

**Model *Word Square* Berbasis *Traditional Games Activities*  
di Sekolah Dasar dalam Memaksimalkan P5**Diyah Ayu Retnoningsih<sup>1</sup>, Dwi Hesty Kristyaningrum<sup>2</sup>, Umi Chabibatus Zahro<sup>3\*</sup><sup>1,2,3</sup>Universitas Peradaban

\*e-mail: umicha.sy@gmail.com

<i>Submitted: December 16, 2024</i>	<i>Revised: February 19, 2025</i>	<i>Approved: March 21, 2025</i>
-------------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------

**Abstrak:** Penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) di sekolah perlu dilaksanakan secara maksimal untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh penerapan model *Word Square* berbasis *Traditional Games Activities* (TGA) dalam memaksimalkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di Sekolah Dasar Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan *Word Square* berbasis TGA siswa mampu mencapai lima dari enam dimensi P5 berdasarkan pencapaian indikator-indikatornya. Satu dimensi P5 yang lain yaitu dimensi berpikir kritis belum tercapai dengan baik dilihat dari pencapaian indikatornya. Hal ini dibuktikan dari capaian faktor kognitif kelompok siswa menunjukkan skor rata-rata jawaban siswa pada setiap pos permainan masih di bawah standar batas minimal nilai mata pelajaran IPAS, Bahasa Indonesia, dan Agama. Faktor psikologis juga turut mempengaruhi suasana hati siswa yang cepat berubah, sehingga berpengaruh terhadap tingkat fokus yang tidak stabil pada beberapa kegiatan permainan yang diberikan.

**Kata Kunci:** *Model word square, Traditional games activities, P5*

**Abstract:** The implementation of the Pancasila student profile strengthening project (P5) in schools needs to be implemented optimally to instill Pancasila values in students. This study aims to find the effect of the implementation of the *Traditional Games Activities* (TGA)-based *Word Square* model in maximizing the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) at Ta'allumul Huda Bumiayu Islamic Elementary School. This study uses a qualitative descriptive approach. The subjects in this study were fourth grade students of Ta'allumul Huda Bumiayu Islamic Elementary School. Data collection in this study was observation, interviews, and documentation. Data validity techniques used source triangulation. Data analysis techniques include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that through the implementation of TGA-based *Word Square*, students were able to achieve five of the six P5 dimensions based on the achievement of their indicators. Another P5 dimension, namely the critical thinking dimension, has not been achieved well as seen from the achievement of its indicators. This is evidenced by the achievement of cognitive factors of student groups showing that the average score of students' answers at each game post is still below the minimum standard for the subjects of Social

*Sciences, Indonesian, and Religion. Psychological factors also affect students' moods which change quickly, thus affecting the unstable level of focus on several game activities given.*

**Keywords:** *Word square model, Traditional games activities, P5*

## PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum merdeka menekankan representasi profil pelajar pancasila sebagai standar kompetensi lulusan (SKL). Berdasarkan urgensi pengetahuan dan keterampilan, pada profil pelajar Pancasila dirumuskan 6 (enam) capaian dimensi yaitu (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) bergotong royong, (3) bernalar kritis, (4) berkebinekaan global, (5) mandiri, dan (6) kreatif yang menjadi standar capaian siswa secara individu (Kemendikbudristek, 2022). Pengaplikasian dimensi profil pelajar Pancasila di sekolah dasar ternyata tidak semua kelas di sekolah dasar dapat mencapai indikatornya, salah satunya yaitu Sekolah Dasar Islam Taullumul Huda Bumiayu. Berdasarkan pengamatan di kelas IV temuan yang diperoleh antara lain: terbatasnya waktu kegiatan belajar mengajar, minat belajar siswa yang masih kurang terhadap mata pelajaran, masih ada siswa yang tidak fokus dalam proses pembelajaran, siswa masih pasif dalam proses pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dari guru. Kurangnya respon siswa menjadikan dasar bagaimana peran seorang guru dalam membuat strategi yang menarik dan mencapai indikator pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas dapat dimulai dengan keadaan iklim kelas yang menjadikan suasana pembelajar yang aktif (Trimansyah & Sa'adiah, 2024). Variasi model pembelajaran yang selaras dengan minat dan dunia siswa sekolah dasar menjadi pilihan guru dalam upaya memaksimalkan perannya. Berkaitan dengan kesiapan guru dalam pembelajaran, Septianti & Afiani menjelaskan:

*The character of elementary school students, the characteristics of learners, is essential for teachers to understand because it serves as a reference for formulating teaching strategies. Instructional strategies consist of methods and techniques or procedures that ensure students achieve their objectives (Hasmarita et al., 2023).*

