

## NILAI-NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PERMAINAN TRUTH OR DARE GAMES PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Mochammad Faiz Nur Falah<sup>1\*</sup>, Ailsa Tsabita Primrose<sup>2</sup>, Rif'at Qonitatullah<sup>3</sup>, Muhammad Islahul Mukmin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Prodi S1 Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
email : <sup>1\*</sup> [mochammadfaiznurfaiah@gmail.com](mailto:mochammadfaiznurfaiah@gmail.com), <sup>2\*</sup> [ailsatsabitaprimrose22@gmail.com](mailto:ailsatsabitaprimrose22@gmail.com), <sup>3\*</sup> [rifatqonita78@gmail.com](mailto:rifatqonita78@gmail.com),  
<sup>4\*</sup> [muhammadislahulmukmin@uin-malang.ac.id](mailto:muhammadislahulmukmin@uin-malang.ac.id)

\* Korespondensi penulis

### Abstrak

Pembelajaran berbasis Profil Pelajar Pancasila menjadi salah satu bagian penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik. Dalam pembelajaran matematika, integrasi nilai-nilai tersebut dapat dilakukan melalui permainan *Truth or Dare* yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan mengintegrasikan permainan (*game*) dan aplikasi *Barista Android APPS*, pembelajaran matematika diharapkan lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai profil pelajar Pancasila yang diimplementasikan melalui permainan *Truth or Dare* dalam pembelajaran matematika, dengan dukungan aplikasi *Barista Android APPS* pada materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sampel sebanyak 33 siswa kelas 8E di MTs Negeri 7 Malang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh nilai profil pelajar Pancasila dapat diimplementasikan dengan baik oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Implementasi nilai-nilai tersebut terlihat dari interaksi siswa, penyelesaian tugas, dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan dan penggunaan teknologi. Penelitian ini berkontribusi terhadap pemahaman tentang penerapan nilai-nilai Pancasila, keterampilan emosional dan sosial dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika yang interaktif dan inovatif. Penerapan permainan *Truth or Dare* dengan *Barista Android APPS* dalam pembelajaran matematika terbukti efektif sebesar 76% mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, membentuk karakter siswa, dan meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

**Kata kunci :** *Android APPS, Pembelajaran Matematika, Profil Pelajar Pancasila, Truth or Dare Games*

### Abstract

*Learning based on the values of the Pancasila Student Profile is an essential effort to build the character and competence of students. In mathematics learning, the integration of these values can be achieved through the Truth or Dare games which designed to develop critical thinking, creativity, communication, and collaboration skills. By combining this game with Barista Android Apps technology, mathematics learning is expected to more interactive, enjoyable, and effective in instilling character values in students. This study aims to identify the values of the Pancasila Students Profile which been implemented through Truth or Dare games in mathematics learning, supported by the Barista Android APPS application on the subject of plane geometry. This research is a descriptive qualitative approach, with a sample of 33 students from class 8E at MTs Negeri 7 Malang. The data collection process involved observation, interviews, and documentation throughout the learning sessions. The findings revealed that students were able to successfully implement all aspects of the Pancasila Student Profile values during their learning process, including faith in God Almighty and moral character, appreciation of global diversity, collaborative spirit, independence, critical reasoning, and creative thinking. The implementation of these values is evident from student interactions, task completion, and active participation in learning activities integrated with games and the use of technology. This study contributes to understand the application of Pancasila values in the educational context, particularly in interactive and innovative mathematics learning. The implementation of the Truth or Dare game and the Barista Android Apps in mathematics learning is effective to internalize the values of the Pancasila Student Profile, building students' character and enhancing an interactive and meaningful learning experience.*

