

MEDIA GAMIFIKASI DAN *SELF REGULATED LEARNING* SEBAGAI SOLUSI PENINGKATAN KEMAMPUAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Remerta N. Naatonis^a, Muhammad Choerul Umam^b, Nabrisi Rohid^c, Dian Noer Asy'ari^d

^aSTIKOM Uyelindo, Indonesia

^bUniversitas Sebelas Maret, Indonesia

^cUniversitas Negeri Surabaya, Indonesia

^dUniversitas Ibrahimy, Indonesia

e-mail: ^areyheka@gmail.com ^bmc_umam07@staff.uns.ac.id ^cnabrisi.22011@mhs.unesa.ac.id
^ddianasyari@ibrahimv.ac.id

Correspondence: reyheka@gmail.com

Abstract

The Ministry of Education and Culture plays an important role in realizing a better quality of education, through its vision to create pancasila students, the Ministry of Education and Culture hopes that students have six characters, namely lifelong learning, having behavior that is in accordance with the values of Pancasila, namely fearing God, having noble morals, global diversity, mutual cooperation, independence, critical reasoning, and creative (Kemendikbudristek, 2021). The method used in this article is the literature review method. The library sources used are books and articles that correspond to this article. The analysis used in this article is content analysis. The purpose of this study is to review gamification media and Self Regulated Learning (SRL) as a solution to improve the ability of Pancasila student profiles. The combination of gamification media and SRL can help improve the critical thinking skills of Pancasila student profiles because learning becomes more interesting, fun, and meaningful. Students can choose their own learning goals, monitor their progress, and adjust their learning strategies, all while playing challenging and motivating games. That way learning can become more interactive and students will be more involved with the learning process, which in turn can increase their understanding of the values of pancasila.

Keywords: *Gamification, Self Regulated Learning, Pancasila Students, Critical Thinking*

Abstrak

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berperan penting mewujudkan kualitas pendidikan yang lebih baik, melalui visinya untuk menciptakan pelajar pancasila, Kemendikbud memiliki harapan agar peserta didik memiliki enam karakter yaitu belajar sepanjang hayat, memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai pancasila, yaitu bertakwa kepada Tuhan YME, memiliki akhlak yang mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbudristek, 2021). Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode kajian pustaka. Sumber pustaka yang digunakan berupa buku dan artikel yang sesuai dengan artikel ini. Analisis yang digunakan di dalam artikel ini adalah analisis isi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengulas tentang media gamifikasi dan *Self Regulated Learning* (SRL) sebagai solusi peningkatan kemampuan profil pelajar pancasila. Kombinasi dari media gamifikasi dan SRL dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir kritis profil pelajar pancasila karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa dapat memilih tujuan belajar mereka sendiri, memantau kemajuan mereka, dan menyesuaikan strategi belajar mereka, semuanya sambil bermain game yang menantang dan memotivasi. Dengan begitu pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan siswa akan lebih terlibat dengan

proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci : Gamifikasi, *Self Regulated Learning*, Pelajar Pancasila, Berpikir Kritis

Pendahuluan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merupakan pengendali mutu sumber daya manusia. Sebagai instansi yang berperan penting mewujudkan kualitas pendidikan yang lebih baik, maka kemendikbud membuat visi berdasarkan capaian kinerja, potensi dan permasalahan, visi Presiden pada RPJMN Tahun 2020-2024, serta Visi Indonesia 2045. Visi tersebut mengartikan bahwa Kemendikbud memiliki tugas dan kewenangan dalam mewujudkan visi misi Presiden. Kemendikbud bertekad untuk menciptakan profil pelajar Pancasila (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020) yang artinya mereka memiliki kemampuan untuk belajar sepanjang hayat, memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila, yaitu bertakwa kepada Tuhan YME, memiliki akhlak yang mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbudristek, 2021).

Dibalik kebijakan tersebut (Hoge, 2003) bahwa Sekolah memiliki peran penting dalam upaya peningkatan mutu Pendidikan, karena sekolah merupakan tempat berlangsungnya Pendidikan (Chua, 2006), oleh karena itu seluruh aparatur sekolah harus bekerja sama dengan baik sesuai dengan tanggung jawab yang diembannya, agar mutu pendidikan dapat meningkat (Miranda, 2019). Dalam hal ini tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Guru perlu menciptakan cara-cara baru dalam mengajar untuk meningkatkan pembelajaran siswa dengan lebih baik (Birbal et al., 2018; Coutinho & Miranda, 2019; Guimarães et al., 2021).

