

Pengembangan Media *Catur Konstitusi* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKn

Shofia Nurun Alanur^{1*}, Jamaludin², Sukmawati³ & Nasran⁴

^{1,2,3,4} Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Telp: 0451 – 422611 Fax: 0451 – 422844

E-mail: shofianurun@untad.ac.id^{1*}, jamal@untad.ac.id², sukamawati@untad.ac.id³, nasranalan94@gmail.com⁴

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-06-27

Revised : 2025-07-02

Accepted: 2025-07-07

KEYWORD

Learning Media, Catur Konstitusi, Merdeka Curriculum, Critical Thinking, Pancasila Student Profile

KATA KUNCI

Berpikir Kritis, Catur Konstitusi, Kurikulum Merdeka, Media Pembelajaran, Profil Pelajar Pancasila

ABSTRACT

The ever-evolving needs of students require the development of innovative, contextual, and engaging learning media. This article describes the development process and results of the Constitutional Chess learning tool, proposed as an alternative learning medium for Civic Education (PPKn) aligned with the Merdeka Curriculum. This study employs a Research and Development (R&D) approach, applying the ADDIE model with students from Grade X of SMA Negeri 3 Palu as the research subjects. Data was collected through surveys and interviews with teachers and students. The research findings indicate that the Constitution Chess tool effectively enhances students' critical thinking skills and reinforces the values outlined in the Pancasila Student Profile particularly in the area of critical reasoning. By presenting constitutional content through an interactive and strategic game format, this media facilitates active and meaningful learning experiences. It is hoped that the results of this study will contribute valuable insights to the development of contextual and value-oriented educational media within the Merdeka Curriculum framework.

ABSTRAK

Kebutuhan siswa yang terus berkembang memerlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menarik. Artikel ini menjelaskan proses pengembangan dan hasil dari alat pembelajaran Catur Konstitusi, yang diusulkan sebagai media pembelajaran alternatif untuk Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Studi ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D), menerapkan model ADDIE dengan siswa kelas X SMA Negeri 3 Palu sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui survei dan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Catur Konstitusi secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan memperkuat nilai-nilai dalam Profil Siswa Pancasila terutama dalam bidang penalaran kritis. Dengan menyajikan konten konstitusional melalui format permainan interaktif dan strategis, media ini memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi berharga bagi pengembangan media pendidikan yang kontekstual dan berorientasi nilai dalam konteks Kurikulum Merdeka.

1. Pendahuluan

Pendidikan menjadi pilar utama dalam mendorong kemajuan suatu masyarakat, bangsa, dan negara, yang berlandaskan nilai-nilai luhur Pancasila. Prinsip ini sejalan dengan amanat tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Pasal 31 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan tersebut menitikberatkan pada upaya mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta memiliki sikap demokratis dan tanggung jawab sebagai warga negara. Dalam konteks ini, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memainkan peranan strategis dalam pembentukan karakter dan kompetensi siswa, sekaligus membekali mereka agar mampu menjadi warga negara yang cerdas dan memiliki identitas yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila (Rudiawan et al., 2022).

Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada pendekatan pembelajaran yang relevan dengan konteks kehidupan nyata dan berorientasi pada proyek, dengan tujuan utama membentuk karakter peserta didik melalui internalisasi Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini memberikan keleluasaan yang lebih besar kepada guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan bermakna, yang terhubung langsung dengan situasi sehari-hari siswa, sekaligus memperkuat semangat kebangsaan secara lebih efektif dan mendalam (Yanti & Harefa, 2023). Dalam konteks ini, Pendidikan Kewarganegaraan lebih dari sekadar memberikan pengetahuan tentang hukum dan konstitusi, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk karakter siswa, mendorong pemikiran kritis, menumbuhkan perilaku demokratis, dan memupuk rasa tanggung jawab sosial yang dalam terhadap bangsa dan negara (Hamdani et al., 2022). Integrasi konten PKN dengan dimensi Profil Mahasiswa Pancasila menggarisbawahi keyakinan bahwa membangun karakter bangsa harus didekati melalui metode kontekstual, kolaboratif, dan berbasis nilai yang didasarkan pada prinsip-prinsip inti Pancasila (Saragih & Marpaung, 2024).

Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap tantangan zaman yang ditandai oleh Revolusi Industri 4.0 dan tuntutan pendidikan abad ke-21. Kurikulum ini menitikberatkan pada

penguasaan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS), literasi dasar, serta kemampuan 4C yaitu berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kerja sama tim, dan daya cipta (Sukmawati et al., 2024). Dalam kerangka tersebut, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dituntut untuk tidak hanya berfokus pada aspek kognitif semata, melainkan juga turut andil dalam membentuk karakter peserta didik melalui pendekatan yang kreatif, relevan, dan berorientasi pada tujuan (Iskandar, 2023). Salah satu elemen inti dari Kurikulum Merdeka adalah Profil Pelajar Pancasila, yang menggambarkan sosok pelajar Indonesia yang memiliki kemampuan bersaing secara global sekaligus menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. Profil ini terdiri dari enam dimensi utama: keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang disertai akhlak mulia; penghargaan terhadap keberagaman budaya; kemampuan bekerja sama; kemandirian; berpikir kritis; serta kreativitas (Palayukan et al., 2023). Dimensi-dimensi tersebut mencakup baik aspek kognitif maupun afektif, yang perlu ditumbuhkan secara menyeluruh selama proses pendidikan berlangsung, terutama melalui pembelajaran PPKn.

Meskipun demikian, Pendidikan Kewarganegaraan di banyak sekolah masih cenderung mengandalkan metode tradisional yang menekankan pada hafalan, yang kurang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif dan pemikiran kritis siswa. Padahal, pemikiran kritis sangat penting untuk membentuk individu yang reflektif, analitis, dan bertanggung jawab secara sosial (Alanur et al., 2022). Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak akan inovasi dalam bagaimana Pendidikan Kewarganegaraan diajarkan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis ini dengan lebih baik. Salah satu strategi yang menjanjikan adalah dengan membuat materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan nyata siswa (Firmadani, 2020).

Catur Konstitusi merupakan media edukatif yang dikembangkan secara inovatif dalam bentuk permainan papan, yang menyajikan materi mengenai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 melalui pendekatan strategi bermain. Media ini tidak hanya bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap prinsip-prinsip konstitusi, tetapi juga diarahkan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan dalam menyelesaikan masalah, serta membentuk karakter kebangsaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan papan

dalam proses pembelajaran dapat menjadi metode yang efektif untuk mengasah keterampilan berpikir tingkat lanjut (HOTS) dan meningkatkan kapasitas siswa dalam memecahkan masalah (Safitri et al., 2022).

Berbagai studi telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan papan mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan persoalan (Theana Putri Permananda & Wahyudi, 2020). Sejalan dengan hal itu, inovasi dalam metode pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mulai dikembangkan, seiring dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan karakter melalui implementasi dimensi Profil Pelajar Pancasila (Iskandar, 2023). Meski demikian, sebagian besar media pembelajaran yang digunakan di sekolah saat ini masih bersifat generik dan belum secara langsung mengintegrasikan nilai-nilai dasar konstitusi sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dengan strategi penguatan karakter bangsa serta pengembangan nalar kritis secara terpadu dan menyeluruh.

Penelitian ini menghadirkan Catur Konstitusi sebagai sebuah media pembelajaran berbasis permainan papan yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan bernuansa strategi. Media ini tidak hanya menyajikan isi konstitusi secara menyeluruh, tetapi juga mendukung pencapaian dimensi-dimensi dalam Profil Mahasiswa Pancasila, terutama dalam aspek pengembangan kemampuan berpikir kritis dan penguatan nilai-nilai nasionalisme. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan sebuah alternatif media pendidikan yang inovatif, yang mampu meningkatkan relevansi implementasi Kurikulum Merdeka sekaligus menjawab keterbatasan pendekatan pembelajaran tradisional dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir reflektif siswa.

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran bernama Catur Konstitusi, yaitu permainan papan edukatif yang dirancang untuk mendukung proses pengajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berdasarkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Proses

pengembangannya menggunakan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Adapun tujuan spesifik dari studi ini meliputi: mengidentifikasi kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran PPKn yang menekankan kemampuan berpikir kritis serta sesuai dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila; mendesain serta membangun media Catur Konstitusi yang interaktif dan kontekstual, dengan materi yang berkaitan dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; mengimplementasikan media tersebut dalam praktik pembelajaran di kelas; serta mengevaluasi tingkat kesesuaian dan efektivitasnya dalam mengembangkan daya pikir kritis dan karakter kebangsaan siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu Catur Konstitusi, yang bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus mendukung pencapaian dimensi-dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila. Inisiatif ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 serta mendukung arah transformasi pendidikan nasional dalam mempersiapkan Generasi Emas 2045 yakni generasi yang memiliki karakter kuat, kompetensi unggul, serta kemampuan untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Manullang, 2013; Rambung et al., 2023).