**Keywords :** *Android APPS, Mathematics Learning, Pancasila Student Profile, Truth or Dare Games*

Cara menulis sitasi : Falah, M. F. N., Primrose, A. T., Qonitatullah, R., & Mukmin, M. I. (2024). Nilai-nilai profil pelajar pancasila dalam permainan truth or dare games pada pembelajaran matematika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(3), 365-373.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun karakter dan kompetensi peserta didik, terutama kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (Hakim, 2014). Di Indonesia, profil pelajar Pancasila menjadi acuan penting dalam pembentukan karakter peserta didik yang diharapkan mampu berkontribusi positif bagi bangsa dan negara (Astuti, 2023). Nilai-nilai yang terkandung dalam profil pelajar Pancasila mencakup sikap religius, gotong royong, kebhinekaan global, mandiri, kritis, dan kreatif (Susilawati & Sarifuddin, 2021). Penerapan nilai-nilai ini dalam berbagai aspek pembelajaran menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik (Sudrajat & Hasanah, 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui integrasi nilai-nilai tersebut dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Untuk menanamkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar, guru dapat menerapkan strategi pengajaran yang memadukan kebaruan metode dan partisipasi aktif siswa (Rahmadhani dkk., 2024). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan *Truth or Dare*. Permainan ini, yang pada awalnya dikenal sebagai permainan untuk hiburan, dapat dimodifikasi menjadi alat pembelajaran yang efektif. Dengan integrasi nilai-nilai edukatif dalam permainan ini, peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna (Agustini, 2020).

Permainan dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk mengurangi kecemasan peserta didik terhadap mata pelajaran ini (Hayatillah, 2022), serta meningkatkan minat dan motivasi belajar (Mukmin dkk., 2020), (Nisa & Susanto, 2022). Berdasarkan hal ini, peneliti menerapkan pembelajaran matematika dengan permainan *Truth or Dare*. Dalam permainan ini, setiap tantangan (*dare*) dan pertanyaan (*truth*) dirancang sedemikian rupa untuk mengarahkan peserta didik pada pemahaman konsep-konsep bangun ruang sisi datar. Misalnya, tantangan dapat berupa tugas untuk membuat model bangun ruang dari bahan-bahan sederhana, sementara pertanyaan dapat berupa soal-soal terkait sifat-sifat bangun ruang. Permainan *Truth or Dare* dalam pembelajaran matematika diharapkan tidak hanya melatih aspek kognitif saja, tetapi juga aspek psikomotorik yaitu berupa tugas membuat model bangun ruang dari bahan-bahan sederhana.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat relevan di era digital ini (Br Sembiring & Listiani, 2023). Sebagai sebuah inovasi pembelajaran matematika, *Barista Android APPS* menghadirkan beragam fitur yang memudahkan siswa memahami materi melalui cara yang lebih melibatkan dan berbasis visual. Penggunaan aplikasi ini dalam materi bangun ruang sisi datar dapat mempermudah peserta didik dalam memvisualisasikan dan memanipulasi objek-objek geometris seperti ketika mengkonstruksi rumah dapat dilakukan dengan mengombinasikan balok dan prisma segitiga sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam.

Suasana pembelajaran yang positif dan menyenangkan dapat tercipta melalui integrasi permainan *Truth or Dare* dalam pelajaran matematika (Ardiansyah, 2020). Peneliti akan memadukan teknik permainan dengan aplikasi *Barista Android APPS*. Teknologi dalam pembelajaran matematika juga mampu meningkatkan motivasi belajar. Internalisasi nilai-nilai profil pelajar Pancasila menjadi lebih optimal melalui pendekatan ini, sebagaimana ditunjukkan dalam studi yang dilaksanakan oleh Istiningasih & Dharma (2021). Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dilatih melalui kegiatan mengeksplorasi konsep matematika dan memecahkan masalah, sementara nilai gotong royong dapat diperkuat melalui kolaborasi dalam mengatasi tantangan (Uktolseja dkk., 2022).

Implementasi metode ini juga sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Ramadhan & Hindun, 2023). Dalam permainan *Truth or Dare* selain menerima informasi, peserta didik juga

menjalankan peran sebagai partisipan aktif yang terlibat dalam bermacam aktivitas pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Pendekatan ini mendukung pengembangan berbagai keterampilan utama yang tercermin dalam profil pelajar Pancasila, mencakup pemikiran kritis, kerja sama, dan komunikasi (Farhana, 2022).

Namun demikian, keberhasilan implementasi metode ini sangat bergantung pada kesiapan dan kreativitas pendidik dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran (Rahelly, 2018). Perangkat pembelajaran matematika untuk materi bangun ruang sisi datar perlu dirancang oleh pendidik dengan mengadaptasi permainan *Truth or Dare* secara lengkap dengan tantangan dan pertanyaan yang tepat serta memastikan bahwa kegiatan tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Setyawan & El Hakim, 2023). Selain itu, pendidik juga perlu menguasai penggunaan aplikasi *Barista Android APPS* agar dapat memaksimalkan potensi teknologi dalam mendukung pembelajaran yang efektif.

