkembangan. Dengan adanya peningkatan tersebut maka seorang remaja mulai mempunyai perhatian terhadap lingkungan sosial dan intelektual. Namun sayangnya, remaja saat ini terlibat dalam berbagai perilaku kenakalan remaja. Menurut riset KPAI, terjadi peningkatan kasus kepemilikan media pornografi di Indonesia pada 2020 sebesar 313% dibanding tahun sebelumnya. Sedangkan menurut data KPAI, frekuensi kejadian bullying akan menambah daftar permasalahan anak pada tahun 2020 (KPAI, 2021).

Kemerosotan moral remaja disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan pendidikan karakter. Pembinaan karakter pada remaja sangat penting, khususnya pada remaja awal karena pendidikan karakter lebih baik dilakukan sejak dini dan pada tahap ini remaja sedang memulai

mencari jati dirinya. Hal ini berguna untuk kemajuan bangsa Indonesia di bidang sumber daya manusia pada Era Society 5.0. Pendidikan karakter pada hakikatnya merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu anak menginternalisasi, mempraktikkan, dan mengembangkan nilai-nilai positif (Juliani & Bastian, 2021).

Pendidikan karakter membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis sehingga mereka dapat memecahkan berbagai masalah kontemporer dan meningkatkan kapasitas mereka untuk berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai negara dengan tetap menjunjung tinggi rasa identitas dan budaya bangsa. Sukarno (2020) menemukan bahwa pendidikan karakter sangat penting untuk masa depan siswa dalam kajiannya tentang Penguatan Pendidikan Karakter di Era Masyarakat 5.0. Pengembangan moralitas dan penguasaan teknologi informasi dapat dilakukan secara bersamaan melalui penggunaan media yang tersedia secara teknologi untuk pendidikan karakter.

Profil Pelajar Pancasila telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai salah satu Visi dan Misi yang tertuang dalam Rencana strategis 2020-2024 (Juliani & Bastian, 2021). Pada profil pelajar pancasila diturunkan kembali ke dalam 6 dimensi yang bersumber dari nilai-nilai pancasila. Pertama, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Kedua, berkebinekaan global. Ketiga, gotong royong. Keempat, mandiri. Kelima, memiliki penalaran yang kritis. Keenam, pelajar kreatif. Dengan menerapkan nilai-nilai dan dimensi pancasila diharapkan dapat menumbuhkan dan memperlihatkan bahwa Indonesia memiliki citra yang positif, mampu beradaptasi dan menyaring globalisasi yang masuk secara tidak terkontrol. Pembentukan dan penguatan karakter pancasila ini dapat membentuk generasi yang mampu menjadi sumber daya manusia yang sesuai dengan tujuan bangsa dan mampu merealisasikan cita-cita bangsa. Oleh karena itu, penulis memiliki ide untuk membuat permainan edukasi jenga berbasis pancasila untuk meningkatkan pengetahuan karakter pancasila pada remaja awal di era Society 5.0.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Informasi dan data yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan melalui metode studi pustaka, seperti jurnal-jurnal ilmiah, buku-buku, maupun dokumen elektronik. Data ini digunakan sebagai dasar dari pembuatan media pembelajaran Bata Asa dan penyusunan penelitian ini. Kemudian, sasaran yang ingin dikaji adalah siswa SMP, untuk memastikan karakter pancasila siswa dapat dipertahankan atau ditingkatkan pada era Society 5.0 melalui media pembelajaran Bata Asa. Selain itu, uji coba produk juga dilakukan kepada 6 siswa SMP yang memenuhi syarat karakteristik responden.

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Bata Asa yang sudah dibuat, dan kendala yang mungkin akan ditemui dalam proses permainan Bata Asa, agar kendala-kendala ini dapat diminimalisir dan diperbaiki.

