

## **Analisis Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Permainan Ular Naga Pada Siswa Kelas IV SDN Puntukdoro 2**

**Efi Listyorini**, Universitas PGRI Madiun

**Parji**, Universitas PGRI Madiun

**Heny Kusuma Widyaningrum** ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ [heny@unipma.ac.id](mailto:heny@unipma.ac.id)

---

**Abstract:** This research aims to look at the character of the Pancasila student profile in the traditional dragon game among class IV students at SDN Puntukdoro 2. Because the Pancasila student profile that has been implemented in various schools is not optimal enough in the learning environment for class IV students. The research method used in this research is qualitative. Data collection techniques can be done using observation, interviews and documentation. The results of the research show that the traditional dragon snake game contains the character values of the Pancasila student profile, namely: faith and devotion to God Almighty, global diversity, mutual cooperation, independence, creativity and critical reasoning. The dragon snake game can be a learning medium to instill the character values of the Pancasila student profile in elementary school students.

**Keywords:** Pancasila Student Profile, Traditional Games, Dragon Snake

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk melihat karakter profil pelajar pancasila dalam permainan tradisional ular naga pada siswa kelas IV SDN Puntukdoro 2. Karena profil pelajar pancasila yang sudah diterapkan diberbagai sekolah belum cukup optimal dalam lingkungan belajar pada siswa kelas IV. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan obsevasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional ular naga mengandung nilai-nilai karakter profil pelajar pancasila yaitu : beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkhbinekaan global, gotong royong, mandiri, kreatif dan bernalar kritis. Permainan ular naga dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter profil pelajar pancasila pada siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** Profil Pelajar Pancasila, Permainan Tradisional, Ular Naga

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berlaku di Indonesia adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan tersebut bersumber pada nilai – nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tuntutan terhadap perubahan zaman (Ikhwan 2015). Sejalan dengan Undang – Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Maka, Pemerintah melalui Kemendikbudristek menggalakkan profil pelajar Pancasila yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Profil pelajar Pancasila menjadi suatu bagian yang penting dalam perkembangan pendidikan nasional di Indonesia karena berperan mengarahkan kebijakan – kebijakan pendidikan untuk membangun karakter serta kompetensi peserta didik. Profil pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi, yaitu: (1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, (2) mandiri, (3) bergotong-royong, (4) berkebinekaan global, (5) bernalar kritis, dan (6) kreatif. (Kemendikbudristek, 2022).

Keenam dimensi tersebut haruslah dilihat secara utuh sebagai suatu kesatuan agar setiap individu dapat menjadi pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai – nilai Pancasila (Kemendikbud Ristek, 2021). Pendidik perlu mengembangkan keenam dimensi tersebut sejak dini, karena pada masa *golden age* siswa sedang tumbuh dan berkembang secara maksimal (Trenggonowati 2018). Sependapat dengan hal tersebut, Uce (2008) menyatakan bahwa perkembangan mental merupakan perkembangan intelegensi, kepribadian dan tingkah laku sosial, yang akan berkembang sangat pesat ketika siswa masih berusia dini, dan berpengaruh terhadap kesuksesan siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Namun masih banyak permasalahan disekolah mengenai karakter seperti menurut Daniati dkk. (2019) sebanyak 122.721 kasus *bullying* terjadi disekolah dasar dan menjadi permasalahan karakter ada dibanyak negara di seluruh dunia. Salah satu kasus karakter di sekolah dasar adalah kasus kekerasan. Ada beberapa hambatan untuk menerapkan prinsip pendidikan karakter di sekolah. Ini termasuk perilaku orang tua yang tidak sesuai dengan harapan sekolah, kebiasaan siswa dirumah yang tidak mengikuti kebiasaan di sekolah, dan lingkungan sekitar yang tidak mendukung.

Siswa yang sedang dalam masa eksplorasi, masa identifikasi, masa peka dan masa bermain merupakan masa emas yang tidak boleh terlewatkan. Maka dari itu pendekatan yang efektif dilakukan untuk mengembangkan profil pelajar Pancasila kepada peserta didik yaitu dengan permainan tradisional. Permainan tradisional adalah simbol pengetahuan yang dilakukan secara turun temurun dengan berbagai fungsi dan pesan yang tersirat di dalamnya (Tuti Andriani, 2011). Permainan tradisional adalah hasil budaya yang besar nilainya bagi siswa dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional juga menjadi asset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini (Mega 2018).