Kutipan di atas menjelaskan bahwa seorang guru harus memahami kebutuhan siswanya sebagai referensi untuk merumuskan strategi pengajaran efektif dan efisien. Sehingga kebermaknaan akan dirasakan jika siswa telah mendapatkan manfaatnya, hal ini bisa kita lihat dari hasil pengamatan lapangan bahwa minat Siswa di usia sekolah dasar sangat beragam apalagi berkaitan dengan kemampuan fisik. Secara umum siswa di sekolah dasar memiliki kecenderungan menyukai kegiatan fisik seperti bermain sepak bola, bola voly, lari, atau bermain permainan tradisional (engklek, grobak sodor, lompat tali), dan permainan yang lainnya. Selain itu, dunia siswa masih kental dengan kegiatan kelompok serta kegiatan berbasis tantangan yang harus dipecahkan. Salah satu bentuk tantangan

yang dapat digunakan sebagai penghubung pengetahuan dan pemahaman siswa yaitu model *Word Square*.

Secara konsep tampilan model pembelajaran *Word Square* adalah model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban (Istarani, 2016). Model ini mirip seperti teka-teki akan tetapi perbedaan model ini terletak pada jawaban sudah ada dan sengaja disamarkan dengan menambah huruf/angka sebagai pengecoh. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan di sekolah dasar khususnya kelas IV dalam mengembangkan berpikir efektif, meningkatkan daya ingat, kefokuskan, dan kecepatan menjawab.

Berdasarkan konsepnya, model ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menghubungkan dan meningkatkan kemampuan daya ingat materi dan kemampuan siswa secara umum. Materi yang digunakan dalam model ini dapat menggunakan materi pelajaran apa saja, jadi tidak terfokus hanya satu materi saja. Dalam proses mencari jawaban kemampuan fokus, kecepatan menjawab, pengetahuan umum, serta koordinasi tim merupakan poin penting dalam model ini. Keberhasilan model *Word Square* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa melalui aplikasi *eclipse crossword* dengan capaian sangat baik dengan presentasi 97% (Lestari et al., 2022). Penelitian tersebut membuktikan bahwa model *Word Square* dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Dalam aplikasi tindakannya model *Word Square* menggunakan proyek nyata yang memberikan tantangan kepada kelompok untuk menyelesaikan tugasnya. Keberhasilan penelitian mengenai model pembelajaran *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan (Herwandanu & Suprayitno, 2018).

Penelitian mengenai efek model pembelajaran *Word Square* dalam materi pembelajaran menunjukkan bahwa model pembelajaran *Word Square* ini layak dijadikan alternatif model pembelajaran dalam bidang bahasa karena dianggap efektif untuk meningkatkan beberapa kemampuan yang diinginkan terkait dengan Bahasa (Kusumawati, 2023), hasil penelitian lain mengenai kemenarikan dan peningkatan kemampuan pemahaman kosakata melalui model *word square* menunjukkan bahwa model ini efektif untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar karena dalam penerapannya dapat memantu siswa memahami materi, kegiatan pembelajaran sangat menarik, dan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai kosa kata bahasa Inggris (Salsabila et al., 2022). Hasil ini membuktikan bahwa model *Word Square* dapat mempengaruhi respon siswa terhadap minat belajarnya.

Berkaitan dengan minat siswa di sekolah dasar, salah satu kegiatan yang digemari siswa adalah permainan. Dari jenisnya, kita bisa amati dari segi bentuknya permainan

dibagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Berdasarkan bentuknya permainan tradisional memiliki perbedaan yang sangat signifikan dimana permainan tradisional menekankan pada bentuk klasik yang sederhana dan banyak memanfaatkan media alam sebagai alat seperti (batu, bambu, kayu, serat akar dan lain-lain), selain itu permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya turun temurun yang erat kaitannya dengan sejarah bangsa. Sedangkan bentuk permainan modern lebih banyak menggunakan media berbasis teknologi mesin yang kekinian dengan menggunakan baterai atau media bahan plastik. Perlu diketahui bahwa dua bentuk permainan ini memiliki dampak bagi siswa pada umumnya, dampak yang dimaksud yaitu dampak psikomotorik, psikologis, kognitif, dan perilaku. Dampak ini menjadi salah satu alasan dalam penelitian ini untuk menggali lebih dalam mengenai pengaruhnya. Permainan tradisional secara konsep sesuai dengan tujuan penelitian ini yang mengacu pada capaian profil pelajar Pancasila (P5) yang menekankan pada capaian beberapa dimensi yaitu (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) bergotong royong, (3) bernalar kritis, (4) berkebinekaan global.