Penelitian ini diarahkan untuk menjawab sejumlah pertanyaan utama yang muncul dari latar belakang yang telah diuraikan. Pertama, bagaimana proses pengembangan Catur Konstitusi sebuah media pembelajaran berbasis permainan papan dapat mendukung penerapan Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan? Kedua, sejauh mana efektivitas media ini dalam mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik? Ketiga, bagaimana kontribusi permainan ini dalam mendukung tercapainya dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam hal menumbuhkan daya pikir kritis serta memperkuat jiwa kebangsaan pada siswa? Fokus utama dari studi ini adalah merancang pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, sejalan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi abad ke-21.

2. Metode

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan atau Research and Development

(R&D), dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE yang awalnya diperkenalkan oleh Dick and Carey (1996), sangat cocok untuk penelitian yang berfokus pada pembuatan produk pendidikan—seperti media pembelajaran, yang merupakan hasil akhir dari penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Palu, dengan melibatkan siswa kelas X sebagai partisipan penelitian. Informan untuk penelitian ini meliputi siswa kelas X dan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Metode pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner, dan wawancara. Untuk menganalisis data, digunakan analisis isi (content analysis) dengan menggunakan proses enam langkah dari Krippendorff, yaitu mengidentifikasi unit analisis, memilih sampel, membuat catatan, mereduksi data, dan menarik kesimpulan. Proses evaluasi media melibatkan instrumen yang dikembangkan oleh para ahli bidang studi dan ahli media.

Tabel 1. Kriteria Penyimpulan Validasi Media

Tingkat Ketercapaian	Kategori	Keterangan
90-100 %	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
75-89 %	Layak	Tidak perlu direvisi
65-74 %	Cukup Layak	Direvisi
55-64 %	Kurang Layak	Direvisi
0-54 %	Tidak Layak	Direvisi

3. Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, observasi awal dilakukan melalui wawancara dengan guru dan wakil kepala sekolah yang bertanggung jawab atas urusan kurikulum. Kedua, tujuan dan indikator pembelajaran yang dijabarkan dalam modul pembelajaran ditelaah. Ketiga, desain media pembelajaran yang akan diimplementasikan dikembangkan. Hasil wawancara dengan Haerudin, S.Pd., seorang guru Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), mengungkapkan sebagai berikut: "Guru-guru PPKn di SMA Negeri 3 Palu masih dalam tahap awal membiasakan diri dengan Kurikulum Merdeka. Meskipun mereka telah berpartisipasi dalam sesi Pelatihan Dalam Rumah (PDR) yang berkaitan dengan kurikulum, masih ada beberapa kebingungan terkait istilah dan konsep tertentu. Namun demikian, kami menyadari bahwa Kurikulum Merdeka menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan, kreativitas, inovasi, dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran."

Guru Pendidikan Kewarganegaraan juga menekankan bahwa, sebagai instruktur kelas 10 yang menerapkan Kurikulum Merdeka, sangat

penting untuk menguasai terminologi kurikulum saat ini, mampu mengembangkan modul pembelajaran yang efektif, dan terampil dalam membimbing siswa menuju tujuan pengembangan karakter yang diuraikan dalam Profil Siswa Pancasila. "Enam nilai inti dari Profil Siswa Pancasila menjadi landasan bagi seluruh kegiatan belajar siswa. Selain itu, para guru juga harus beradaptasi dengan memperkuat keterampilan penting seperti literasi dan numerasi, di samping kompetensi utama abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Karena Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada para pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan sesuai dengan konteks, saya telah mengamati bahwa para siswa merespons secara positif terhadap metode-metode yang kreatif dan menarik—terutama yang menyenangkan. Pendekatan semacam ini membantu menyederhanakan materi yang kompleks dan menekankan konsep-konsep yang paling penting dan relevan."

