



**PERSEPSI SISWA TERHADAP GAME EDUKASI "KARISMA" DALAM
MEMBANGUN PENDIDIKAN KARAKTER MERDEKA BELAJAR PADA KELAS
VIII SMP NEGERI 18 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2024 / 2025**

Bella Nur Oktavia¹, Sutoyo², Anita Trisiana³
bellanuroktaviaa17@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini: 1) Untuk menganalisis *game* edukasi "KARISMA" dalam pembentukan karakter Merdeka Belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta tahun ajaran 2024 / 2025. 2) Untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta dalam penggunaan *game* edukasi "KARISMA" dalam pembelajaran pada tahun ajaran tahun ajaran 2024 / 2025.

Bentuk penelitian ini menggunakan metode penelitian deskripsi kualitatif. Subjek penelitian ini melibatkan guru PPKn kelas VIII dan siswa kelas VIII. Sumber data yang digunakan sumber primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Uji keabsahan dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik deskripsif kualitatif dengan model analisis interaktif.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan: 1) *Game* edukasi "KARISMA" memiliki kontribusi positif terhadap pembentukan karakter Merdeka Belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta tahun ajaran 2024/2025. *Game* ini dirancang untuk menerapkan nilai-nilai karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila yang sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka Belajar. 2) Persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta terhadap penggunaan *game* edukasi "KARISMA" dalam pembelajaran cenderung positif. Persepsi siswa pada *game* ini sebagai media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. *Game* "KARISMA" tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar.

Kata Kunci : Persepsi, Game Edukasi, "KARISMA"

ABSTRACT

The objectives of this study were: 1) To analyze the educational game "KARISMA" in the developing *Merdeka Belajar* characters in class VIII students of SMP Negeri 18 Surakarta in the 2024/2025 academic year. 2) To describe the perceptions of class VIII students of SMP Negeri 18 Surakarta in the use of the educational game "KARISMA" in the 2024/2025 academic year.

This research method is qualitative descriptive. The subjects of this study were civics teachers in grade and students in grade VIII. The data sources used are primary sources and secondary data sources. Data collection techniques used were through observation, interviews,

documentation. Data validity testing was carried out using source triangulation and methods triangulation. The data in this study were analyzed using qualitative descriptive techniques with an interactive analysis model.

The results of this study could be concluded: 1) The educational game "KARISMA" has a positive contribution to the development of the *Merdeka Belajar* character in students in class VIII students of SMP Negeri 18 Surakarta in the 2024/2025 academic year. This *game* is designed to apply character values in accordance with the Profil Pelajar Pancasila which was in accordance with the principles of the *Merdeka Belajar* Curriculum. 2) The perception of students in class VIII towards the use of the educational *game* "KARISMA" in tended to be positive. The Students' perceptions of this game as an innovative, interesting, and relevant learning media to students' needs. The "KARISMA" game not only improves students' understanding of the learning material, but also motivates them to be more active, creative, and independent in learning.

Keywords: *Perception, Educational Game, "KARISMA"*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter bertujuan untuk menumbuhkan individu yang memiliki karakter luhur, berintegritas, dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat. Pendidikan karakter mencakup pengembangan kesadaran akan nilai – nilai luhur. Pendidikan karakter yang efektif akan melibatkan tidak hanya aspek kognitif tetapi juga emosional dan moral, sehingga siswa berkembang menjadi pribadi yang disiplin dan bertanggung jawab (Trisiana, 2024)

Di Indonesia pendidikan karakter dicanangkan oleh pemerintah Presiden Joko Widodo (Jokowi), pendidikan karakter telah ditetapkan sebagai salah satu pilar fundamental dalam kebijakan pendidikan nasional. Pemerintah, melalui program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang diluncurkan pada 2016, menegaskan pentingnya pengembangan karakter sebagai bagian integral dari sistem pendidikan.

Konsep *Merdeka Belajar* yang diinisiasi pada masa Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim, pemerintah memperluas ruang bagi sekolah untuk lebih kreatif dan fleksibel dalam menerapkan pendidikan karakter. Tujuan utama program ini adalah memberikan fleksibilitas bagi guru dan sekolah untuk mendesain pembelajaran yang menekankan

pada pengembangan karakter seperti gotong royong, mandiri, integritas, religiusitas, dan nasionalisme.