Seluruh data yang diperoleh semuanya telah dikumpulkan dan disaring sesuai dengan data yang dapat mendukung penulisan penelitian ini. Sementara itu, hasil data uji coba yang diperoleh, dilakukan proses analisis statistika deskriptif, seperti pembuktian adanya peningkatan atau efektivitas permainan Bata Asa dalam meningkatkan pengetahuan karakter pancasila pada siswa SMP.

HASIL

Uji coba permainan Bata Asa dilakukan pada Senin, 6 Desember 2022 sore hari sekitar pukul 15:00 WIB. Uji coba dilaksanakan pada 6 orang remaja Sekolah Menengah Pertama kelas 7. Sebelum mulai permainan keenam remaja tersebut dibagi menjadi dua kelompok. Selanjutnya, para remaja mengerjakan sebuah *pre-test* pada *google form* yang peneliti sudah berikan. Setelah mengerjakan *pre-test*, peneliti memberikan instruksi permainan kepada para remaja. Pada saat diberikannya instruksi permainan, para remaja sudah terlihat mulai sangat antusias untuk bermain. Lalu setelah permainan selesai, para remaja diarahkan untuk mengerjakan *post-test* dengan isi pertanyaan yang sama dengan *pre-test* yang diberikan diawal sebelum permainan dimulai.

Pre-test dan *post-test* tersebut diadakan untuk melihat peningkatan pemahaman para remaja terkait materi penguatan karakter pancasila yang terdapat dalam permainan Bata Asa. Pada *pre-test* dan *post-test* pertanyaan yang diberikan adalah sama dengan butir soal sebanyak 10 butir. Pertanyaan yang diberikanpun juga diambil dari 6 dimensi profil pelajar pancasila yang diusung oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya. Dimensi profil pelajar pancasila tersebut, yaitu Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Bergotong Royong, Kreatif, Bernalar Kritis, dan Mandiri.

Tabel 1. Perhitungan nilai Pre-Test dan Post-Test

	Mean	SD	Min	Max
Nilai PreTest	50	17,889	30	80
Nilai PostTest	55	10,488	40	70

Tabel 2. Diagram perbandingan nilai Pre-Test dan Post-Test



Hasil uji coba yang didapatkan dari permainan Bata Asa ini terdapat peningkatan nilai sebelum dan sesudah belajar menggunakan Bata Asa adalah sebesar 10%. Pada permainan Bata Asa terlihat bahwa 4 remaja mengalami peningkatan nilai terkait penguatan karakter pancasila, 1 remaja hasil nilainya sama, dan 1 remaja mengalami penurunan nilai. Namun, secara rata-rata para remaja setelah memainkan permainan Bata Asa ini mengalami peningkatan terkait penguatan karakter pancasila, yaitu rata-rata *pre-test* adalah 50 dan rata-rata *post-test* adalah 55. Dapat dikatakan bahwa permainan Bata Asa ini bermanfaat dalam meningkatkan rata-rata kemampuan siswa pada Pendidikan Karakter Pancasila.

DISKUSI

Masyarakat cerdas yang memadukan dunia fisik dengan dunia digital adalah definisi dari Society 5.0 (Salgues, 2018). Era Society 5.0 bertujuan untuk menciptakan teknologi yang berpusat pada manusia (*human-centric society*) dan terintegrasi penuh ke dunia virtual dan fisik (Alhefeiti, 2018). Karakter remaja akan dipengaruhi oleh teknologi karena mereka memiliki kecenderungan kecanduan teknologi, sehingga diperlukan pendidikan karakter yang dapat mendukung jati diri bangsa. Agar para remaja ini, khususnya remaja awal, dapat mengembangkan pemikiran kualitas idealnya dengan benar pada tahap operasional formal, mereka perlu dibimbing dan diberikan stimulasi informasi yang baik.

Dalam upaya melestarikan cita-cita besar bangsa yang tergerus kemajuan dan perubahan zaman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat Profil Pelajar Pancasila sebagai pedoman bagi pelajar Indonesia. Pelajar pancasila adalah siswa yang telah menunjukkan enam dimensi antara lain: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) kemandirian; 3) kerjasama; 4) keragaman global; 5) penalaran kritis; dan 6) kreativitas (Irawati et al., 2022). Dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi

ada banyak alat pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai permainan edukatif di Indonesia, salah satunya permainan “Bata Asa” yang kami ciptakan.