Permasalahan krusial dalam bidang Pendidikan saat ini adalah bagaimana membangun pemahaman (Brooks & Brooks, 1993) ditambah juga menurut pendapat (Krulik dan Rudnick, 1980), bahwa pemberdayaan keterampilan berpikir kritis (Schroyens, 2005) juga melalui pembelajaran. Pencapaian pemahaman dan keterampilan berpikir kritis jauh lebih penting daripada prestasi belajar yang diukur dengan pencapaian skort tes yang hanya menekankan pada aspek penghafalan pengetahuan (dalam Brooks & Brooks, 1993), menghafal adalah keterampilan berpikir tingkat rendah, oleh karena itu desain pembelajaran dibutuhkan untuk menciptakan kondisi baru dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa tingkat tinggi.

Berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan yaitu berpikir kritis, (Walker, 2005; Schroyens, 2005), keterampilan berpikir kritis adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan baru melalui pemecahan masalah dan kolaborasi, (Thurman, 2009), menyatakan keterampilan berpikir kritis melibatkan identifikasi dan Analisa sumber informasi yang kredibilitas, menunjang pengetahuan sebelumnya serta mengkoneksikan dan membuat kesimpulan. Berdasarkan hal tersebut banyak peneliti yang melakukan penelitian yang berfokus pada pengaruh pemikiran kritis terhadap aspek Pendidikan (Bezanilla et al., 2019; Snyder & Snyder, 2008), metode pengajaran (Abrami et al., 2015) atau gaya belajar (Myers & Dyer, 2006; Shirazi & Heidari, 2019). Demikian pula, pemikiran kritis siswa dapat ditingkatkan melalui keterlibatan yang lebih luas melalui konteks pendidikan (Carini et al., 2006; Loes et al., 2012; Pascarella et al., 2001).

Disamping itu keterampilan berpikir kritis siswa dan rendahnya pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran menyebabkan siswa menjadi malas belajar dan tidak kreatif, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Oleh karena itu pentingnya model dan sumber belajar yang dapat melatih dan mendorong siswa untuk

bebas mengatur pembelajaran sendiri sehingga dengan demikian dapat menciptakan berpikir kritis sesuai dengan amah profil pelajar Pancasila. Oleh karena itu sebagai bentuk kontribusi sebagai guru adalah mengembangkan Sala satu model dan media pembelajaran yang inovatif berupa gamifikasi.

Game adalah sistem yang kompleks, terdiri dari banyak variabel yang saling terkait (Fullerton 2008). Dibandingkan dengan hanya bermain game, proses pembuatan game itu kompleks dan menuntut secara kognitif. Hal ini karena tugas-tugas desain membutuhkan, menyatukan banyak variabel dan parameter yang saling terkait untuk menciptakan sistem yang lengkap dan fungsional (Denner et al. 2012; Fullerton 2008; Robertson 2012). Oleh karena itu, tugas-tugas desain (termasuk desain game) adalah contoh yang baik, dan konteks untuk berlatih memecahkan masalah yang tidak terstruktur (Jonassen 2000). membungkus sebuah pembelajaran ke dalam sebuah bentuk game atau bisa disebut Gamifikasi. Gamifikasi dapat dilihat sebagai salah satu solusi untuk “men-transformasikan” pendidikan di Indonesia. Gamifikasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan konsep gaming (seperti penggunaan teknik desain permainan, permainan berpikir dan permainan mekanik untuk tujuan pembelajaran (Sayekti, 2019: 101-102).

Pengaturan diri dalam belajar didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengelola aspek kognitif (Schroyens, 2005), perilaku, metakognitif (Teng,2023), afektif, dan motivasi diri (Troia et al., 2013) untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Schunk & Zimmerman, 1998; Zimmerman, 2013). *Self Regulated Learning* (SRL) pada siswa juga dapat digambarkan melalui tingkatan atau derajat yang meliputi keaktifan berpartisipasi baik itu secara metakognisi, motivasi, maupun perilaku dalam proses belajar (Zimmerman, 2001). *Self Regulated Learning* (SRL) dipandang sebagai kemampuan individu yang aktif-konstruktif dalam mengatur interaksi antara kognisi, motivasi, dan perilaku (Malmberg, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengulas tentang media gamifikasi dan *Self Regulated Learning* (SRL) sebagai solusi peningkatan kemampuan profil pelajar pancasila. Pembahasan diawali dengan mendefinisikan Gamifikasi, *Self Regulated Learning* (SRL), Profil Pelajar Pancasila dan yang terakhir yaitu relevansi dari ketiga hal tersebut. Kombinasi dari media gamifikasi dan SRL dapat membantu meningkatkan profil pelajar pancasila karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa dapat memilih tujuan belajar mereka sendiri, memantau kemajuan mereka, dan menyesuaikan strategi belajar mereka, semuanya sambil bermain game yang menantang dan memotivasi. Dengan begitu pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan siswa akan lebih terlibat dengan proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai pancasila.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah kajian pustaka. Sumber pustaka yang digunakan berupa buku dan artikel yang sesuai dengan topik pembahasan. Artikel ini membahas tentang gamifikasi, *Self Regulated Learning* (SRL) dan kemampuan berfikir kritis profil pelajar pancasila. Analisis yang digunakan di dalam artikel ini adalah analisis isi. Pertama, mengidentifikasi berbagai sumber yang terkait untuk kepentingan penulisan artikel. Kedua, melakukan teknik analisis isi untuk menemukan benang merah dari berbagai sumber tersebut. Ketiga, melakukan simpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sesuai dengan tujuan dari penulisan, pembahasan dalam artikel ini meliputi 1) Gamifikasi, 2) *Self Regulated Learning*, 3) Profil Pelajar Pancasila dan 4) Relevansi penerapan media gamifikasi dan *Self Regulated Learning* (SRL) sebagai solusi peningkatan profil pelajar pancasila. Keempat topik tersebut dibahas secara deskriptif dengan menggunakan referensi yang berasal dari berbagai sumber.