Seorang guru Pendidikan Kewarganegaraan lainnya memberikan komentar berikut: "Saya belum sepenuhnya memahami bagaimana Kurikulum Merdeka diterapkan, terutama karena saat ini saya mengajar kelas 11 dan 12, yang masih mengikuti Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka hanya diterapkan di kelas 10." Sementara itu, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Ibu Hanifah Naim, S.Pd., menjelaskan: "Pada dasarnya, tidak ada perbedaan yang drastis. Misalnya, guru tetap mengalami beban kerja administratif yang berat. Kurikulum Merdeka mulai diterapkan di kelas 10. Yang membedakannya adalah otonomi yang diberikan kepada guru untuk merancang model pembelajaran mereka sendiri, selama mereka menyelaraskannya dengan ATP (Tujuan Pembelajaran) dan panduan dalam modul pembelajaran. Idealnya, guru harus memasuki kelas dengan pemahaman yang jelas tentang indikator pembelajaran—apa yang diharapkan untuk diketahui dan dicapai oleh siswa. Pelaksanaannya juga harus fleksibel. Misalnya, dalam kegiatan observasi, siswa harus didorong untuk mengeksplorasi topik yang menarik minat mereka—tidak hanya dengan melihat gambar, tetapi juga dengan mengamati lingkungan sekitar dan situasi nyata, baik secara langsung maupun tidak langsung. Guru juga harus mampu beradaptasi dengan perubahan dengan menguasai terminologi terbaru, mengembangkan modul pembelajaran, dan menerapkan strategi pengajaran yang inovatif. Kami berharap otonomi

dalam pendidikan ini dapat menumbuhkan kreativitas yang lebih besar di kalangan pendidik."

No.	Informan	Pernyataan Kunci	Kesimpulan
1	Guru PPKn Kelas X	Guru masih baru memahami Kurikulum Merdeka meski sudah IHT, perlu penguasaan istilah dan penyusunan modul ajar.	Dibutuhkan pelatihan lanjutan dan inovasi pembelajaran.
2	Guru PPKn Kelas XI dan XII	Masih menggunakan Kurikulum 2013, belum sepenuhnya memahami Kurikulum Merdeka.	Kesenjangan pemahaman antar guru lintas kelas.
3	Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi kreativitas guru. Guru perlu memahami ATP, CP, dan siap menerima perubahan.	Perlu kesiapan guru dalam menciptakan pembelajaran kontekstual.

Berdasarkan hasil survei kebutuhan siswa, para peserta didik memerlukan media pembelajaran untuk membantu mereka lebih aktif berpartisipasi dan memahami materi yang disampaikan dalam setiap pelajaran.

Aspek	Respon Siswa	Interpretasi
Ketertarikan	Siswa senang menggunakan media karena bentuknya seperti permainan dan mudah digunakan secara mandiri.	Menarik dan meningkatkan motivasi belajar.
Pemahaman Materi	Media membantu menyederhanakan konsep-konsep konstitusi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami.	Membantu kognitif siswa.
Interaksi dan Partisipasi	Permainan membuat siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan menjawab soal.	Meningkatkan keterlibatan aktif siswa.
Kemandirian Belajar	Media bisa dimainkan sendiri dengan panduan yang jelas.	Mendukung pembelajaran mandiri.

Kurikulum Merdeka memperkenalkan beberapa istilah baru. Yang pertama adalah Capaian Pembelajaran (CP), yang mengacu pada serangkaian kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa pada setiap tahap perkembangan. Istilah kedua adalah Urutan Tujuan Pembelajaran (ATP). Sementara CP menguraikan kompetensi yang akan dicapai pada akhir fase pembelajaran, ATP memberikan perkembangan tujuan pembelajaran yang terstruktur dan logis dalam fase tersebut, memandu siswa menuju hasil tersebut. ATP juga berfungsi sebagai peta jalan bagi guru dan siswa di sepanjang perjalanan pembelajaran. Istilah ketiga adalah Modul Ajar (MA), yang memiliki tujuan serupa dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam Kurikulum 2013, tetapi mencakup komponen yang lebih rinci dan komprehensif daripada RPP konvensional.