Bata Asa permainan yang terinspirasi dari permainan tumpuk balok yang dikenal sebagai permainan “jenga”. Bata Asa ini merupakan permainan edukatif yang memerlukan kesabaran, strategi, dan juga keselarasan gerakan tangan dan mata. Permainan jenga kami modifikasi dengan menambahkan barcode di beberapa balok secara acak. Untuk rancang bangun permainan Bata Asa ini, kami menggunakan 24 balok sebagai ujicoba. Sebanyak 18 balok memiliki barcode yang terdapat materi mengenai pengetahuan dimensi profil pelajar pancasila yang dapat membantu pembangunan dan penguatan karakter pancasila. Kemudian, 9 balok lainnya berisikan perintah yang membuat permainan Bata Asa ini semakin seru, hidup, dan menantang. Permainan Bata Asa ini dapat dimainkan sebanyak 3-5 orang dalam satu kali putaran permainan. Permainan Bata Asa memiliki aturan bahwa durasi permainan dalam satu kali putaran, yaitu selama 20 menit. Jika di tengah permainan Bata Asa ini sudah jatuh berantakan dan waktunya bermainnya belum 20 menit maka pemain harus menyusun kembali balok cita cita bangsa ini sedemikian rupa seperti awal permainan dan melanjutkan permainan balok cita cita bangsa ini sampai waktu yang telah ditentukan terpenuhi.

Permainan Bata Asa ini diharapkan menjadi sebuah inovasi yang akan berpotensi menjadi media pembelajaran untuk para pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam meningkatkan pengetahuan mengenai karakter pancasila. Di samping itu, selain memberikan manfaat bagi para pelajar SMP, tetapi juga bagi para pengajar sebagai alat bantu pembelajaran karakter pancasila serta permainan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan mengenai karakter pancasila saja, tetapi melatih fokus, strategi, dan kesabaran juga.

Permainan ini membantu para remaja awal untuk mengerti dan menanamkan kepada mereka terkait penguatan karakter pancasila yang merupakan dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. Dengan adanya permainan ini para remaja dapat belajar sambil bermain bersama. Uji coba yang dilakukan dalam permainan ini juga memperlihatkan bahwa permainan Bata Asa mampu meningkatkan pengetahuan para remaja awal. Sehingga, permainan Bata Asa ini sangat cocok untuk dijadikan sebagai permainan edukasi yang berkualitas untuk meningkatkan pengetahuan para remaja awal terkait penguatan karakter pancasila.

KESIMPULAN

Remaja awal merupakan salah satu generasi penerus bangsa yang harus dirawat dan diajarkan dengan baik. Pada tahap remaja awal perkembangan kognitif remaja mulai

terbentuk untuk berpikir secara logis, abstrak dan idealis. Mereka mulai mencari sosok kualitas ideal pada diri mereka, serta mulai mencari jati diri pada diri mereka. Pancasila menjadi salah satu pengetahuan yang dapat membantu para remaja untuk lebih berpikir secara logis, abstrak, dan idealis. Penguatan karakter pancasila haruslah ditanamkan sejak dini, seperti pada tahap remaja awal. Serta, pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang sudah seharusnya nilai-nilai pancasila tersebut ditanamkan pada diri anak-anak remaja. Terdapat 6 dimensi profil pelajar pancasila yang dapat diajarkan kepada remaja awal, yaitu Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Bergotong Royong, Kreatif, Bernalar Kritis, dan Mandiri.