A. Gamifikasi

1. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah konsep yang terkait dengan permainan hiburan, atau lebih umum lagi permainan, dan permainan serius. Namun, penting untuk membuat perbedaan di antara istilah-istilah ini. Permainan hiburan tidak memiliki tujuan pendidikan yang terencana karena tujuan utamanya hanyalah untuk bersenang-senang. Di sisi lain, serious games didasarkan pada tujuan pendidikan dan tidak mengandung komponen hiburan yang signifikan (Ulrich dan Helms 2017). Dalam serious game, masalah dunia nyata diimplementasikan dalam sebuah lingkungan game. Gamifikasi adalah kombinasi dari kedua konsep ini; tujuannya adalah untuk menanamkan komponen permainan yang menghibur ke dalam lingkungan pembelajaran dunia nyata untuk mendukung pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menghibur. sementara Zichermann dan Cunningham (2011) game sebagai aspek keterlibatan dan solusi pemecahan masalah.

Gamifikasi adalah istilah umum yang mencakup beberapa komponen. Beberapa kerangka kerja (Bunchball 2010; Hunicke et al. 2004; Werbach dan Hunter 2012) telah diusulkan untuk menguraikan komponen-komponen ini dan prinsip-prinsip dasar gamifikasi. Salah satu contoh yang dikutip dengan baik adalah kerangka kerja Mekanika, Dinamika, dan Estetika (MDA) (Hunicke et al. 2004), yang digunakan untuk mendefinisikan elemen desain game. Kerangka kerja lain yang serupa, namun lebih sederhana, dikemukakan oleh Bunchball (2010), yang mengklasifikasikan gamifikasi ke dalam dua elemen yaitu dinamika dan mekanika. Meskipun ada perbedaan tertentu dalam hal terminologi kerangka kerja ini, konsep dan elemen gamifikasi yang tercakup di dalamnya serupa. Mekanika adalah komponen gamifikasi yang paling konkret yang menentukan aturan, prosedur, dan algoritma permainan. Lencana, poin, hadiah virtual, papan peringkat, hadiah, level, dan tantangan adalah contoh mekanik yang paling umum digunakan (Hamari et al. 2014). Elemen-elemen ini telah ditentukan sebelumnya oleh perancang game untuk meningkatkan keterlibatan pemain. Di sisi lain, dinamika adalah konsep abstrak yang muncul dari interaksi pemain dengan mekanik. Desainer game menggunakan mekanisme spesifik berdasarkan dinamika yang ingin dicapai. Pencapaian, kompetisi, status, penghargaan, hubungan, dan emosi adalah contoh dinamika gamifikasi.

Pada beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi praktik yang populer dan telah diterapkan dalam berbagai domain termasuk pendidikan (Deterding et al. 2011; Hamari et al. 2014; Lee dan Hammer 2011; Muntean 2011; Seaborn dan Deborah 2015). Penting untuk dipahami bahwa mengintegrasikan elemen gamifikasi tidak

menjamin efektivitasnya. Efektivitas tergantung pada bagaimana penerapannya (Hamari et al. 2014), serta karakteristik dan konteks pelajar (Buckley dan Doyle 2017). Dibutuhkan upaya yang signifikan dan perencanaan yang baik untuk mencocokkan elemen-elemen permainan dengan tujuan instruksional. Seperti yang digarisbawahi oleh Kapp (2012), strategi permainan yang tepat dan penggunaan elemen-elemen permainan harus diputuskan berdasarkan karakteristik lingkungan belajar dan tujuan instruksional.