Dampak permainan dapat mengubah sikap dan cara berfikir siswa telah dibuktikan dari berbagai macam penelitian yang bertemakan permainan. Berikut diantaranya yaitu penelitian mengenai konsep pembelajaran berbasis metode *game based learning* lebih tinggi dibanding metode ceramah (Hidayah & Pramesti, 2023). Variasi pembelajaran berbasis game/permainan tradisional dalam menunjang profil pelajar Pancasila secara umum dapat berperan dalam pembentukan karakter Pancasila pada fase fondasi (Yuningsih & Agustin, 2024). Selain itu, berdasarkan pengaruhnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan bowling dan kartu terhadap hasil belajar IPS siswa (Litasari & Retnoningsih, 2024). Jadi beberapa referensi penelitian berbasis permainan ini menunjukkan adanya pengaruh permainan (*game*) terhadap proses pembelajaran.

Salah satu bentuk variasi model berbasis game yang lain yaitu *Traditional Games Activities (TGA)* atau sering disebut dengan permainan tradisional, dimana pada konsepnya unsur TGA sesuai dengan dimensi berkebhinekaan global pada elemen profil pelajar Pancasila antara lain untuk mengenal dan menghargai budaya, serta berkomunikasi dan berinteraksi lintas budaya (Kemendikbudristek, 2022). Menurut Hasmarita dkk., (2023) "Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun, permainan yang mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional memiliki aturan main dan dimainkan oleh lebih dari satu orang. Kelompok usia yang cocok untuk memainkan permainan tradisional adalah anak usia sekolah". Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan peran TGA untuk siswa sekolah

dasar di Indonesia sangatlah penting selain mengangkat warisan budaya terdapat manfaat kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang serta pengembangan yang dapat diambil oleh siswa yang ditanamkan dalam bentuk aturan pada setiap permainan.

Manfaat lain dari permainan tradisional bisa kita lihat dari peranannya tidak hanya sebagai media kesenangan dan pelestari budaya akan tetapi permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik, kemampuan berbahasa, kognitif serta sosialisasi dengan lingkungan dimana kemampuan tersebut sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang siswa secara umum dan juga sebagai bentuk pembiasaan siswa sebagai makhluk sosial. Aplikasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran senada dengan konsep kurikulum merdeka belajar yang menuntut guru harus memiliki inisiatif sebagai pemberi materi dan contoh bagi siswa.

Melalui permainan tradisional siswa dapat belajar tentang pentingnya bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama, menghormati aturan main, memecahkan masalah, menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi. Pada mata pelajaran geometri misalnya konsep lingkaran, bola, segitiga, dan jarak, konsep tersebut dapat dikenalkan melalui permainan budaya setempat (Silfiana Nita & Widyastuti, 2021). Berkaitan dengan penelitian ini, hasil temuan pada kegiatan observasi lapangan dikelas IV SD Islam Taullumul Huda Bumiayu telah ditemukan masalah mengenai adanya ketidaktuntasan kegiatan belajar mengajar, minat belajar siswa yang masih kurang, serta strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dari guru

Penelitian yang serupa mengenai dampak pada permainan tradisional, menjelaskan bahwa:

*Permainan tradisional dapat menjadi alternatif kegiatan untuk menggantikan permainan yang biasa dimainkan anak di gadget. Selain itu, permainan tradisional juga dapat membantu mengenalkan nilai-nilai atau norma-norma yang berlaku di masyarakat, serta bermanfaat bagi perkembangan afektif dan motorik karena melibatkan banyak gerakan dan menggunakan kognisi dalam mengatur strategi (Widiasavitri, dkk, 2020).*

Gambaran tersebut menunjukkan bahwa sisipan nilai-nilai dan norma-norma pada setiap permainan tradisional adalah pemahaman makna dalam menyiapkan siswa di masa yang akan datang, melalui kegiatan afektif dan motorik yang melibatkan banyak gerak dan menggunakan kognisi dalam mengatur strategi. Penelitian lain mengenai efek permainan tradisional dalam pembelajaran siswa di SD, selain menjadi sarana yang menyenangkan untuk mendalami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar permainan tradisional juga melatih keterampilan sosial, fisik, dan juga mengajarkan nilai-nilai budaya serta kerjasama yang sangat bermanfaat dalam perkembangan karakter siswa (Wazuda, M. B. S., & Subayani, N. W, 2024). Oleh sebab itu, kegiatan kerjasama kelompok melalui proyek atau tugas sangat bermanfaat dalam mengemangkan sikap sosial siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat

pengaruh Model *Word Square* Berbasis *Traditional Games Activities* di Sekolah Dasar dalam memaksimalkan P5.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Word Square* Berbasis *Traditional Games Activities* (TGA) di kelas IV SD Islam Taullumul Huda Bumiayu untuk memaksimalkan capaian P5. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggali atau menjelaskan suatu gejala, fenomena, atau realitas sosial yang terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya menggambarkan berbagai variabel yang berkaitan dengan permasalahan dan objek yang dikaji (Samsu, 2017; Syahrizal & Jailani, 2023). Penelitian ini menjelaskan capaian indikator dimensi P5 pada mata pelajaran IPAS, Bahasa Indonesia, dan Agama. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi kegiatan siswa, tes pengetahuan umum, dan dokumentasi. Tujuan tes disini yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, Bahasa Indonesia, dan Agama yang dipelajari di kelas, materi tes sebelum diaplikasikan dalam bentuk *Word Square* terlebih dahulu disesuaikan dengan capaian indikator mata pelajaran yang siswa pelajari dikelas sehingga relevan. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, mengambil kesimpulan, dan verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Langkah-langkah dan ketentuan penerapan Model *Word Square* Berbasis TGA adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Kelompok Siswa dan Tugas Masing-Masing Kelompok
  - a. Siswa dibentuk berdasarkan menjadi 9 kelompok hal ini dikarenakan siswa memiliki jumlah besar ( pembentukan kelompok bersifat relatif )
  - b. Siswa dibentuk secara acak (*random*)
  - c. Setiap kelompok akan melakukan estafet permainan, jadi setiap kelompok sudah menentukan anggotanya untuk enyelesikan tantangan disetiap pos (mneyesainkan permainan dan menjawab pertanyaan *Word Square*)
2. Penentuan Materi antar Pos pada Model *Word Square*
  - a. Penentuan pos-pos pada kegiatan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yang mengambil tema TGA.
  - b. Adapun materi yang digunakan dalam pertanyaan mengacu pada CP kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia, IPAS, dan Agama, dimana tiga materi.

- c. Materi Bahasa Indonesia, IPAS, dan Agama dimodifikasi dalam bentuk cerita, tujuannya yaitu untuk membantu siswa belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi di kelas.
  - d. Materi cerita yang digunakan disesuaikan dengan ruang lingkup siswa atau disesuaikan dengan kondisi/pengalaman siswa sehari-hari sehingga diharapkan tidak menimbulkan kebosanan dalam membaca.
  - e. Jumlah pertanyaan materi setiap pos berjumlah 19-27. Jadi masing-masing kelompok dalam satu pos mendapatkan kurang lebih 2-3 pertanyaan (pertanyaan disesuaikan dengan banyaknya kelompok/ anggota yang ikut /bersifat relatif).
  - f. Kisi Materi dapat dipelajari oleh siswa terlebih dahulu dengan durasi waktu yang telah ditentukan oleh guru/panitia pelaksana penelitian.
3. Penentuan Waktu
- a. Waktu ditentukan pada masing-masing pos dimana setiap pos memberikan waktu 1 menit untuk menjawab pertanyaan (bersifat relatif), akan tetapi sebelum menjawab pertanyaan setiap kelompok wajib menyelesaikan tantangan game/permainan yang sudah ditentukan.
  - b. Ketentuan kelompok per-pos jika, kelompok yang sudah menyelesaikan pertanyaan maka kelompok wajib melanjutkan tantangan permainan berikutnya dan menjawab pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru/tim pelaksana penelitian.
  - c. Bagi kelompok yang menyelesaikan tantangan dengan cepat maka kelompok tersebut boleh istirahat dan menunggu pengumuman pemenang.
4. Peraturan kemenangan/keberhasilan kelompok
- a. Kemenangan ditentukan berdasarkan kebenaran pertanyaan dan kecepatan menjawab pertanyaan, jadi yang diutamakan adalah kebenaran jawaban terlebih dahulu.
  - b. Jika suatu kelompok salah dalam menjawab pertanyaan tetapi kelompok tersebut lebih cepat, maka kelompok tersebut dinyatakan kalah.
  - c. Jika kelompok lain memiliki jawaban yang benar lebih banyak tetapi kalah cepat, maka kelompok tersebut menang, karena dalam permainan ini kebenaran yang paling banyaklah yang menang.