Pendidikan karakter sebagai upaya dan proses untuk mengajarkan, mengembangkan, serta menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerapkannya terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, serta bangsa dan negara (Sari & Puspita, 2019, p. 59). Dalam dunia pendidikan, pendidikan karakter mempunyai peranan penting. Pada prinsipnya, seharusnya pendidikan tidak hanya menghasilkan generasi yang hanya menguasai ilmu pengetahuan saja, melainkan melahirkan generasi yang menguasai pengetahuan sains teknologi disertai dengan kepribadian, karakter, moral yang matang dan

unggul (Putri, 2018, pp. 41–42). Hal tersebut menjadikan peran guru bukan hanya sekedar sebagai pengajar materi pembelajaran saja, tetapi juga berperan sebagai pendidik karakter dan moral yang baik kepada peserta didiknya. Dengan begitu, diharapkan melalui pendidikan dapat memiliki luaran sumber daya manusia yang baik sehingga memberikan dampak positif bagi kemajuan bangsa

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi menjadikan permainan tradisional menjadi semakin ditinggalkan dan beralih kepada permainan modern. Permainan modern mempunyai ciri khas yaitu dengan menggunakan peralatan yang canggih untuk memainkannya. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang hanya membutuhkan peralatan sederhana dengan memanfaatkan benda atau objek di lingkungan sekitar, seperti kayu, batu, bambu, dan lain-lain serta biasanya bertempat di lapangan luas. dengan terik matahari (Saputra et al., 2022). Selain itu, permainan tradisional mengedepankan kerjasama, gotong royong, kreativitas, dan aktivitas motorik lainnya. Sedangkan permainan modern dapat dimainkan sendiri dan canggih (Nur & Asdana, 2020).

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk menanamkan karakter profil pelajar pancasila pada siswa adalah dengan menggunakan permainan ular naga. Permainan ular naga merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan membutuhkan kerjasama tim untuk menyelesaikannya. Permainan ini juga dapat menanamkan nilai-nilai sportivitas dan rasa cinta tanah air.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis karakter profil pelajar pancasila yang ada di dalam permainan tradisional ular naga pada siswa kelas IV SDN Puntukdoro 2

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penonjolan proses penelitian dan pemanfaatan landasan teori dilakukan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Pada pendekatan kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu ), serta lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif juga lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Oleh karena itu urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan. Tujuan utama penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif adalah mengembangkan pengertian, konsep-konsep, yang pada akhirnya menjadi teori. Pada desain penelitian kualitatif bersifat umum dan berubah-ubah atau berkembang sesuai dengan situasi dilapangan. Oleh karena itu harus bersifat fleksibel dan terbuka. Sedangkan datanya bersifat deskriptif, yaitu data berupa gejala-gejala yang dikategorikan atau berupa bentuk lainnya seperti foto, dokumen, catatan lapangan pada saat penelitian dilakukan.

Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Tujuan observasi ini adalah untuk menganalisis karakter profil pelajar pancasila dalam permainan tradisional ular naga pada siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya adalah wawancara, Teknik wawancara menjadi pengumpulan data yang berguna dalam penelitian ini, karena informasi yang diperoleh dapat lebih mendalam sebab peneliti mempunyai peluang lebih luas untuk mengembangkan lebih jauh informasi yang diperoleh dari informan dan melalui teknik wawancara peneliti mempunyai peluang untuk dapat memahami bagaimana karakter profil pelajar pancasila pada siswa kelas IV SDN Puntukdoro 2. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara antara peneliti dengan wali kelas IV untuk mendukung pelaksanaan wawancara peneliti menggunakan sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada informan. Dan terakhir yaitu dokumentasi, dokumentasi juga merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencermati dan menganalisis dokumen yang dibuat untuk penelitian oleh subjek atau orang lain. Sebagai bukti bahwa

peneliti telah melakukan wawancara untuk mendukung penelitian, dokumentasi penelitian akan berupa foto peneliti dan narasumber.