Selain itu, komponen gamifikasi yang menghibur di lingkungan non-game mungkin tidak selalu menghasilkan perubahan perilaku yang diinginkan (Fitz-Walter et al. 2017). Akhirnya, Nicholson (2015) memperingatkan tentang keterbatasan gamifikasi dengan mempertimbangkan teori pengkondisian operan Skinner; bahwa meskipun gamifikasi dapat memotivasi pemain dalam jangka pendek karena pemain melakukan perilaku yang diinginkan selama mereka menerima hadiah, namun hal tersebut dapat dengan mudah memudar ketika hadiah dihentikan. Selain itu, Nicholson (2015) berpendapat bahwa agar perubahan jangka panjang menjadi efektif, sistem gamifikasi harus digunakan untuk pendirian awal dan sistem tersebut harus memudar sehingga menciptakan transisi otentik dari lingkungan gamifikasi ke pengaturan dunia nyata.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah sebuah metode pembelajaran yang menerapkan dinamika dan mekanika game demi meningkatkan kualitas luaran pembelajaran yang mana memasukan unsur-unsur game dalam pembelajaran serta siswa dapat termotivasi untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang di tuangkan dalam bentuk game.

2. Manfaat Gamifikasi dalam Pendidikan

Beberapa penelitian mengeksplorasi manfaat gamifikasi dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa, hasil penelitian menunjukan bahwa hubungan moderat yang positif antara keterlibatan siswa dan prestasi akademik, efek dari kombinasi dinamika gamifikasi memberikan dampak motivasi yang cukup positif pada kinerja akademik (Çakıroğlu et al. 2017; Da Rocha Seixas et al. 2016; Leaning 2015), motivasi (Hakulinen et al. 2013; Hoogveld dan Paas 2002; Neeli 2012; Su dan Cheng 2015), sikap positif (Yildirim 2017), partisipasi dan kolaborasi pelajar (Knutas et al. 2014; Li et al. 2013; McGonigal 2011; Moccozet et al. 2013), prestasi (Çakıroğlu et al. 2017; De-Marcos et al. 2016; Su dan Cheng 2015; Yildirim 2017), dan perubahan perilaku (de Sousa Borges et al. 2014; Hakulinen dan Auvinen 2014; Lee dan Hammer 2011). Gamifikasi memberikan teknik yang menarik. Gamifikasi tidak mengajar, berbeda dengan permainan biasa, tetapi gamifikasi sangat meningkatkan minat dan memotivasi siswa. (Mariia B, 2016)

Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat gamifikasi adalah menjadikan pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan, karena kegiatan permainan dapat dilakukan secara kolaborasi sehingga dapat menciptakan keinginan lebih untuk belajar sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan prestasi siswa.

3. Pencapaian Pembelajaran berbasis gamifikasi

Penelitian gamifikasi telah menunjukkan bahwa keterjangkauan afektif adalah pemicu utama pengintegrasian mekanika permainan ke dalam lingkungan belajar (Dickey 2007). Selain konstruksi afektif, efek gamifikasi pada kinerja pembelajaran adalah salah satu pertanyaan paling penting yang perlu diselidiki. Dalam analisis ekstensif literatur gamifikasi menggunakan analisis text-mining, Marti-Parreño dkk. (2016) mengungkapkan bahwa efektivitas dan penilaian adalah salah satu konstruk yang paling banyak diteliti. Mereka lebih lanjut mengungkapkan bahwa hasil kognitif, terutama pengetahuan deklaratif dan prosedural serta retensi peserta didik, adalah fokus utama para peneliti gamifikasi. Gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, pengetahuan deklaratif, dan kinerja tes (Kim et al. 2018). Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa gamifikasi telah digunakan untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik di berbagai domain, termasuk teori media (Leaning 2015), TIK (Çakıroğlu et al. 2017; Domínguez et al. 2013), geometri (Da Rocha Seixas et al. 2016), pendidikan sains (Su dan Cheng 2015), dan pendidikan teknik (Barata et al. 2013; Codish dan Ravid 2014). Studi De-Marcos dkk. (2016) menyoroti aspek sosial dari gamifikasi, dengan para peneliti menyarankan bahwa kombinasi gamifikasi dan pendekatan sosial memiliki potensi yang menjanjikan untuk meningkatkan kinerja belajar siswa.

B. *Self Regulated Learning.*

1. Pengertian *Self Regulated Learning*

Self Regulated Learning (SRL) adalah kemampuan individu memonitor kemampuan diri sendiri, untuk membuat perencanaan dan pemantauan dalam menyelesaikan tugas-tugas secara baik (Corno & Mandinach, 1986). Dari beberapa tokoh tersebut menyatakan bahwa *Self Regulated Learning* (SRL) adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang dijabarkan dalam perbuatan atau tingkah laku hasil dari motivasi dari diri sendiri. Beberapa pendapat yang lain menyatakan bahwa pengertian dari *Self Regulated Learning* (SRL), diantaranya adalah menunjuk kepada belajar yang sebagian besar terjadi dari pikiran, perasaan, strategi, dan perilaku yang dihasilkan pebelajar sendiri yang ditujukan kepada pencapaian tujuan (Schunk, 1998).