Berdasarkan hasil pengamatan pencapaian efektifitas model *Word Square* berbasis *Traditional Games Activities* (TGA) yang didasarkan pada capaian dimensi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) antara lain sebagai berikut:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia Siswa dibentuk kelompok sesuai dengan gendernya (putra dan putri secara terpisah)

- a. Sebelum melakukan kegiatan seluruh siswa meakukan berdoa sebelum melaksanakan kegitan.
  - b. Siswa secara langsung mau berbaur bersama satu sama lain, dan tidak terlihat ada indikasi tidak solid atau tidak memilih-milih kelompok karena pada dasarnya kegiatan ini diikuti oleh gabungan dua kelompok kelas 4A dan kelas 4B.
  - c. Siswa secara keseluruhan mengikuti tahapan kegiatan yang diinstruksikan dengan penuh tanggung jawab
  - d. Beberapa Siswa tanpa adanya paksaan membantu tim penelitian dalam mengumpulkan media yang telah digunakan saat bermain hal ini menggambarkan rasa empati siswa terhadap lingkungan baik.
  - e. Siswa memberikan respon (bertanya) diwaktu yang telah disediakan oleh tim kegiatan dan tidak menyela disaat penjelasan tindakan. Jadi secara umum siswa mampu menyimak dengan baik.
2. Berkebhinekaan global
- a. Secara berkelompok siswa dapat mengikuti kegiatan awal sampai dengan akhir tanpa berpindah kelompok dan antar anggota kelompok saling menyemangati satu sama lain untuk menyelesaikan setiap tantangan walaupun kadang ada kelompok yang harus menghadapi konflik kecil, seperti contoh memberikan instruksi berlebihan terkait waktu sehingga menimbulkan rasa buru-buru dan sehingga mempengaruhi kefokusn dalam menjawab, hal ini mempengaruhi emosi antar anggota kelompok. Contoh lain seperti siswa yang cenderung berebut untuk menjawab pertanyaan.
  - b. Secara berkelompok sangat antusias dalam mengikuti setiap kegiatan permainan. Karena pada dasarnya permainan yang diujikan adalah perminan tradisional yang merupakan permainan asli dari Indonesia yang sekarang tidak banyak siswa memainkannya disekolah, sehingga menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan berkompetisi antar kelompok.
  - c. Secara berkelompok siswa dapat mengikuti kegiatan awal sampai dengan akhir tanpa berpindah kelompok dan antar anggota kelompok saling menyemangati satu sama lain untuk mnyelesaikan setiap tantangan walupun kadang ada kelompok yang harus menghadapi konflik kecil, seperti contoh memberikan instruksi berlebihan terkait waktu sehingga menimbulkan rasa buru-buru dan sehingga mempengaruhi kefokusn dalam menjawab, hal ini mempengaruhi emosi antar anggota kelompok. Contoh lain seperti siswa yang cenderung berebut untuk menjawab pertanyaan.

- d. Secara kelompok sangat antusias dalam mengikuti setiap kegiatan permainan. Karena pada dasarnya permainan yang diujikan adalah permainan tradisional yang merupakan permainan asli dari Indonesia yang sekarang tidak banyak siswa memainkannya di sekolah, sehingga menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan berkompetisi antar kelompok.
3. Bergotong royong
    - a. Bergotong royong berkitan dengan sikap siswa terlihat bahwa siswa mampu berkolaborasi bersama teman-temannya dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.
    - b. Setiap kelompok menunjukkan kepedulian antar anggota kelompok jika mengalami kesulitan dalam memahami instruksi dari tim kegiatan bahkan tidak segan membantu menjelaskan ulang mengenai petunjuk kegiatan yang kurang bisa dimengerti oleh anggota kelompoknya.
    - c. Setiap kelompok dapat mengikuti kegiatan dengan tertib secara bergiliran tidak ada yang mendahului.
  4. Mandiri
    - a. Secara individu siswa dapat mengontrol emosi dan nafsu untuk keluar dari kegiatan.
    - b. Secara individu siswa dapat melakukan kegiatan kelompok dengan penuh tanggung jawab dan kejujuran.
    - c. Secara individu terlihat selalu memberikan semangat bagi kelompok lain yang telah memenangkan tantangan penelitian.
    - d. Secara umum siswa mampu menjawab pertanyaan tantangan *Word Square* secara mandiri tanpa bantuan orang dewasa.
  5. Bernalar kritis
    - a. Secara individu siswa dapat memproses informasi dengan baik dimana setiap individu mampu mengikuti proses tantangan secara sistematis. Hal ini terlihat dari setiap menjawab tantangan setiap anggota kelompok mendiskusikan terlebih dahulu sebelum menentukan jawabannya.
    - b. Secara individu dapat aktif memberikan pendapat dalam menjawab setiap tantangan.
    - c. Secara umum setiap siswa dalam kelompok mampu menganalisis pertanyaan dengan baik sehingga dapat menyelesaikan jawabannya tepat waktu.
    - d. Secara umum berdasarkan rentang pencapaian hasil rata-rata soal *Word Square* belum secara keseluruhan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP), hal ini terlihat dari rekapitulasi hasil rata-rata sembilan kelompok, sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Capaian Indikator Tes Pengetahuan Umum Kelas IV