Ada tiga cara untuk melakukan analisis data kualitatif, menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2014): reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Bahkan sebelum data benar-benar terkumpul, proses ini berlangsung terus-menerus selama penelitian. Metode yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

## **HASIL PENELITIAN**

Permainan ular naga telah diintegrasikan di SDN Puntukdoro 2 yaitu untuk menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari program profil pelajar pancasila adalah untuk menanamkan karakter dan nilai-nilai pancasila kepada siswa. Program ini diimplementasikan dengan menggunakan permainan tradisional. Metode yang menyenangkan aktif dan kreatif serta dengan menggunakan permainan tradisional dapat membantu untuk mendekatkan karakter profil pelajar pancasila kepada siswa kelas IV. Permainan tradisional yang biasanya digunakan untuk mendekatkan karakter profil pelajar pancasila kepada siswa adalah permainan tradisional ular naga. Permainan ular naga bukan hanya tentang kesenangan dan hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang memiliki banyak manfaat untuk menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila. Karakter profil pelajar pancasila memiliki enam elemen antara lain 1) Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa 2) Berkhebinekaan Global 3) Gotong Royong 4) Mandiri 5) Bernalar Kritis 6) Kreatif. Masing-masing dari keenam elemen tersebut memiliki manfaat tersendiri pada siswa kelas IV. Karakter profil pelajar pancasila terwujud dalam permainan ular naga dengan dilihat dari perlakuan siswa ketika sedang bermain. Siswa menjadi sabar menunggu giliran mereka untuk bermain, siswa juga bekerja sama dengan tim dan siswa juga kreatif dalam mencari strategi baru. Permainan ular naga memberikan dampak positif kepada siswa kelas IV. Dampak positif tersebut dapat dilihat pada saat siswa sedang bermain ular naga. Siswa lebih sabar dan mau antri untuk giliran bermain, suka bekerja sama dan saling membantu, berani mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah, serta lebih kreatif dan berani mencoba strategi baru. Tantangan yang dihadapi dalam menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila melalui ular naga antara lain kurangnya semangat gotong royong, sikap egois dan menang sendiri, dan kurangnya kreatifitas. Solusi untuk mengatasi kendala dalam menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila dalam permainan ular naga adalah dengan memberikan edukasi tentang pentingnya nilai-nilai profil pelajar pancasila, membiasakan untuk menyelesaikan masalah dengan musyawarah, memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan karakter profil pelajar pancasila dengan baik, serta mendorong siswa untuk berkreasi. Permainan ular naga sangat efektif untuk menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila pada siswa kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari perubahan dan perilaku siswa cenderung ke arah yang lebih positif dan sesuai dengan nilai-nilai profil pelajar pancasila.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dijelaskan bahwa tujuan dari program profil pelajar pancasila adalah untuk menanamkan karakter dan nilai-nilai pancasila kepada siswa sejak dini. Program profil pelajar pancasila ini sudah diimplementasikan melalui berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk dengan menggunakan permainan tradisional. Di SDN Puntukdoro 2 khususnya di kelas IV, guru mendekatkan karakter profil pelajar pancasila kepada siswa menggunakan metode pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Permainan yang digunakan untuk menumbuhkan dan mendekatkan karakter profil pelajar pancasila kepada siswa kelas IV adalah dengan menggunakan permainan tradisional ular naga. Guru memilih permainan ular naga ini karena dalam permainan ular naga memiliki banyak manfaat untuk menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila.

Permainan ular naga bukan hanya tentang kesenangan dan hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang edukatif.

Profil pelajar pancasila memiliki enam karakter antara lain : 1) Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) Berkebinekaan Global, 3) Gotong Royong, 4) Mandiri, 5) Kreatif, dan 6) Bernalar Kritis. Masing-masing dari keenam karakter tersebut memiliki manfaat tersendiri pada siswa kelas IV, manfaat tersebut antara lain :

1. Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa  
Dalam permainan ular naga ini, mengajarkan siswa untuk bersyukur sebelum memulai permainan dan berterimakasih setelah melaksanakan permainan. Selain itu siswa juga belajar saling menghargai dan menghormati antar pemain.
2. Berkebinekaan Global  
Dalam permainan ular naga karakter berkebinekaan global ini, dimainkan oleh siswa dari latar belakang agama yang berbeda, hal ini juga membantu siswa memahami dan menghormati antar individu.
3. Gotong royong  
Pada karakter gotong royong, permainan ular naga memiliki manfaat pada siswa yaitu pada permainan ini membutuhkan kerjasama tim agar berhasil. Siswa belajar saling membantu dan mendukung satu sama lain.
4. Mandiri  
Permainan ular naga ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah secara mandiri.
5. Kreatif  
Permainan ular naga melatih siswa untuk berpikir kritis dalam mencari strategi agar berhasil melewati gerbang yang dijaga.
6. Bernalar kritis  
Permainan ular naga, pada karakter ini memiliki manfaat kepada siswa yaitu dengan bermain ular naga, mendorong siswa untuk berkreasi dalam membuat gerakan dan strategi baru.

Karakter profil pelajar pancasila terwujud dalam permainan ular naga dapat dilihat dari perlakuan siswa ketika sedang bermain. Dalam hal ini siswa harus bersabar menunggu giliran mereka untuk melewati gerbang, mereka juga harus bekerjasama dengan tim untuk menerobos gerbang dan tidak boleh menjatuhkan pemain lain, dan siswa juga harus kreatif dalam mencari strategi baru agar berhasil melewati gerbang. Permainan ular naga memberikan dampak positif kepada siswa kelas IV. Dampak positif tersebut dapat dilihat pada saat siswa sedang bermain ular naga. Siswa lebih sabar dan mau antri untuk giliran bermain, suka bekerja sama dan saling membantu, berani mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah, serta lebih kreatif dan berani mencoba strategi baru.

Tantangan yang dihadapi dalam menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila melalui ular naga antara lain kurangnya semangat gotong royong, sikap egois, menang sendiri, dan kurangnya kreatifitas. Solusi untuk mengatasi kendala dalam menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila dalam permainan ular naga adalah dengan memberikan edukasi tentang pentingnya nilai-nilai profil pelajar pancasila, membiasakan untuk menyelesaikan masalah dengan musyawarah, memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan karakter profil pelajar pancasila dengan baik, serta mendorong siswa untuk berkreasi.

Permainan ular naga sangat efektif untuk menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila pada siswa kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari perubahan dan perilaku siswa cenderung ke arah yang lebih positif dan sesuai dengan nilai-nilai profil pelajar pancasila.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas dan pembahasan serta berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan ular naga memiliki potensi yang signifikan dalam menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila pada siswa kelas IV SDN Puntukdoro 2. Permainan ular naga memiliki banyak manfaat untuk menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila. Permainan ular naga bukan hanya tentang kesenangan dan hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang edukatif. Permainan ular naga memberikan dampak positif kepada siswa kelas IV. Dampak positif tersebut dapat dilihat pada saat siswa sedang bermain ular naga. Siswa lebih sabar dan mau antri untuk giliran bermain, suka bekerja sama dan saling membantu, berani mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah, serta lebih kreatif dan berani mencoba strategi baru. Tantangan yang dihadapi dalam menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila melalui ular naga antara lain kurangnya semangat gotong royong, sikap egois, menang sendiri, dan kurangnya kreatifitas. Solusi untuk mengatasi kendala dalam menumbuhkan karakter profil pelajar pancasila dalam permainan ular naga adalah dengan memberikan edukasi tentang pentingnya nilai-nilai profil pelajar pancasila.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Ikhwan, Wahid Khoirul. 2015. "Implementasi Standar Isi, Standar Proses, Standar Lulusan Sebagai Standar Mutu Pendidikan MTs Negeri Di Kabupaten Tulungagung." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 4(1): 16-22.
2. Mega, Gustiana, Siti Baitul, and Mohammad Arif. 2018. "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa."
3. Trenggonowati, Dyah Lintang, and Kulsum Kulsum. 2018. "Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon." *Journal Industrial Services* 4(1): 48-56.
4. Iswinarti, I. (2019). PERMAINAN TRADISIONAL Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis.
5. Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
6. Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengaruh Metode Bermain Melalui Permainan Ular Naga Terhadap Kemampuan Motorik Kasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(3), 285-294.
7. Yani, H. (2018). Permainan Tradisional Anak Negeri. *Jakarta: PT. Telkom Indonesia, Tbk. dan PT. Balai Pustaka (Persero)*.
8. (Rosidatun, *Model Implementasi Pendidikan Karakter*, ( Kulon Gresik: Caremedia Communication, 2018), hlm. 62-63.)
9. Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatra Selatan* (Sumatra Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin, 2019), hlm. 51
10. Yulita, R. (2017). *Permainan tradisional anak nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
11. Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
12. Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
13. Sugiyono, S. (2007). Statistika untuk penelitian.
14. Moleong, L. J. (2008). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jakarta: Bumi Aksara*.
15. Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Fundamentals of Qualitative Data Analysis In Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (pp. 69-104).