Modul Pembelajaran (MA) mencakup beberapa komponen seperti tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran, strategi penilaian, serta informasi tambahan dan referensi yang terkait dengan pelajaran. Elemen keempat adalah Profil Mahasiswa Pancasila, yang menguraikan serangkaian karakter dan kompetensi yang diharapkan dapat dikembangkan oleh mahasiswa, yang berlandaskan pada nilai-nilai inti Pancasila. Konsep ini mirip dengan Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dari Kurikulum 2013. Profil ini mengidentifikasi enam atribut utama yang harus ditunjukkan oleh siswa Pancasila: keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa disertai dengan akhlak mulia, penghargaan terhadap keragaman budaya dan global, kolaborasi, kemandirian, berpikir kritis, dan kreativitas. Elemen kelima adalah Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian Pembelajaran (KKTP), dan elemen keenam adalah Pengajaran pada Tingkat yang Tepat (TaRL) - sebuah strategi pedagogis yang berfokus pada tingkat kemampuan siswa yang sebenarnya, bukan pada tingkat kelas formal mereka. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengajaran sesuai dengan tingkat pencapaian siswa, terutama untuk memperkuat keterampilan dasar dalam literasi dan numerasi. Tujuannya adalah untuk mempromosikan pembelajaran inklusif, memastikan semua siswa dapat memenuhi target pembelajaran mereka, dan menyediakan waktu yang cukup untuk pengembangan kompetensi yang esensial. Studi ini menggabungkan penggunaan media pembelajaran sebagai inovasi pendidikan, dengan mengikuti langkah-langkah berikut:



Umpan balik menunjukkan bahwa para siswa merasa media pembelajaran Catur Konstitusi menyenangkan untuk digunakan. Mereka menggambarkannya sebagai media yang mudah dinavigasi, dengan instruksi langsung yang memungkinkan pembelajaran mandiri. Sementara itu, para guru mengamati bahwa media ini menjanjikan dan dapat disempurnakan lebih lanjut agar lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Dari segi strukturnya, media pembelajaran Catur Konstitusional disusun sebagai berikut:



Gambar 1. Media Pembelajaran Catur Konstitusi

Media pembelajaran ini disusun berdasarkan materi dalam modul ajar berikut ini:

B. MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA FASE E

1) Informasi Umum

Kelas/Fase Capaian	X/Fase E
Elemen/Topik	Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945/Hak dan Kewajiban Warga Negara dalam UUD NRI Tahun 1945
Alokasi Waktu	120 menit (3 jam perjalanan)
Pertemuan Ke-	2
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Bergotong Royong, Bernalar Kritis, Kreatif
Sarana Prasarana	LCD, Proyektor, Papan Tulis
Target Peserta Didik	Reguler/typikal
Model Pembelajaran	<i>Problem-Based Learning</i>
Mode Pembelajaran	Tatap Muka

2) Komponen Inti

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menguraikan perumusan dan pengesahan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Peserta didik dapat menganalisis hak dan kewajiban warga negara yang diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Peserta didik dapat menjelaskan kemerdekaan berpendapat sesuai nilai-nilai Pancasila; dan

4. Diskusi

Catur Konstitusi adalah salah satu dari beberapa alat pendidikan inovatif yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang didefinisikan oleh Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (Association for Educational

Communications and Technology/AECT), media mencakup segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran mengacu pada sumber daya fisik atau teknologi yang mendukung guru dalam menyajikan konten pembelajaran kepada siswa, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Secara lebih luas, media pendidikan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, media pendidikan juga memiliki potensi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Firmadani, 2020).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dirancang untuk menanamkan nilai, moral, dan norma secara menyeluruh dan berkesinambungan. Tujuan utamanya adalah untuk membina individu yang bertanggung jawab yang memahami hak dan kewajibannya serta berkomitmen untuk menjunjung tinggi hak dan kewajiban tersebut. Hal ini menggarisbawahi peran penting yang dimainkan oleh Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk generasi masa depan bangsa. Oleh karena itu, efektivitas Pendidikan Kewarganegaraan menjadi sangat penting. Untuk memastikan keberhasilannya, diperlukan berbagai upaya dan pendekatan inovatif dalam pengajaran dan pelaksanaan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) (Alanur et al., 2023).

Media pembelajaran Catur Konstitusi menggabungkan konten tentang hak dan tanggung jawab warga negara. Bagian ini membantu siswa mendapatkan pemahaman dasar tentang hak-hak mereka dan bagaimana memenuhi kewajiban mereka secara bertanggung jawab, baik sebagai warga negara maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hak didefinisikan sebagai hak yang berhak diterima setelah memenuhi tanggung jawab tertentu, sedangkan kewajiban adalah tugas yang harus dipenuhi untuk mendapatkan hak tersebut. Meskipun hak dan kewajiban pada dasarnya saling berkaitan dan harus seimbang, kesenjangan di antara keduanya masih sering terjadi. Misalnya, meskipun setiap orang memiliki hak hukum untuk mendapatkan standar kehidupan yang layak, hal ini tidak dapat diwujudkan tanpa secara aktif bekerja atau mencari pekerjaan (Jamaludin et al., 2022).