Perkembangan pesat teknologi informasi telah mendorong transformasi signifikan dalam praktik pendidikan, mengintegrasikan berbagai alat dan platform digital sebagai jantung dari proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar di sekolah berperan krusial dengan menggunakan teknologi informasi tentunya akan meningkatkan nilai pendidikan dalam bidang akademik. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, pembelajaran dapat dirancang secara khusus untuk menerapkan pembelajaran yang berdiferensiasi sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya data analisis, dengan menggunakan berbagai instrumen penilaian, guru dapat mengungkap kekuatan dan kelemahan spesifik siswa. sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Selain itu, teknologi juga meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data siswa, pembuatan materi ajar, dan komunikasi antara guru dan siswa.

Game edukasi adalah salah satu media pembelajaran inovasi teknologi informasi dalam bidang Pendidikan. Dapat diartikan juga *game* edukasi berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif,

menawarkan pendekatan yang lebih pendekatan pembelajaran yang menggugah minat dan optimal akan memastikan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai jenis *game* edukasi yang inovatif. Dengan memanfaatkan grafis yang menarik, suara yang interaktif, dan alur cerita yang seru, *game* edukasi modern mampu memberikan pengalaman belajar yang imersif. *Game* edukasi menggabungkan unsur kesenangan dalam bermain dengan tujuan pendidikan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif (Adrillian et al., 2024). *Game* edukasi juga dapat membantu mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti logika, matematika, bahasa, dan keterampilan sosial.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII SMPN 18 Surakarta pada tanggal 18 September 2024 menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk strategi pembelajaran ini bertujuan untuk membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi pelajaran. Meskipun materi pendidikan karakter telah diajarkan, pendekatan yang digunakan cenderung konvensional. Maka adanya, suatu pendekatan sistematis yang mampu mengintegrasikan pembelajaran karakter dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan pada kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta yang berupa *game* edukasi. *Game* edukasi "KARISMA" hadir sebagai solusi yang diharapkan dapat menjawab tantangan ini. Dengan demikian, kemahiran guru dalam memfasilitasi metode dan teknik pembelajaran berperan penting dalam mendorong keberhasilan sikap, dan keterampilan (Trisiana, 2020).

Menurut Syaiful Bahri (2021) dalam penelitiannya, menyimpulkan bahwa *game* edukasi dapat menguatkan difokuskan pada peningkatan karakter siswa sekolah dasar di era Kurikulum Merdeka Belajar, dengan memanfaatkan *game* edukasi "KARISMA" sebagai media pembelajaran yang inovatif, *Game* edukasi ini berisi materi dan kuis tentang

pendidikan karakter di era merdeka belajar, dengan memanfaatkan *game* sebagai media pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Persepsi

Persepsi diartikan sebagai proses di mana individu mengorganisasikan dan menafsirkan stimulus yang diterima untuk memberikan makna. Dalam konteks siswa, persepsi ini berkaitan dengan cara siswa memahami dan menginterpretasikan materi pelajaran di sekolah, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran guru, lingkungan sekolah, serta interaksi sosial (Slameto, 2021).

Menurut Purwanto (2021) menyatakan bahwa persepsi adalah proses yang kompleks, di mana siswa memberikan arti pada objek atau peristiwa di sekitarnya. Persepsi siswa dalam pendidikan mencakup bagaimana mereka memahami pelajaran, menanggapi gaya mengajar guru, dan merespon situasi pembelajaran.

Siswa memiliki peluang untuk mengembangkan diri melalui pendekatan pedagogis yang diimplementasikan dialami, yang didasarkan pada potensi masing-masing individu, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peraturan ini menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik secara optimal melalui pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan mereka.

Pengertian tersebut merujuk pada pemahaman bahwa persepsi siswa adalah cara pandang mereka dalam menginterpretasikan dan menyimpulkan berbagai informasi yang diterima. Proses ini siswa untuk membentuk pola pikir terhadap berbagai fenomena yang terjadi, melalui interpretasi dan pemaknaan terhadap informasi yang dihadapi.

B. Game Edukasi "KARISMA"

a). Game Edukasi

Game edukasi adalah media

pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pengalaman bermain yang interaktif dan memotivasi. Dalam *game* edukasi, peserta didik tidak sekadar belajar berdasarkan teori, tetapi juga dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks praktis melalui tantangan dan misi yang ada dalam permainan (Riyanto, 2022)

Jadi dapat disimpulkan *game* edukasi suatu bentuk media interaktif yang dirancang untuk mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, *game* edukasi berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar secara lebih efektif dan menyenangkan.