KKTP dan Hasil Tes	IPAS	Bahasa Indonesia	Pendidikan Pancasila	PAI dan Budi Pekerti
KKTP	67	70	89	70
Hasil Tes	59	63	88	40

Rekapitulasi nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis belum tercapai. Hal ini dilihat dari jumlah rata-rata tes siswa  $\leq$  dari nilai KKTP yang telah ditetapkan sekolah.

e. Secara umum ketidaktercapaian hasil capaian soal *Word Square* dilandasi beberapa faktor antara lain:

- 1) Waktu yang dibatasi yaitu 5 menit dalam menjawab soal dengan jumlah pertanyaan soal 2-3 pada setiap tantangan.
- 2) Jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak sehingga fokus pengambilan keputusan menjawab pertanyaan menjadi ragu dan terburu-buru.
- 3) Desain kegiatan yang menggabungkan anatara kognitif dan psikomotorik secara berkelompok memiliki intensitas fokus peralihan cukup tinggi dari tantangan satu ketantangan lainnya karena hal ini merupakan hal baru di kegiatan sekolah bisa dikatakan sesuatu yang wajar dan sangatlah berpengaruh bagi siswa baik secara pribadi atau kelompok.
- 4) Serta keaktifan masing-masing kelompok yang menyebabkan antar kelompok relatif menjadi tidak kondusif sehingga tidak semua siswa dapat mengikti dengan baik walupun siswa mampu menyelesaikan tantangan.
- 5) Pengaruh kondisi siswa yang mengalami suasana hati (*mood*) yang tidak baik sehingga mempengaruhi suasana kelompok, kondisi tersebut dilihat dari siswa pada pertengahan kegiatan yang cenderung enggan menanggapi respon dari tim kegiatan dan beberapa kali asik mengobrol sendiri dan ada yang menanyakan “kapan selesainya?”
- 6) Jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak yaitu sembilan orang dalam satu tim yang mengakibatkan kecenderungan sehingga sedikit tidak kondusif di beberapa pos kegiatan.

## 6. Kreatif

Berkaitan dengan kemampuan kreatif siswa secara umum, mereka mampu berusaha dalam mencapai tujuan secara tim untuk menang dengan beragam cara, beberapa diantaranya memberikan ide dengan cara membagi tugas menjawab, mencari

jawaban, pengarah kelompok, selain itu, dengan mendesain strategi menyempitkan dan memanjangkan jarak dikegiatan permainan setafet sarung, estafet sedotan karet, estafet kardus dan lempar karet, hal ini bertujuan untuk memudahkan anggota kelompok dalam menyelesaikan misinya. Ide tersebut dirancang secara alamiah oleh siswa tanpa campur tangan orang dewasa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa dari data observasi dan tes menunjukkan lima capaian dimensi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) antara lain dimensi Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, serta kreatif secara umum telah menunjukkan capaian efektifitasnya, sedangkan satu diantara lima dimensi P5 yaitu berpikir kritis belum mencapai indikator. Hal ini dikarenakan belum tercapainya indikator pada faktor kognitif dan psikologi. Faktor kognitif berdasarkan dari hasil tes rata-rata skor kelompok mendapatkan nilai dibawah KKTP sekolah. Hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh dominasi metode langsung sangat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa, apalagi kegiatan ini tidak dilakukan secara kontinu hanya insidental sehingga memengaruhi psikologis dan motivasi siswa secara umum. Hal ini senada dengan pernyataan mengenai komponen pendukung yang dominan dapat mempengaruhi terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode inkuiri adalah motivasi dan lingkungan belajar (Rositawati, 2019). Oleh sebab itu, pengaruh motivasi dan lingkungan belajar akan memengaruhi psikologis siswa.

Tidak maksimalnya hasil jawaban siswa dalam menjawab *Word Square*, hal ini sangat erat kaitanya dengan faktor psikologis seperti: a. kesiapan siswa dan perubahan tingkat susana hati siswa (*mood*), perubahan ini yang menyebabkan motivasi siswa dalam kegiatan berubah-ubah. Hal ini karena motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa (Yogi Fernando et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, Priambodo, & Kristiyandaru (2023) menyimpulkan bahwa permainan tradisional dalam menyampaikan materi belajar dapat mempengaruhi motivasi belajar pada siswa. Motivasi seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar, contoh gambaran suasana hati yang dimaksud berdasarkan temuan di lapangan antara lain: a. beberapa siswa terlihat cenderung ingin cepat melakukan kegiatan atau mengakhiri kegiatan yang ini mempengaruhi siswa yang lainnya, b. Faktor kesiapan dipengaruhi oleh kondisi pembatasan waktu di setiap tantangan sehingga banyak siswa kehilangan fokus dalam menjawab yang mengakibatkan sikap ragu dan terburu-buru dalam menjawab, c. kondisi dimana siswa tidak terbiasa dengan proses belajar gabungan antara kognitif dan

psikomotorik secara berkelompok dengan intensitas fokus peralihan cukup tinggi dari tantangan satu ke tantangan lain dengan pembatasan waktu yang singkat, d. jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak dalam satu tim yaitu sembilan orang sehingga sedikit tidak kondusif di beberapa pos kegiatan.

Dimensi lain dari profil pelajar Pancasila pada penelitian ini menunjukkan optimal. Pencapaian profil pelajar Pancasila yang diperoleh siswa, diduga karena tahapan model *Word Square*. Di dalam model, siswa harus membuat "kuadrat kata" yang terdiri dari kata-kata kunci yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Misalnya, siswa diminta untuk mengidentifikasi kata-kata seperti "gotong royong", "kreatif", "mandiri", dan "berkahlak", yang kemudian disusun dalam bentuk matriks untuk menciptakan struktur hubungan antar nilai tersebut (Rahayu et al., 2023). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme, yang menyatakan bahwa siswa secara aktif membangun pemahaman mereka melalui proses eksplorasi dan refleksi (Hindriana et al., 2023). Selain itu, model ini memanfaatkan elemen literasi visual untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis kreatif, yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Tarwiyani et al., 2024).

Hasil observasi kuantitatif menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan perubahan peningkatan di beberapa aspek. Seorang pemikir kritis mampu menyimpulkan dari apa yang diketahuinya, dan mengetahui cara memanfaatkan informasi untuk memecahkan masalah, dan mencari sumber-sumber informasi yang relevan untuk dirinya (Zakaria, I., Suyono, S., & Priyatni, E. T., 2021). Data kualitatif dari wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa kerja kelompok dalam pembuatan matriks kata membantu siswa saling mendukung dan meningkatkan rasa solidaritas. Secara empiris, sikap sosial dan kebersamaan yang lebih baik ditunjukkan oleh siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Ini adalah indikator utama profil siswa Pancasila. Proses inovatif penyusunan *Word Square* memiliki elemen kreativitas dan kemandirian. Untuk mendorong kreativitas mereka, siswa didorong untuk menggunakan pendekatan *out-of-the-box* saat memilih kata dan mengatur posisi kata-kata tersebut dalam matriks.

Pengamalan akhlak mulia dan kebhinekaan global adalah nilai utama profil siswa Pancasila. Pada penelitian ini siswa didorong untuk memahami makna yang beragam dari setiap istilah yang terkait dengan Pancasila melalui kegiatan menyusun kotak kata. Analisis data wawancara menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih toleran dan menghargai perbedaan sebagai bagian dari penguatan moralitas dan kebhinekaan. Model *Word Square* memiliki dampak yang luas pada profil siswa Pancasila karena mengintegrasikan semua dimensi nilai tersebut dari nalar kritis, gotong royong, kreatif, mandiri, hingga berkahlak mulia dan kebhinekaan. Salah satu manfaat utama dari penerapan model *Word Square* adalah penggabungan teori pembelajaran konstruktivis