Self Regulated Learning (SRL) tidak hanya perlu memiliki kognisi (knowledge to build upon), dan metakognisi (knowledge and monitoring learning strategy), tetapi mereka juga harus termotivasi menggunakan strategi metakognisi mereka untuk membangun pemahaman mereka terhadap bahan-bahan pembelajaran (Zimmerman, 1997). Meskipun memiliki kebebasan dalam mencerna materi ajar, *Self Regulated Learning* (SRL) memiliki aturan-aturan untuk dapat memahami bahan-bahan ajar yang diberikan.

Berdasarkan beberapa pendapat bisa disimpulkan bahwa *Self Regulated Learning* (SRL) adalah pembelajaran yang terjadi dari pikiran, perasaan, strategi, dan perilaku pelajar yang ditujukan untuk mencapai tujuan mereka. SRL membutuhkan

kognisi, metakognisi, dan motivasi untuk membangun pemahaman tentang bahan pembelajaran, dan memiliki aturan untuk memahami materi yang diberikan.

2. Karakteristik *Self Regulated Learning*

Dalam pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL), untuk mengoptimalkan hasil belajar, yang diperlukan yaitu self-motivation, self-efficacy dan self-evaluation selain potensi kecerdasan dan bakat (Sunawan, 2005). Perlu juga dipahami bahwa karakteristik *Self Regulated Learning* adalah mengetahui bagaimana menggunakan strategi kognitif, mengetahui cara mengatur informasi, memiliki keyakinan, mampu mengontrol waktu, ada usaha memperkirakan kegagalan, mempunyai sikap mandiri, mampu menyesuaikan diri ketika ada masalah, memahami pemanfaatan acuan, tekun, mampu memaknai aktivitas belajar, dan menyadari potensi yang dimiliki tidak cukup untuk mencapai prestasi (Zimmerman, 2008)

Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL), diperlukan *self-motivation*, *self-efficacy*, dan *self-evaluation* selain potensi kecerdasan dan bakat. Karakteristik SRL meliputi penggunaan strategi kognitif, pengaturan informasi, kontrol waktu, usaha memperkirakan kegagalan, sikap mandiri, penyesuaian diri, pemanfaatan acuan, tekun, pemaknaan aktivitas belajar, dan menyadari potensi tidak cukup untuk mencapai prestasi.

C. Profil Pelajar Pancasila

“Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengatakan bahwa Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.” Pelajar Indonesia adalah pelajar yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Keimanan dan ketakwaannya termanifestasi dalam akhlak yang mulia terhadap diri sendiri, sesama manusia, alam, dan negaranya (Rachmawati, 2022). Ia berpikir dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai ketuhanan sebagai panduan untuk memilih dan memilih yang baik dan benar, serta menjaga integritas dan keadilan (Irawati dkk, 2022).

Pelajar Indonesia senantiasa berpikir dan bersikap terbuka terhadap kemajemukan dan perbedaan, serta secara aktif berkontribusi pada peningkatan kualitas kehidupan manusia sebagai bagian dari warga Indonesia dan dunia (Nuryanti, 2018). Sebagai bagian dari bangsa Indonesia, Pelajar Indonesia memiliki identitas diri selaku representasi budaya luhur bangsa, menghargai dan melestarikan budayanya, sambil berinteraksi dengan berbagai budaya lainnya. Ia peduli pada lingkungannya dan menjadikan kemajemukan yang ada sebagai kekuatan untuk hidup bergotong royong.

Pelajar Indonesia merupakan pelajar yang mandiri. Ia berinisiatif dan siap mempelajari hal-hal baru, serta gigih dalam mencapai tujuannya. Pelajar Indonesia gemar dan mampu bernalar secara kritis dan kreatif (Juraidah, 2022). Ia menganalisis masalah menggunakan kaidah berpikir saintifik dan mengaplikasikan alternatif solusi secara inovatif. Ia aktif mencari cara untuk senantiasa meningkatkan kapasitas diri dan

bersikap reflektif agar dapat terus mengembangkan diri dan berkontribusi kepada bangsa, negara, dan dunia (Gustianingrum, 2023).