Di era society 5.0 ini, dimana teknologi berpusat pada manusia (human-centric society). Penguatan karakter pancasila pada remaja awal pun harus semakin memiliki sebuah inovasi. Dengan adanya permainan Bata Asa, yaitu permainan edukasi berbasis penguatan karakter pancasila dengan materi-materi profil pelajar pancasila untuk remaja awal Sekolah Menengah Pertama (SMP). Permainan Bata Asa ini merupakan permainan jenga yang mengusung tema penguatan karakter pancasila dengan terdapat QR di setiap baloknya yang berisi materi-materi profil pelajar pancasila. Permainan ini membantu para remaja awal untuk mengerti dan menanamkan kepada mereka terkait penguatan karakter pancasila yang merupakan dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. Dengan adanya permainan ini para remaja dapat belajar sambil bermain bersama. Uji coba yang dilakukan dalam permainan ini juga memperlihatkan bahwa permainan Bata Asa mampu meningkatkan pengetahuan para remaja awal. Sehingga, permainan Bata Asa ini sangat cocok untuk dijadikan sebagai permainan edukasi yang berkualitas untuk meningkatkan pengetahuan para remaja awal terkait penguatan karakter pancasila

REFERENSI

- Alhefeiti, F. S. O. (2018). *Society 5.0 A human-centered society that balances economic advancement with the resolution of social problems by a system that highly integrates cyberspace and physical space* (Doctoral dissertation, The British University in Dubai (BUiD)).
- Antari, L. P. S., & De Liska, L. (2020). Implementasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 21(2), 676-687. Diakses dari <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049444>
- Fatimah, S., & Dewi, D. A. (2021). Pengimplementasian nilai-nilai Pancasila dalam membangun karakter jati diri anak bangsa. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(5). Diakses dari <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i5.205>
- Faruqi, U. A. (2019). Survey Paper : Future Service In Industry 5.0. *Jurnal Sistem Cerdas* 02 (01) , 67–79.

- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 27(5), 47-50.
- Hamidah, S., & Rizal, M. S. Edukasi Kesehatan Reproduksi dan Perkembangan Remaja di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik Jawa Timur. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(2), 239.
- Hastangka, H. (2021). Psikologi Pancasila. *Jurnal Kalacakra*, 2(1).
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224-1238.
- Jannah, M. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangan dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia*, 1(1), 245-246.
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021, May). Pendidikan karakter sebagai upaya wujudkan Pelajar Pancasila. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Kemendikbud RI. (2022). Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.
- Kirani, A. P., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Society 5.0 Mendatang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 767-773.
- KPAI. (2021). Data Kasus Perlindungan Anak 2016-2020. <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2016-2020> diakses 20 November 2022
- Marpaung, S. F. (2019). Pendidikan Pancasila Membangun Karakter Masyarakat Indonesia.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 93-95.
- Mujiwati, Y. (2018). Peranan Pendidikan Karakter Dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 165-170.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal'Abdu, A. R. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66.
- Nggano, H. E., Arifin, I., & Juharyanto, J. (2022). Pembentukan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau dari Konsep Society 5.0. *Semnas Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila pada PAUD dan Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Octavia, E., & Rube'i, M. A. (2017). Penguatan pendidikan karakter berbasis pancasila untuk membentuk mahasiswa prodi ppkn menjadi warga negara yang baik dan cerdas. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1), 111-124.
- Putra, P. H. (2019). Tantangan pendidikan islam dalam menghadapi society 5.0. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 99-110.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87-100.
- Salgues, B. (2018). *Society 5.0: industry of the future, technologies, methods and tools*. John Wiley & Sons.
- Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran pendidikan karakter di masa remaja sebagai pencegahan kenakalan remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 176-187.
- Sukarno, M. (2020) 'Penguatan pendidikan karakter dalam era masyarakat 5.0', in *Prosiding Seminar Nasional Millenial*, pp. 32-37.
- Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No.20 2003.
- Wijayanti, T. S., Fayasari, A., & Khasanah, T. A. (2021). Permainan Edukasi Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Konsumsi Sayur Buah pada Remaja di Jakarta Selatan. *Journal of Nutrition College*, 10(1), 18-25.