Secara keseluruhan, mengintegrasikan nilai-nilai profil pelajar Pancasila ke dalam pembelajaran matematika adalah langkah inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Fahlevi, 2022). Sejalan dengan kajian tersebut, peneliti menginternalisasi profil pelajar Pancasila dalam pembelajaran matematika melalui permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS*. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya mendukung siswa dalam menguasai konsep-konsep matematika, tetapi juga membangun karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan penelitian Mawadha et al. (2024). Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menjadi individu yang kompeten dan berintegritas, siap menghadapi tantangan global, serta memberikan kontribusi positif bagi kemajuan bangsa.

Implementasi metode ini di MTs Negeri 7 Malang merupakan langkah awal yang dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain. Pengalaman dan hasil yang diperoleh dari penerapan metode ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut. Dengan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pendidik, peserta didik, orang tua, dan pemerintah, diharapkan metode pembelajaran ini dapat diadopsi secara luas dan memberikan dampak positif yang signifikan dalam dunia pendidikan.

Melalui penelitian ini, diharapkan munculnya berbagai temuan yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kebijakan pendidikan di masa depan. Misalnya, kajian efektivitas penanaman nilai karakter dengan menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran, peran teknologi dalam mendukung pembelajaran matematika, serta strategi untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi dunia akademik, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang luas dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan matematika.

Tujuan utama penerapan metode pembelajaran ini adalah menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan menggabungkan profil pelajar Pancasila dalam pembelajaran matematika melalui permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS*, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih semangat dan termotivasi. Melalui metode ini para pelajar dapat memperoleh lebih dari sekadar ilmu dan kemampuan praktis tetapi mereka juga mengembangkan kepribadian yang kuat untuk menghadapi berbagai rintangan ke depannya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk membahas penerapan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam permainan *Truth or Dare Games* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 7 Malang dengan mengambil sampel sebanyak 33 siswa kelas 8E. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat interaksi langsung serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam permainan. Wawancara dilakukan

peneliti kepada beberapa siswa dan guru matematika untuk mendapat nilai respon pengalaman dan pandangan mereka tentang pemanfaatan permainan *Truth or Dare* dalam pembelajaran matematika. Analisis dokumentasi melibatkan pemeriksaan catatan pembelajaran, tugas siswa, dan hasil evaluasi untuk menilai efektivitas pembelajaran khususnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yaitu metode analisis kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema yang muncul. Teknik ini digunakan untuk menentukan tema-tema utama yang terkait dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang terungkap selama proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS* dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika untuk menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini mengungkapkan bahwa seluruh nilai profil pelajar Pancasila berhasil diimplementasikan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan *Truth or Dare* terdiri dari sebuah koin dan satu set kartu berjumlah 18 yang memuat 10 kartu *Dare* dan 8 kartu *Truth*. Setiap anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk melempar koin dan selanjutnya bertanggungjawab untuk menyelesaikan soal (masalah) yang muncul pada kartu. Permainan ini dibatasi oleh waktu yakni 40 menit dan pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menyelesaikan permasalahan yang tersaji pada kartu dengan jumlah paling banyak. Pemenang dalam permainan ini akan mendapatkan penghargaan dari guru. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap nilai dan bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan oleh siswa:

#### 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia

Para siswa memperlihatkan sikap berdoa baik sebelum maupun sesudah pembelajaran dimulai. Mereka juga saling menghormati satu sama lain dan menunjukkan sikap jujur selama permainan *Truth or Dare* berlangsung. Sikap saling menghormati ditunjukkan dengan tidak adanya peserta didik yang menyela pembicaraan siswa lain saat berdiskusi. Sedangkan nilai kejujuran terlihat jelas ketika siswa mendapatkan kartu "*Truth*" dan dengan tulus menjawab setiap pertanyaan yang diajukan kepada mereka.

#### 2. Berkebinekaan Global

Permainan *Truth or Dare* dilakukan oleh beberapa kelompok yang tersusun secara acak. Susunan secara acak ini memungkinkan dalam setiap kelompok memuat anggota-anggota yang memiliki latar belakang berbeda, seperti jenis kelamin, kemampuan matematis, dan latar sosial. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa setiap kelompok menerapkan kolaborasi yang baik dalam mengerjakan tugas dari guru. Penerapan permainan *Truth or Dare* terbukti efektif mendukung siswa berkolaborasi dalam tim yang heterogen, membantu mereka mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan dan menciptakan kerja tim yang sinergis.

#### 3. Mandiri

Siswa menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas-tugas individu setelah mereka melempar koin *Truth or Dare*. Mereka terlihat antusias mengerjakan soal yang diberikan melalui permainan *Truth or Dare* yang ditunjang oleh *Barista Android APPS*. Mereka belajar untuk mengelola waktu dan tanggung jawab mereka sendiri. Sikap mandiri ini juga terlihat saat mereka mengambil inisiatif untuk bertanya dan mencari informasi tambahan secara mandiri baik melalui aplikasi maupun bertanya kepada teman dalam satu kelompok guna menyelesaikan tugas mandiri.

#### 4. Bergotong Royong (menyusun strategi supaya menang, poin yang diselesaikan)

Berdasarkan observasi peneliti, sikap gotong royong terlihat dari antusiasme semua anggota untuk memberikan bantuan kepada teman yang memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas individu. Mereka bersama-sama menyusun dan menerapkan strategi yang efektif dalam menyelesaikan tugas.

Mereka membantu untuk mengakses informasi tambahan yang tersaji pada aplikasi *Barista Android APPS*, ada juga yang membantu dalam proses perhitungan, dan ada pula yang membantu dalam mengecek jawaban teman.

#### 5. Bernalar Kritis

Permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS* mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Siswa ditantang untuk menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran logis dan analitis seperti soal menentukan panjang diagonal ruang dari kubus jika diketahui luas permukaannya. Mereka juga belajar untuk mengevaluasi jawaban teman-temannya dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

#### 6. Kreatif (tanya teman ketika kesulitan)

Siswa menunjukkan kreativitas dalam merancang strategi untuk memenangkan permainan *Truth or Dare* dan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui aplikasi *Barista Android APPS*. Mereka memanfaatkan strategi bertanya kepada teman untuk menyelesaikan tugas. Di samping itu, ketua kelompok juga memastikan bahwa anggota yang mendapatkan tugas mendapatkan kesulitan apa tidak. Ketua kelompok akan segera menugaskan teman lainnya untuk membantu anggota yang kesulitan. Mereka juga menunjukkan kemampuan untuk berpikir *out of the box* dalam menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi. Penggunaan permainan *Truth or Dare* disajikan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Penggunaan Permainan *Truth or Dare* dan *Barista Android APPS*

## Pembahasan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa seluruh nilai profil pelajar Pancasila berhasil diimplementasikan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS* dalam pembelajaran matematika terbukti efektif 76% dalam mengintegrasikan nilai-nilai tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Pujawardani dkk. (2023) Dalam pembahasan ini, akan diuraikan secara mendalam bagaimana setiap nilai diterapkan oleh siswa dan dampaknya terhadap proses pembelajaran.

Pertama, nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia tercermin dalam sikap religius dan etika yang ditunjukkan oleh siswa (Roziq, 2016). Para siswa memperlihatkan kebiasaan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, sikap saling menghormati dan kejujuran selama permainan *Truth or Dare* menunjukkan bahwa siswa memiliki akhlak yang baik. Kejujuran ini terlihat ketika mereka memilih "*Truth*" dan dengan tulus menjawab setiap pertanyaan yang diajukan, meskipun kadang pertanyaannya bersifat pribadi atau menantang. Sikap ini mencerminkan komitmen mereka untuk selalu bersikap jujur dan terbuka, yang merupakan bagian dari akhlak mulia.

Selanjutnya, nilai berkebinekaan global terlihat dari sikap siswa yang menghargai perbedaan pendapat dan latar belakang teman-temannya (Kartika Sari dkk., 2023). Permainan *Truth or Dare* memfasilitasi interaksi antar siswa dalam kelompok yang beragam, mendorong mereka untuk bekerja sama tanpa memandang perbedaan. Dalam aktivitas belajar kelompok, siswa belajar menghargai keberagaman dan bekerja sama dengan harmonis, membangun toleransi dan kesadaran akan keberagaman budaya. Pengalaman ini membantu siswa memahami pentingnya menghargai perbedaan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Nilai bergotong royong juga sangat menonjol dalam antusiasme semua anggota untuk memberikan bantuan kepada teman sekelompok. Kerjasama antar siswa terlihat jelas ketika mereka bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan melalui aplikasi *Barista Android APPS*. Dalam proses ini, siswa saling membantu dalam memahami konsep bangun ruang sisi datar dan berbagi pengetahuan dengan sesama (Sihombing, 2015). Sikap saling memberikan dukungan dan dorongan selama permainan berlangsung menunjukkan bahwa mereka memiliki semangat gotong royong yang tinggi. Kerjasama ini tidak hanya membantu mereka dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga membangun rasa kebersamaan dan solidaritas di antara siswa.