Ada 6 (enam) elemen atau karakteristik dalam Profil Pelajar Pancasila, yaitu: berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Keenam elemen ini dilihat sebagai satu kesatuan yang saling mendukung dan berkesinambungan satu sama lain.(Kemdikbud, 2021). Karakteristik tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Enam karekteristik Pelajar pancasila (Kemdikbud,2020)

D. Relevansi penerapan media gamifikasi dan *Self Regulated Learning* (SRL) sebagai solusi peningkatan profil pelajar pancasila

Media gamifikasi dan *Self Regulated Learning* (SRL) dapat sangat relevan dalam meningkatkan profil pelajar pancasila. Media gamifikasi, yang menggabungkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, (Bunchball, 2010), dapat membantu meningkatkan motivasi (Hakulinen et al. 2013; Hoogveld dan Paas 2002; Neeli 2012; Mariia, 2016; Su dan Cheng 2015) dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Knutas et al. 2014; Li et al. 2013; McGonigal 2011; Moccozet et al. 2013. Dalam konteks pembelajaran pancasila, media gamifikasi dapat digunakan untuk menghidupkan kembali minat siswa terhadap mata pelajaran (Kim et al. 2018) yang mungkin dianggap kering atau membosankan.

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan; keterlibatan siswa, hubungan moderat yang positif antara keterlibatan siswa dan prestasi akademik, efek dari kombinasi dinamika gamifikasi memberikan dampak motivasi yang cukup positif pada kinerja akademik (Çakıroğlu et al. 2017; Da Rocha Seixas et al. 2016; Leaning 2015), motivasi (Hakulinen et al. 2013; Hoogveld dan Paas 2002; Neeli 2012; Su dan Cheng 2015), sikap positif (Yildirim 2017), partisipasi dan kolaborasi pelajar (Knutas et al. 2014; Li et al. 2013; McGonigal 2011; Moccozet et al. 2013), prestasi (Çakıroğlu et al. 2017; De-Marcos et al. 2016; Su dan Cheng 2015; Yildirim 2017), dan perubahan perilaku (de Sousa Borges et al. 2014; Hakulinen dan Auvinen 2014; Lee dan Hammer 2011).

Sementara itu, *Self Regulated Learning* (SRL), juga dikenal sebagai pembelajaran mandiri, adalah pendekatan pembelajaran yang mempromosikan

pengendalian diri siswa dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan pengaturan tujuan belajar, pemantauan kemajuan belajar, penyesuaian strategi belajar, dan evaluasi hasil belajar (Zimmerman, 2012). Dalam konteks pembelajaran pancasila, SRL dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai pancasila dan menginternalisasikannya sebagai bagian dari nilai-nilai dan prinsip-prinsip mereka. (Juraidah, 2022)

Agar kinerja akademik meningkat maka pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja melainkan harus berpusat pada siswa, oleh karena itu *Self Regulated Learning* (SRL) sangat penting untuk di terapkan. Winiari, dkk (2019). *Self Regulated Learning* (SRL) pada siswa dapat digambarkan melalui tingkatan atau derajat yang meliputi keaktifan berpartisipasi, baik itu secara metakognitif, motivasi, maupun perilaku dalam proses belajar (Zimmerman, 2012). Menurut hasil penelitian yang dilakukan (Rahmawati dkk, 2021), menunjukkan bahwa kelompok siswa yang memiliki *Self Regulated Learning* (SRL) tinggi memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi pula. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Rosalina dkk, 2015), juga menemukan bahwa SRL berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Beberapa hasil penelitian dengan menggunakan *Self Regulated Learning* (SRL) menunjukkan hasil yang positif sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Winiari, dkk (2019) menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis kelompok siswa yang belajar dengan model *Self Regulated Learning* (SRL) relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian oleh Dewi, dkk (2020) menyimpulkan bahwa *Self Regulated Learning* (SRL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis Profil Pelajar Pancasila.

Kombinasi dari media gamifikasi dan SRL dapat membantu meningkatkan profil pelajar pancasila karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa dapat memilih tujuan belajar mereka sendiri, memantau kemajuan mereka, dan menyesuaikan strategi belajar mereka, semuanya sambil bermain game yang menantang dan memotivasi. Dengan begitu pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan siswa akan lebih terlibat dengan proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai pancasila.

Kesimpulan

Profil Pelajar Pancasila berakar pada Visi serta Misi Departemen Pembelajaran serta Kebudayaan(Departemen Pembelajaran, Kebudayaan, Studi, serta Teknologi) sebagaimana tertuang dalam dengan Peraturan Menteri Pembelajaran serta Kebudayaan No 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Departemen Pembelajaran serta Kebudayaan Tahun 2020- 2024, kalau “Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia selaku pelajar selama hayat yang mempunyai kompetensi global serta berperilaku cocok dengan nilai-nilai Pancasila, dengan 6 karakteristik utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, serta berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif”. Keenam karakteristik ini diformulasikan dalam rangka buat membentuk SDM yang unggul di Indonesia.

Dengan adanya penerapan media gamifikasi dan *Self Regulated Learning* (SRL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sebagai salah satu bentuk solusi peningkatan profil pelajar pancasila yang telah dirancang dalam visi misi serta mencapainya implementasi kurikulum merdeka belajar.

Daftar Pustaka

- Abrami, P. C., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Waddington, D. I., Wade, C. A., & Persson, T. (2015). Strategies for teaching students to think critically: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 85(2), 275–314. <https://doi.org/10.3102/0034654314551063>
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Engaging engineering students with Gamification: An empirical study. In *5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*. IEEE eXpress Conference Publishing.
- Bezanilla, M. J., Fernández-Nogueira, D., Poblete, M., & Galindo-Domínguez, H. (2019). Methodologies for teaching-learning critical thinking in higher education: The teacher's view. *Thinking Skills and Creativity*, 33, 100584. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100584>.
- Birbal, D. R., Ramdass, D. M., & Harripaul, M. C. (2018). Student teachers' attitudes towards blended learning. *Journal of Education and Human Development*, 7(2), 9–26. <https://doi.org/10.15640/jehd.v7n2a2>.
- Bunchball. (2010). Gamification 101: An introduction to game dynamics [White paper]. Retrieved from <http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers in Education*, 106, 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.009>.
- Coutinho, C., & Miranda, A. C. G. (2019). Formação inicial de professores de Ciências da Natureza: relatos de uma prática docente diferenciada. *Revista Insignare Scientia*, 2(2), 221–231. <https://doi.org/10.36661/2595-4520.2019v2i2.10876>.
- Chua, J.S.M. What is a school? An answer consistent with human rights. *Educ Res Policy Prac* 5, 225–234 (2006). <https://doi.org/10.1007/s10671-006-9011-9>.
- Çakıroğlu, Ü., Başibüyük, B., Güler, M., Atabay, M., & Yılmaz Memiş, B. (2017). Gamifying an ICT course: Influences on engagement and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 69, 98–107. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.018>.
- Çakıroğlu, Ü., Başibüyük, B., Güler, M., Atabay, M., & Yılmaz Memiş, B. (2017). Gamifying an ICT course: Influences on engagement and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 69, 98–107. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.018>.
- Carini, R. M., Kuh, G. D., & Kleint, S. P. (2006). Student engagement and student learning: Testing the Linkages. *Research in Higher Education*, 47(1), 1–32.
- Denner, J., Werner, L., & Ortiz, E. (2012). Computer games created by middle school girls: Can they be used to measure understanding of computer science concepts? *Computers & Education*, 58(1), 240–249

- Da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & De Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48–63. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.021>.
- De Sousa Borges, S., Durelli, V. H. S., Reis, H. M., & Isotani, S. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education. In *29th Annual ACM Symposium on Applied Computing - SAC '14* (Vol. 60, pp. 216–222). New York: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/2554850.2554956>.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts. In *Proceedings. CHI EA '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2425–2428). New York: ACM.
- Dickey, M. (2007). Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 253–273.
- Domínguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers in Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>.
- Da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & De Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48–63. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.021>.
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers in Education*, 95, 99–113. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.008>.
- Fitz-Walter, Z., Johnson, D., Wyeth, P., Tjondronegoro, D., & Scott-Parker, B. (2017). Driven to drive? Investigating the effect of gamification on learner driver behavior, perceived motivation and user experience. *Computers in Human Behavior*, 71, 586–595. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.08.050>.
- Fullerton, T. (2008). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. Boston, MA: Elsevier
- Guimarães, T. S., Massena, E. P., & Siqueira, M. (2021). Percepções de formadores de professores sobre as suas práticas pedagógicas, (vol. 7, pp. 1–21). <https://doi.org/10.20396/riesup.v7i0.8657945>.
- Gustianingrum, R. A., Murni, A., & Maimunah, M. (2023, March). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Menunjang Penguatan Profil Pelajar Pancasila. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 6, pp. 465-470).
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Paper presented at the *AAAI 19th National Conference On Artificial Intelligence (Workshop on Challenges in Game AI)*. San Jose, CA.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. In R. H. Sprague, Jr. (Ed.), *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Science* (pp. 3025–3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. In R. H. Sprague, Jr. (Ed.), *Proceedings of the 47th*

- Hawaii International Conference on System Science (pp. 3025–3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.
- Hoge, J.D. The quality of education: Dimensions and strategies. *Asia Pacific Educ. Rev.* 4, 208–209 (2003). <https://doi.org/10.1007/BF03025363>.
- Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2013). Empirical study on the effect of achievement badges in TRAKLA2 online learning environment. In *Proceedings of Learning and Teaching in Computing and Engineering (LaTiCE) Conference* (pp. 47–54). IEEE. <https://doi.org/10.1109/LaTiCE.2013.34>.
- 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.
- Jonassen, D. H. (2000). Toward a design theory of problem solving. *Educational Technology Research and Development*, 48(4), 63–85.
- Juraidah, J., & Hartoyo, A. (2022). Peran guru dalam menumbuhkembangkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui proyek penguatan profil pelajar pancasila. *Jurnal pendidikan dasar perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 105–118.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in learning and education: Enjoy learning like gaming*. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6>.
- Kemdikbud, 2020, Profil Pelajar Pancasila.
- Kemendikbudristek, 2021. Profil Pelajar Pancasila
- Low, R., & Jin, P. (2012). *Self Regulated Learning*. In N. M. Seel (Ed.), *Encyclopedia of the sciences of learning*. Boston, MA: Springer
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146–151.
- Leaning, M. (2015). A study of the use of games and gamification to enhance student engagement, experience and achievement on a theory-based course of an undergraduate media degree. *Journal of Media Practice*, 16(2), 155–170. <https://doi.org/10.1080/14682753.2015.1041807>.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. In *Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, Vol. 1, 323–329.
- Marti-Parreño, J., Méndez-Ibáñez, E., & Alonso-Arroyo, A. (2016). The use of gamification in education: A bibliometric and text mining analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 663–676. <https://doi.org/10.1111/jcal.12161>.
- Myers, B. E., & Dyer, J. E. (2006). The influence of student learning style on critical thinking skill. *Journal of Agricultural Education*, 47(1), 43–54.
- Nicholson, S. (2015). A RECIPE for meaningful gamification. In T. Reiners & L. C. Wood (Eds.), *Gamification in education and business* (pp. 1–20). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1.
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 155–158.
- Robertson, J. (2012). Making games in the classroom: Benefits and gender concerns. *Computers & Education*, 59(2), 385–398. doi:10.1016/j.compedu.2011.12.020.

- Rahmawati, E & Alaydrus., F, M. (2021). Pengaruh *Self Regulated Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Blanded Learning. *Jurnal al- Hikmah*, 9 (1), 122-129.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613-3625
- Rosalina, dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Di Gugus Ii Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2014/2015 *Mimbar PGSD Undiksha*, 3 (1), DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v3i1.5807>.
- Sayekti, I.H. (2019). Pengembangan Gamifikasi pada Perangkat Smartphone Android untuk Pembelajaran Mahasiswa Program studi Manajemen Informatika Jurusan Manajemen Informatika. *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer* 4 (1).
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (1998). Conclusions and future directions for academic interventions. In D. H. Schunk, & B. J. Zimmerman (Eds.), *Self Regulated Learning: From teaching to self-reflective practice*, (pp. 225–235). New York: The Guilford Press.
- Schuster, S. (2019). The critical thinker: The path to better problem solving, accurate decision making, and self-disciplined thinking. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Seaborn, K., & Deborah, I. F. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>.
- Shirazi, F., & Heidari, S. (2019). The relationship between critical thinking skills and learning styles and academic achievement of nursing students. *The Journal of Nursing Research*, 27(4), e38. <https://doi.org/10.1097/jnr.0000000000000307>.
- Snyder, L. G., & Snyder, M. J. (2008). Teaching critical thinking and problem solving skills. *The Delta Pi Epsilon Journal*, 50, 90–99. <https://pdfs.semanticscholar.org/9d73/986223dbfd7c799516bc0cc8f48e1869fbc5.pdf>.
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>.
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>.
- Teng, M.F., Yue, M. Metacognitive writing strategies, critical thinking skills, and academic writing performance: A structural equation modeling approach. *Metacognition Learning* 18, 237–260 (2023). <https://doi.org/10.1007/s11409-022-09328-5>.
- Troia, G. A., Harbaugh, A. G., Shankland, R. K., Wolbers, K. A., & Lawrence, A. M. (2013). Relationships between writing motivation, writing activity, and writing performance: Effects of grade, sex, and ability. *Reading and Writing*, 26, 17–44.
- Winiari, L. P., Santyasa, I W., & Suswandi, I. (2019). Pengaruh model *Self Regulated Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran fisika kelas XI MIA di SMA Negeri 1 Tembuku. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 9(1), 2599-3562.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *Internet and Higher Education*, 33, 86–92. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>.
- Zimmerman, B. J. (1990). *Self Regulated Learning* and academic achievement: An overview. *Educational Psychologist*, 25, 317. https://doi.org/10.1207/s15326985ep2501_2.
- Zimmerman, B. J. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 8291. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1016>.
- Zimmerman, B., & Schunk, D. (2001). *Self Regulated Learning* and academic achievement: Theoretical perspectives. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zimmerman, B. J. (2013). From cognitive modeling to self-regulation: A social cognitive career path. *Educational Psychologist*, 48(3), 135–147. <https://doi.org/10.1080/00461520.2013.794676>.