Dengan memanfaatkan teknologi digital, *game* edukasi mampu menghadirkan konten pembelajaran dalam format yang lebih menarik melalui simulasi, kuis, maupun tantangan yang disesuaikan dengan kurikulum atau kompetensi tertentu. *Game* ini diharapkan dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak secara praktis.

b). Game Edukasi “KARISMA”

Game KARISMA adalah *game* edukasi berdasarkan slogannya "Karakter Asik Ria untuk MerdekaBelajar", *game* KARISMA dirancang sebagai sebuah platform permainan yang menggabungkan unsur edukasi dengan kesenangan bermain. Tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar, KARISMA memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Dengan demikian, KARISMA tidak sekadar berguna sebagai alat untuk mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun karakter.



Gambar 2.1 Tampilan Game Edukasi “KARISMA”

Halaman pertama adalah tampilan awal saat kita membuka aplikasi *game* edukasi “KARISMA” berisi tombol mulai yang berguna untuk memulai *game* edukasi.



Gambar 2.2 Tampilan

Pendahuluan *Game* KARISMA

Pada halaman selanjutnya, tampilan *game* KARISMA menjelaskan tentang pendahuluan *game* edukasi. Pada gambar tersebut peneliti memberikan menjelaskan kepada peserta didik mengenai *game* KARISMA. Bayangkan seorang anak yang awalnya merasa bosan dengan pelajaran. Namun, saat ia mencoba *game* edukasi KARISMA, ia mendapati dirinya terhanyut dalam petualangan seru di sebuah dunia fantasi.



Gambar 2.3 Tampilan Pilih Karakter

Kemudian di halaman ketiga ini, peserta didik disuruh milih salah satu karakter untuk menemani belajar peserta didik. Memilih salah satu karakter Boy atau Caca, setelah memilih salah satu karakter tersebut akan tertuju ke tampilan halaman berikutnya



Gambar 2.4 Menu KARISMA

Pada tampilan ini merupakan beberapa menu yang ada di *game* tersebut. Terdapat menu Kompetensi Dasar (KD), Materi, Soal mengenai Pendidikan karakter Merdeka Belajar. Peserta didik dapat memilih salah satu atau semua menu dengan menekan tombol yang ingin dipilih.

C. Pendidikan Karakter

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk menciptakan siswa yang cerdas di dalam negara (Trisiana, 2020). Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu dimulai sejak dini dan dilakukan secara berkesinambungan di semua jenjang pendidikan agar nilai-nilai positif dapat terinternalisasi dengan baik.

Selain itu pendidikan karakter memiliki sifat yang khas individual, pendidikan karakter perlu memperhatikan potensi diri yang dimiliki individual berbasis potensi diri (Trisiana, 2019)

Pendidikan karakter sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan dimensi moral, sosial, dan emosional peserta didik dan pembentukan perilaku yang baik secara berkesinambungan pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan. Pendidikan karakter tidak sekadar pengajaran teori moral, melainkan lebih kepada internalisasi.

D. Kurikulum Merdeka

Gagasan Merdeka Belajar yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim memiliki tujuan untuk memberikan keleluasaan bagi sekolah dalam menerapkan pendidikan karakter secara lebih kreatif dan fleksibel. Program ini dikembangkan agar guru dan institusi pendidikan dapat lebih leluasa dalam merancang kurikulum yang fokus

pada pengembangan karakter.

Selain itu, pendidikan karakter juga diperkuat dengan mengintegrasikan nilai-nilai kebhinekaan dan toleransi dalam proses pembelajaran, yang relevan dengan semangat persatuan di tengah keberagaman budaya Indonesia. Kurikulum Merdeka Belajar memusatkan perhatian pada pembentukan karakter serta penggalian potensi diri siswa dengan metode yang lebih personal dan kontekstual. Dengan adanya fleksibilitas dalam pembelajaran, siswa didorong untuk menggali minat dan bakat mereka, sehingga dapat mengoptimalkan potensinya (Amin Santoso, 2021)

E. Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Merdeka

Pendidikan karakter perlu dilakukan secara berkelanjutan yang dilakukan secara stimulan pada pembelajaran afektif dan psikomotorik (Trisiana, 2015).

Pendidikan karakter dalam konteks Merdeka Belajar merupakan suatu proses transformatif yang bertujuan untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur dan kompetensi sosial-emosional pada peserta didik. Dalam era di mana pembelajaran lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik, pendidikan karakter, tetapi juga sebagai pembentukan karakter yang utuh dan berkelanjutan. Proses ini melibatkan seluruh komponen ekosistem pendidikan, mencakup pendidik, pelajar, orang tua murid, serta masyarakat luas dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pertumbuhan karakter.