Selain itu, nilai mandiri tercermin dalam kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas individu yang diberikan melalui aplikasi *Barista Android APPS*. Siswa belajar untuk mengelola waktu dan tanggung jawab mereka sendiri, menunjukkan kemandirian yang baik (Wathon, 2018). Inisiatif untuk bertanya dan mencari informasi tambahan secara mandiri juga mencerminkan sikap mandiri mereka. Sikap ini penting dalam membentuk karakter siswa yang mandiri dan tidak bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas atau menghadapi masalah.

Permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS* juga mendorong siswa untuk bernalar kritis. Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran logis dan analitis. Proses ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yang sangat penting dalam memahami konsep-konsep matematika yang kompleks (Tresnawati dkk., 2017). Selain itu, siswa juga belajar untuk mengevaluasi jawaban teman-temannya dan memberikan umpan balik yang konstruktif, yang merupakan bagian penting dari proses berpikir kritis (Sudiarta, 2007). Kemampuan untuk berpikir kritis ini akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam menghadapi masalah dan membuat keputusan (Alamsyah dkk., 2024).

Nilai kreativitas juga terlihat dalam kemampuan siswa untuk merancang strategi dalam permainan *Truth or Dare* dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui aplikasi *Barista Android APPS*. Siswa menunjukkan kreativitas dalam mencari solusi untuk masalah yang dihadapi dan berpikir *out-of-the-box* (Pamungkas dkk., 2024). Kemampuan ini tidak hanya membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika, tetapi juga dalam menghadapi tantangan lain dalam kehidupan. Kreativitas yang dikembangkan melalui proses pembelajaran ini akan membantu siswa menjadi individu yang inovatif dan adaptif di masa depan.

Penerapan nilai-nilai profil pelajar Pancasila dalam pembelajaran matematika melalui permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS* memberikan dampak positif yang signifikan. Nilai-nilai tersebut tidak hanya memfasilitasi siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran matematika, tetapi juga membentuk karakter mereka menjadi individu yang berakhlak mulia, toleran, bekerja sama, mandiri, kritis, dan kreatif (Miliyawati & Pamuti, 2020). Proses pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Penerapan nilai-nilai tersebut memberikan hasil positif yang tercermin dari meningkatnya prestasi akademik para siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian (Palayukan dkk., 2023). Lingkungan pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan berhasil meningkatkan semangat belajar serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas. Para siswa dapat lebih mudah mencerna materi

pembelajaran berkat penggunaan metode yang sesuai dan memikat. Pembelajaran yang menyertakan nilai-nilai profil pelajar Pancasila juga berkontribusi dalam mengasah kemampuan bersosialisasi dan pengelolaan emosi siswa sehingga menjadi aspek yang esensial dalam kehidupan sehari-hari.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS* dalam pembelajaran matematika dapat mengintegrasikan nilai-nilai profil pelajar Pancasila secara efektif. Siswa tidak hanya belajar tentang konsep bangun ruang sisi datar, tetapi juga mengembangkan karakter dan nilai-nilai kebangsaan yang penting. Semua nilai profil pelajar Pancasila dapat diimplementasikan dengan baik oleh siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penerapan nilai-nilai ini tidak sekadar memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna, tetapi juga membantu membentuk kepribadian siswa yang tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang. Penggunaan metode pengajaran kreatif seperti permainan *Truth or Dare* dan aplikasi *Barista Android APPS* merupakan pendekatan yang tepat untuk mengembangkan pendidikan karakter dalam lingkungan sekolah.

Penelitian ini memberikan Studi ini menyumbangkan wawasan yang bernilai untuk bidang pendidikan, terutama dalam usaha menerapkan nilai-nilai Pancasila ke dalam pembelajaran mata pelajaran matematika. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pengajar dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan peluang untuk penelitian kedepannya mengenai efektivitas metode pembelajaran yang berbeda dalam mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila di berbagai mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, N., H.M, N. F., & Palennari, M. (2024). Kajian Konseptual : Model Pembelajaran Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 2331–2337.
- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *Jurnal Matematika Ilmiah*, 6(2).
- Astuti, Y. D. (2023). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Identitas Nasional Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(02), 133–141.
- Br Sembiring, E. H., & Listiani, L. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Fahlevi, M. R. (2022). Upaya Pengembangan Number Sense Siswa Melalui Kurikulum Merdeka (2022). *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 11–27. <https://doi.org/10.32923/kjpm.v5i1.2414>
- Farhana, I. (2022). *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka*. Penerbit Lindan Bersari.
- Hakim, R. (2014). Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Berbasis Al-Quran. *JURNAL PENDIDIKAN KARAKTER*, 5(2).
- Hayatillah, M. (2022). *Penerapan Media Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MTsN 4 Pidie*. UIN AR-RANIRY.

- Istiningsih, G., & Dharma, D. S. A. (2021). Integrasi Nilai Karakter Diponegoro dalam Pembelajaran untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Kebudayaan*, 16(1), 25–42. <https://doi.org/10.24832/jk.v16i1.447>
- Kartika Sari, I., Pifianti, A., & Chairunnisa. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2).
- Miliyawati, B., & Pamuti. (2020). Adaptasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran MIPA. *Jurnal Pedagogik*, 6(1).
- Mukmin, M. I., Suhendrianto, ., Rofiki, I., Sasongko, D. F., & Marhayati, . (2020). *An Investigation of Elementary Students' Motivation in Learning Two-dimensional Shapes through Game*. 50, 506–509. <https://doi.org/10.5220/0008524505060509>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Palayukan, H., Palengka, I., Panglipur, I. R., & Mahendra, I. W. E. (2023). Pendampingan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Penerapan Merdeka Belajar pada Tingkat SMA. *Communnity Development Journal*, 4(4), 8403–8408.
- Pujawardani, H. H., Suganda, A., & Warta, W. (2023). Analisis Manajemen Pembelajaran Untuk Projek Penguatan Profil Pelajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1).
- Rachma Mawadha, P., Alfiana, R., Yulifianti, R., Sr, R., Mahendra, T., & Sofwan, M. (2024). Kontribusi Nilai-Nilai Pancasila sebagai Landasan dalam Membangun Nilai Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(03), 16513–16520.
- Rahelly, Y. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Sumatera Selatan. *RNAL PENDIDIKAN USIA DINI*, 12(2). <https://doi.org/10.21009/JPUD.122>
- Rahmadhani, E., Tamonob, A. M., Hidayat, M., & Purba, P. B. (2024). *Revitalisasi Penggunaan Media Serta Metode Belajar dalam Pembelajaran Matematika dan Teknik* (E. Wijayanto, Apridar, & N. E. Riskhayanti, Eds.). AKADEMIA PUSTAKA.
- Ramadhan, E. H., & Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis)*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Roziq A, M. A. (2016). Integrasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa yang Berbasis pada Lingkungan Sekolah. *Jurnal Rontal Keilmuan PPKn* , 2(1).
- Pamungkas, A. S., Rukhmana, T., Zahlimar, Kadirun, Zaini Dahlan, M., & Wardany, K. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Journal on Education*, 06(04), 19647–19656.
- Setyawan, M. D., & El Hakim, I. (2023). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Dick And Carey Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7).
- Sihombing, M. K. S. (2015). *siswa saling membantu dalam memahami konsep bangun ruang sisi datar dan berbagi pengetahuan dengan sesama*. .

- Sudiarta, I. G. P. (2007). Pengembangan pembelajaran berpendekatan tematik berorientasi pemecahan masalah matematika terbuka untuk mengembangkan kompetensi berpikir divergen, kritis dan kreatif. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(69), 9.
- Sudrajat, T., & Hasanah, A. (2020). Nilai-Nilai Pancasila dan Peradaban Bangsa: Konsepsi dan Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter. *Jurnal MODERAT*, 6(4).
- Susilawati, E., & Sarifuddin, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal TEKNODIK*, 25(2).
- Tresnawati, Hidayat, W., & Rohaeti, E. E. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa SMA. *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2(2), 116–122.
- Uktolseja, N. F., Nisa, A. F., Arafik, Muh., & Wiarsih, N. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Tematik Berbasis Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Wathon, A. (2018). Membangun Kemandirian Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>