dengan pendekatan visual-literasi. Penemuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa model pembelajaran *Word Square* efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Fajrin, R., Sutrisno, S., & Reffiane, F., 2021). Model *Word Square* mendorong guru untuk menjadi fasilitator yang lebih proaktif dalam mengelola dinamika kelas dan mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan nilai-nilai Pancasila dalam konteksnya.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Word Square* berbasis *Traditional Games Activities* (TGA) dalam memaksimalkan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Word Square* berbasis TGA mampu mencapai lima dimensi dari enam dimensi P5 berdasarkan capaian indikatornya. Satu dimensi yang belum tercapai indikatornya secara menyeluruh yaitu dimensi berpikir kritis. Hal ini berdasarkan pada capaian faktor kognitif kelompok siswa yang menunjukkan skor rata-rata jawaban pada setiap pos permainan masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sekolah pada mata pelajaran IPAS, Bahasa Indonesia, dan Agama. Selain itu, faktor psikologis berupa suasana hati siswa yang cepat berubah juga turut memengaruhi tingkat fokus yang tidak stabil pada beberapa kegiatan permainan yang diberikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk memaksimalkan keberhasilan penerapan projek penguatan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar melalui penerapan Model *Word Square* berbasis TGA sebagai alternatif model pembelajaran yang bisa dipilih oleh para guru. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah untuk terus meneliti dan mengembangkan model pembelajaran yang dapat memaksimalkan keberhasilan pelaksanaan projek penguatan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fajrin, R., Sutrisno, S., & Reffiane, F. (2021). Model Kooperatif Tipe Word Square Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 102–106. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.28038>.
- Hasmarita, S., Yusuf Nursyamsi, M., Ferrari Valentino, R., & Gunawan, G. (2023). The Influence of Traditional Games on the Character of Elementary School Students. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 6(2), 49–56. <https://doi.org/10.17509/tegar.v6i1.51334>.
- Herwandanu, B., & Suprayitno. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 Sdn 2 Slempit Kedamean Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(12), 2201–2210. <https://core.ac.uk/download/pdf/230636207.pdf>.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. L. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based

- Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI Di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 94–107. <https://doi.org/10.28918/ijee.v3i1.7097>.
- Hindriana, A., Abidin, Z., Arif, A., Setiawati, I., & Aziz, A. (2023). Pengembangan kompetensi guru dalam mengimplementasikan pengembangan projek profil pelajar pancasila. *Empowerment Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(03), 344-354. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v6i03.8887>.
- Hindriana, A. and Nur, S. (2023). Analisis profil pelajar pancasila dalam proses pembelajaran biologi SMA pada kurikulum merdeka mandiri belajar. *Biodik*, 9(3), 60-70. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.27256>.
- Istarani. (2016). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada.
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek, 1–37. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/07/V.2-Dimensi-elemen-subelemen-Profil-Pelajar-Pancasila-pada Kurikulum-Merdeka.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/07/V.2-Dimensi-elemen-subelemen-Profil-Pelajar-Pancasila-pada-Kurikulum-Merdeka.pdf)
- Kusumawati, H. (2023). Kajian Model Pembelajaran Word Square terhadap Pembelajaran Bahasa di Sekolah. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 154–162. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11738>.
- Kurniawan, A. R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 11(2), 196-203. <https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2954>.
- Lestari, F. N., Wulan, B. R. S., & Octavia, R. U. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Pada Aplikasi Eclipse Crossword Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2564–2570. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3832>.
- Litasari, N. E., & Retnoningsih, D. A. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Permainan Bowling Dan Kartu Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pena Karakter*, 5(1), 37–41. <https://doi.org/10.62426/jpk.v5i1.39>.
- Rahayu, D., Agustiana, I., & Dharmayanti, P. (2023). Model pembelajaran think talk write berbasis tri kaya parisudha terhadap profil pelajar pancasila pada dimensi bernalar kritis mata pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 451-457. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61461>.
- Rositawati, D. N. (2019). Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3, 74. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28514>.
- Salsabila, R., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Application of Word Square and Scramble Sentence Learning Model to Improve English Vocabulary for Elementary School Students. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 18(2), 74–82. <https://doi.org/10.33633/lite.v18i2.5713>.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Pusaka.
- Silfiana Nita & Widyastuti. (2021). Etnomatematika Permainan Kelereng sebagai Media Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 39-49. <https://doi.org/10.28918/ijee.v1i1.3924>.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif

- dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Trimansyah & Sa'adiah. (2024). Manajemen Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Interaksi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Bima. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 4(2), 149–161. <https://doi.org/10.28918/ijie.v4i2.8652>.
- Tarwiyani, T., Karnesyah, A., Sari, D., & Yanti, F. (2024). The concept of education in the expression of "hutang orang tua" towards children and its relevance to the profile of pelajar pancasila. *Cahaya Pendidikan*, 9(2), 173-182. <https://doi.org/10.33373/chypend.v9i2.5705>.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Yuningsih, T. I., & Agustin, M. (2024). Permainan Tradisional untuk Mendukung Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 130–137. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606>.
- Wazuda, M. B. S., & Subayani, N. W. (2024). Analisis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Sains dan Sosial di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 566-579. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19984>.
- Widiasavitri, P. N., Agustini, N. M. Y. A., Astiti, D. P., Suarya, L. M. K. S., & Haryati, T. (2020). Traditional Games as Alternative Activities for Children Stimulation. *Journal of Psychology and Instruction*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jpai.v4i1.23010>.
- Zakaria, I., Suyono, S., & Priyatni, E. T. (2021). Dimensi Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 6(10), 1630—1649. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v6i10.15072>.