Dalam Catur Konstitusi, pemain mulai dari kotak awal dan menggerakkan bidak mereka dari kotak 1 hingga kotak 15. Setiap petak memiliki gambar yang melambangkan hak dan kewajiban warga negara yang diuraikan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun

1945. Pada setiap langkah, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan konten yang diwakili pada kotak tersebut. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, giliran mereka berakhir, dan mereka harus menunggu. Hanya mereka yang menjawab dengan benar yang diizinkan untuk melanjutkan ke kotak terakhir.

Catur Konstitusi mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, selaras dengan elemen berpikir kritis dari Profil Mahasiswa Pancasila. Berpikir kritis adalah fokus utama dalam proyek Profil Mahasiswa Pancasila, yang melibatkan keterampilan kognitif seperti menganalisis dan mengevaluasi informasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, menarik kesimpulan yang logis, dan mengenali dampak yang lebih luas dari suatu argumen. Ada beberapa alasan mengapa berpikir kritis sangat penting bagi siswa: (1) pengetahuan yang diperoleh melalui hafalan sering kali hanya bertahan sebentar, (2) arus informasi yang serba cepat saat ini membutuhkan kemampuan untuk mengatasi masalah yang kompleks, dan (3) individu dalam masyarakat modern harus mampu mensintesis informasi dari berbagai sumber untuk mengambil keputusan yang tepat (Rahmawati et al., 2023). Komponen berpikir kritis ini mendorong keterlibatan kognitif tingkat tinggi. Seorang pemikir kritis tetap berpikiran terbuka dan siap untuk mempertimbangkan bukti-bukti baru (Alanur et al., 2025).

Media pembelajaran Catur Konstitusi telah menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam mengajarkan topik-topik konstitusi, terutama dengan menyajikan isi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Melalui permainan yang menyenangkan dan strategis, ide-ide kompleks seperti hak dan kewajiban warga negara yang sering kali dianggap menantang menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Menggunakan format permainan papan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, terlibat dalam diskusi, dan membuat keputusan yang bijaksana berdasarkan skenario permainan. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga menumbuhkan pemikiran kritis dan patriotisme, seperti yang disoroti dalam Profil Mahasiswa Pancasila. Oleh karena itu, Catur Konstitusi berperan sebagai sumber daya pendidikan yang berharga yang mendukung pengembangan pengetahuan dan karakter konstitusional siswa secara komprehensif.

Temuan dari penelitian sebelumnya sejalan dengan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa

media pembelajaran kreatif dapat secara efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan pengembangan karakter siswa (Safitri et al., 2022). Selain itu, program pendidikan karakter yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila telah terbukti meningkatkan pemikiran kritis dan tanggung jawab sosial di kalangan siswa. Demikian juga, studi oleh Theana Putri Permananda dan Wahyudi (2020) menemukan bahwa permainan papan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip-prinsip dasar Profil Pelajar Pancasila, bukan hanya menyajikan materi konstitusi. Media ini secara khusus dibuat untuk Kurikulum Merdeka dan diujicobakan di tingkat sekolah menengah atas, sehingga menawarkan kerangka kerja yang lebih kontekstual dan relevan untuk praktik pendidikan.

Meskipun media Catur Konstitusi menawarkan beberapa manfaat, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kekuatan utamanya adalah desainnya yang menarik dan cara bermainnya yang mudah digunakan, yang memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Media ini menyajikan materi konstitusi dengan cara yang nyata dan relevan secara kontekstual, sehingga meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa. Media ini juga mudah beradaptasi, cocok untuk pengaturan individu dan kelompok, dan mendukung pengembangan pemikiran kritis dan karakter bangsa seperti yang diuraikan dalam Profil Mahasiswa Pancasila. Namun, cakupan kontennya agak terbatas, terutama mencakup mata pelajaran tertentu seperti hak dan tanggung jawab warga negara. Selain itu, efektivitas jangka panjangnya masih belum terbukti, dan penggunaannya di ruang kelas yang lebih besar mungkin ditantang oleh ketersediaan perangkat permainan yang terbatas.

5. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menciptakan alat pendidikan inovatif yang disebut Catur Konstitusi, sebuah permainan papan yang bertujuan untuk meningkatkan pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, proses penelitian ini memastikan bahwa media ini layak untuk digunakan di kelas, yang dibuktikan dengan hasil validasi, uji coba di kelas, dan umpan balik dari para guru dan siswa. Permainan ini secara efektif

mengubah konsep konstitusi yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan relevan secara kontekstual, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Selain itu, Catur Konstitusi telah terbukti memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan dengan kemampuan mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan konsep dengan situasi dunia nyata. Media ini juga mendukung pencapaian dimensi Profil Mahasiswa Pancasila, terutama dalam menumbuhkan pemikiran kritis dan memupuk karakter bangsa. Singkatnya, pengembangan Catur Konstitusi memberikan solusi pembelajaran yang bermakna dan inovatif yang mendorong pengembangan karakter dan keterampilan abad ke-21 dalam Pendidikan Kewarganegaraan.

6. Persembahan

Penelitian ini didukung oleh LPPM Universitas Tadulako. Kami mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan tim peneliti, guru dan siswa SMA negeri 3 Palu yang telah memberikan wawasan dan keahlian yang sangat membantu penelitian ini, meskipun mereka mungkin tidak setuju dengan semua interpretasi/kesimpulan makalah ini.

7. Referensi

- Alanur, S. N., Jamaludin, J., & Amus, S. (2023). Analisis profil Pelajar Pancasila dalam buku teks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 179–190. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v7i1.5787>
- Alanur, S. N., Khasanah, U., Mustaqimah, N., Nuraisyiah, Qur'ani, B., Praptiningsih, Ridwan, W., Bahar, A. S., Usman, N. F., Maida, A. N., Niza, A. K., & Gawarti. (2025). *Pendidikan untuk masa depan: Mewujudkan visi Indonesia emas 2045* (S. N. I. Trisnawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan bahan ajar PPKn bermuatan nilai profil Pelajar Pancasila sebagai penguatan karakter kewarganegaraan siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2.15281>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hamdani, A. D., Nurhafsa, N., & Silvia, S. (2022). Inovasi pendidikan karakter dalam menciptakan generasi emas 2045. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 170. <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i3.7291>
- Iskandar, I. (2023). Empowering student entrepreneurship: A 21st century learning approach using TPACK integrated PjBL model. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 5(2), 139–151. <https://doi.org/10.31849/utamax.v5i2.13116>
- Jamaludin, J., Alanur, S. N., Amus, S., & Hasdin, H. (2022). Penerapan nilai profil Pelajar Pancasila melalui kegiatan Kampus Mengajar di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 698–709.
- Manullang, B. (2013). Grand desain pendidikan karakter generasi emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1283>
- Palayukan, H., Palengka, I., Panglipur, I. R., & Mahendra, I. W. E. (2023). Pendampingan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) penerapan Merdeka Belajar pada tingkat SMA. *Community Development Journal*, 1(4), 8403–8408.
- Rahmawati, E., Wardhani, N. A., & Ummah, S. M. (2023). Pengaruh proyek profil Pelajar Pancasila terhadap karakter bernalar kritis peserta didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 614–622. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4718>
- Rambung, O., Sion, Bungamawelona, Puang, Y., & Salenda, S. (2023). Transformasi kebijakan pendidikan melalui implementasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 598–612.
- Rudiawan, R., Cahyono, H., & A, A. P. (2022). Praktik profil Pelajar Pancasila di SMANegeri Tulakan Pacitan. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 23–35. <https://doi.org/10.24269/jpk.v7.n2.2022.pp23-35>
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086.
- Saragih, O., & Marpaung, R. (2024). Tantangan dan peluang: Studi kasus penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah Mandiri Berubah Kabupaten Tapanuli Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3),

888–903.

<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.632>

Sukmawati, Goo, Y. A., Amus, S., Alanur, S. N., & Septiwiharti, D. (2024). Peningkatan kemampuan belajar siswa abad 21 melalui keterampilan 4C. *An Nafi': Multidisciplinary Science*, 1(2), 12–27.

Theana Putri Permananda, & Wahyudi. (2020). The effectiveness of board game to enhance the elementary school students' problem-solving skill. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894>

Yanti, Y., & Harefa, Y. (2023). Pengaruh kreativitas guru mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Edueco*, 6(2), 198–206. <https://doi.org/10.36277/edueco.v6i2.166>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).