F. Implementasi *Game* Edukasi KARISMA dalam Membangun Pendidikan Karakter pada Pembelajaran PPKn

Game edukasi KARISMA "Karakter Asik Ria untuk Merdeka Belajar" merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan karakter siswa secara menyenangkan dan interaktif. Pancasila adalah landasan suatu bangsa

demi menciptakan tatanan pendidikan yang baik (Trisiana, 2020)

Melalui pendekatan permainan yang terintegrasi dalam pembelajaran PPKn, siswa diajak untuk memahami nilai-nilai Pancasila dan norma sosial dengan cara yang lebih menarik. *Game* ini dirancang untuk memperkuat karakter siswa, sesuai dengan profil pelajar pancasila, yang sejalan dengan tujuan pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka Belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 18 Surakarta, yaitu sekolah menengah pertama yang berlokasi di Jalan Gunung Slamet, Sukorejo, Banjarsari Surakarta. Penelitian ini memiliki rentang waktu pelaksanaan dari November 2024 sampai Februari 2025.

Penelitian ini memanfaatkan metode deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara rinci fenomena yang diteliti. Menurut Sugiyono (2020: 9), penelitian kualitatif adalah suatu paradigma penelitian yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial dalam konteksnya yang natural, dengan peneliti sebagai instrumen kunci.

Penelitian ini pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus atau *Case Study Research (CSR)*. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap aspek tertentu melalui analisis yang sistematis dan terstruktur dalam bentuk deskripsi naratif (Ibrahim, 2020).

Penelitian ini memanfaatkan sumber data primer dan sekunder. Subjek penelitian mencakup siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta serta guru PPKn kelas VIII. Adapun objek penelitian berfokus pada aspek yang dikaji dalam konteks pembelajaran PPKn. Kajian dalam penelitian ini adalah Membangun Pendidikan Karakter Merdeka Belajar Melalui *Game* Edukasi "KARISMA" di Kelas VIII SMP 18 Surakarta.

Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber serta triangulasi metode guna memastikan validitas temuan. Teknik analisis data yang digunakan mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN

1. *Game* Edukasi "KARISMA" Dalam Pembentukan Karakter Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta Tahun Ajaran 2024 / 2025.

Guru dalam Kurikulum Merdeka berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam perjalanan belajarnya. Teknologi dan inovasi juga menjadi bagian integral, memberikan kemudahan siswa yang lebih luas untuk belajar dari berbagai sumber. SMP Negeri 18 Surakarta mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi melalui *game* edukasi "KARISMA" (Karakter Asik Ria untuk Merdeka Belajar).

Game "KARISMA" hadir sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur hiburan dengan pembentukan karakter. Dirancang untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Surakarta, game ini menawarkan tantangan-tantangan menarik yang memotivasi siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter kurikulum merdeka belajar yaitu profil pelajar pancasila.

2. Persepsi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta Dalam Penggunaan *Game* Edukasi "KARISMA" Dalam Pembelajaran Pada Tahun Ajaran Tahun Ajaran 2024 / 2025

Game edukasi "KARISMA" ialah media alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk menambah pemahaman siswa di SMP Negeri 18 Surakarta melalui pendekatan yang lebih menarik. Mengingat pentingnya pendapat siswa terhadap metode pembelajaran yang mereka jalani,

penting untuk mengetahui bagaimana persepsi mereka terhadap penggunaan *game* edukasi ini.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta, Siswa berpendapat bahwa manfaat yang siswa dapat setelah bermain *game* edukasi "KARISMA" ini. Bahwa siswa lebih mengetahui dan mengerti tentang pendidikan karakter merdeka belajar sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Siswa lebih meningkatkan karakter yang mana sebelumnya mereka belum menerapkan Profil Pelajar Pancasila setelah bermain *game* ini mereka sudah meningkatkan karakter dalam diri siswa.

PEMBAHASAN

1. *Game* Edukasi "KARISMA" Dalam Pembentukan Karakter Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta

Game edukasi "KARISMA" telah diimplementasikan sebagai bagian dari upaya inovasi pembelajaran di SMP Negeri 18 Surakarta, khususnya pada siswa kelas VIII. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang daya pikir (Najuah et al. 2022).

Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, *game* ini dirancang untuk mendukung penguatan nilai-nilai karakter sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar, yang mengutamakan kebebasan siswa dalam mengeksplorasi kemampuan diri sambil memahami. Secara keseluruhan, *game* edukasi "KARISMA" telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembentukan karakter siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta.

Dengan pengembangan lebih lanjut, *game* ini memiliki potensi besar untuk menjadi model pembelajaran karakter berbasis teknologi yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain, mendukung terciptanya generasi muda yang berdaya saing tinggi, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

2. Persepsi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta Dalam Penggunaan *Game* Edukasi "KARISMA" Dalam Pembelajaran.

Siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta menunjukkan tanggapan yang positif terhadap penggunaan *game* edukasi "KARISMA" dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, banyak siswa yang merasa tertarik dengan cara baru dalam belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa kelas VIII berpersepsi bahwa *game* ini sebagai alternatif yang menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang sering dianggap membosankan. *Game* ini tidak hanya menyajikan materi pelajaran, tetapi juga menyelipkan nilai-nilai pendidikan karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Siswa didorong untuk melakukan hal-hal positif, yang secara tidak langsung menumbuhkan sikap dan karakter mereka (Sari & Madiun, 2024)

Sejalan dengan Teori (Supeni 2023: 123) Nilai – nilai dasar pendidikan karakter merupakan pedoman pancasila dan merupakan salah satu landasan pendidikan karakter. Salah satu aspek yang sangat diapresiasi oleh siswa adalah kemampuan *game* untuk menggabungkan konsep-konsep pendidikan karakter dengan tantangan yang menyenangkan. Siswa merasa terlibat dalam setiap tantangan yang ada, seperti yang Profil Pelajar Pancasila adalah gambaran ideal peserta didik di Indonesia yang memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, Profil Pelajar Pancasila mencakup enam dimensi utama. (Kemendikbud 2021)

KESIMPULAN

1. Hasil penelitian ini bahwa *Game* edukasi "KARISMA" memiliki kontribusi positif terhadap pembentukan karakter Merdeka Belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta tahun ajaran 2024/2025. *Game* ini dirancang untuk menerapkan nilai-nilai karakter sesuai dengan Profil

Pelajar Pancasila yang sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka Belajar. bahwa game ini efektif sebagai media pembelajaran inovatif.

2. Persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Surakarta terhadap penggunaan *game* edukasi "KARISMA" dalam pembelajaran cenderung positif. Persepsi siswa pada *game* ini sebagai media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan mereka. *Game* "KARISMA" tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar. Siswa juga merasakan bahwa game ini membantu mereka menerapkan nilai-nilai karakter, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kedisiplinan, yang sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adrillian, T., Sari, M., & Putra, R. (2024). *Inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 100-115.
- Bahari, A (2021). *Penguatan nilai – nilai karakter melalui game edukasi di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(3), 120 – 135.
- Ibrahim, J. (2020). Case Study Research: A Methodological Approach.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemendikbudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Makarim, N. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Masa Depan Anak Indonesia. Kemendikbudristek.
- Najah, S., Suryani, T., & Pratama, R. (2022). *Analisis motivasi belajar pada siswa di era digital*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 15(3), 210-225.
- Putri, S. (2023). *Membangun pendidikan karakter berbasis Kurikulum Merdeka menuju era Society 5.0*. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(1), 112 – 125.
- Purwanto. (2021). Dasar-dasar pendidikan: Teori dan praktik dalam pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyanto. (2022). Game edukasi dalam pembelajaran: Teori dan aplikasi. Surakarta: CV. Media Edukasi.
- Santoso, A. (2021). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah menengah pertama*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 9(2), 78-90.
- Sapitri, A. (2020). *Pengaruh metode pembelajaran aktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan karakter*. Jurnal Pendidikan Karakter, 5(2), 123-134.
- Sari, R. A., & Madiun, U. P. (2024). Persepsi Siswa Kelas IV Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 5.
- Slameto. (2021). Pembelajaran dan pengajaran: Konsep dan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Halaman 456.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Hal 7 - 9.

Supeni, S., Sari, A. F., Sutoyo, S., & Oktavia, B. N. (2023). "Pengembangan Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Muatan Lokal Berbasis Budaya Daerah pada Siswa Sekolah Dasar." *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 123-135.

Sutrisno, E., & Rahmawati, I. (2022). *Guru sebagai fasilitator ahli dalam pembelajaran abad 21*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(1), 75-89

Trisiana, Anita. 2015. The Development Strategy Of Citizenship Education Using Project Citizen Model In Indonesia. *Journal Of Psychological And Educational Research*. 23 (2).

Trisiana, Anita 2019. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Kewarganegaraan di Era Media Digital dan Revolusi Industri 4.0 Surakarta: Universitas Slamet Riyadi. Vol 7 No.1.

Trisiana, Anita. (2020). "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 10(2).

Trisiana, Anita. 2020., Implementasi Pancasila Dalam Pembangunan Dibidang Pendidikan. Surakarta: Vo. 7 No. 1 Hal 15.

Trisiana, Anita, Anang Priyanto, Sutoyo. 2024. An Analysis of the development anti corruption education in Indonesia through media based citizenship education using smart mobile civic learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 43 (1)

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional