



Edukasi Nilai Pancasila Melalui Game Si Panca di Sekolah SD Muhammadiyah 18 Surabaya

Pancasila Values Education Through Si Panca Game at School SD Muhammadiyah 18 Surabaya

Lukman Hakim¹, Ma'ruf Sya'ban², Windyanisa Afifah Fauziana³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surabaya

³Universitas Airlangga

Email: lukmanhakim@um-surabaya.ac.id, maruf@um-surabaya.ac.id, windyanisa.afifah.fauziana-2023@fisip.unair.ac.id

*Corresponding author: lukmanhakim@um-surabaya.ac.id

ABSTRAK

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang memiliki nilai – nilai luhur. Pancasila diharapkan mampu menjadi acuan warga negara Indonesia dalam berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Mengajarkan nilai – nilai Pancasila kepada siswa sekolah dasar merupakan langkah yang baik dalam membangun generasi unggul sejak dini. Penggunaan media digital sebagai alat pembelajaran mampu membantu guru dan siswa dalam memahami nilai – nilai Pancasila dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini mampu membantu sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran baru menggunakan media game virtual. *Game Si Panca* merupakan luaran yang memberikan manfaat bagi guru dan siswa dalam mempelajari nilai – nilai Pancasila. *Game Si Panca* sebagai media pembelajaran digital cukup efektif dan memberikan dampak yang baik bagi siswa dalam memahami nilai – nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: media; pembelajaran; pancasila; teknologi

ABSTRACT

Pancasila is the basis of the Indonesian state which has noble values. It is hoped that Pancasila can become a reference for Indonesian citizens in their behavior in everyday life. Teaching Pancasila values to elementary school students is a good step in building a superior generation from an early age. The use of digital media as a learning tool can help teachers and students understand the values of Pancasila in an easy and fun way. Apart from that, this community service activity is able to help schools develop new learning methods using virtual game media. The Si Panca Game is an output that provides benefits for teachers and students in learning the values of Pancasila. The Si Panca game as a digital learning medium is quite effective and has a good impact on students in understanding the values of Pancasila in everyday life.

Keywords : media; learning; pancasila; technology

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu parameter dalam proses belajar yang tidak bisa dilepaskan. Media akan menjadi alat bantu dari materi yang diajarkan kepada siswa agar dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Mitra yang menjadi sasaran dalam Program Kemitraan Masyarakat menggunakan media pembelajaran ini adalah SD Muhammadiyah 18 Surabaya yang merupakan sekolah *Islamic Full Day School Education* di mana pendidikannya menerapkan sistem pembelajaran *integrated learning* dengan memadukan pembelajaran tuntas dan nyaman serta pembiasaan karakter dan nilai islami. SD Muhammadiyah 18 Surabaya berlokasi di Jl. Mulyorejo Tengah No. 5, Mulyorejo Kota Surabaya.

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia, yang secara normatif memiliki nilai pedoman kehidupan bangsa dan bernegara bagi masyarakat Indonesia. Nilai pedoman kehidupan berbangsa telah tercermin dari lima pilar yang berfalsafah nilai-nilai luhur dari budaya dan sosial masyarakat Indonesia (Pujiati and Yulianto 2021). Oleh karena itu, sebagai masyarakat Indonesia menjunjung identitas tanah air serta diharapkan memiliki sifat dan perilaku yang sesuai dengan nilai luhur Pancasila. Pancasila merupakan rangkaian nilai-nilai luhur telah memberikan pembelajaran kehidupan pribadi dan kelompok. Kesejahteraan dan kedamaian adalah hasil masyarakat Indonesia yang meneladani pilar

kebaikan Pancasila yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, permusyawaratan dan keadilan (Setiyawan 2021).

Nilai-nilai luhur Pancasila sangat baik diajarkan kepada siswa di sekolah. Dengan belajar mengenai nilai – nilai Pancasila, siswa diharapkan mampu menerapkan kepribadian yang baik dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki jiwa nasionalisme dan patriotisme yang tinggi (Safitri, Sa'odah, and Magdalena 2020). Pengenalan nilai-nilai Pancasila menggunakan media game virtual tentunya akan sangat menarik bagi pelajar, khususnya siswa jenjang sekolah dasar. Gambar-gambar berwarna dan permainan virtual akan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan *Media game virtual* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dengan penyajian konten multimedia (Oktavia et al. 2024).

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar merupakan suatu hal yang sangat penting. Media dapat dijadikan sebagai alat bantu ajar dapat meningkatkan keaktifan dalam Pembelajaran (Penggunaan et al. 2023). Namun sayangnya ketersediaan penggunaan media dan pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran pada SD Muhammadiyah 18 Surabaya masih terbatas. Melalui *media game virtual* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih

dinamis dengan penyajian konten multimedia. Salah satunya dilakukan dengan penggunaan *media game virtual* dalam pembelajaran adalah pemahaman nilai-nilai Pancasila (Al-Ishmah et al. 2023). Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan siswa untuk melihat gambaran secara nyata seperti menggunakan *media game virtual* yang terbukti lebih membangkitkan minat dan memotivasi siswa untuk belajar tentang nilai - nilai Pancasila (Keputusan et al. 2022).

METODE PENELITIAN

Metode Pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini menggunakan adaptasi tahapan pengembangan *Dick & Carey*, yang terdiri dari 8 tahapan yakni tahap persiapan, tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap validasi, tahap implementasi, tahap monitoring dan evaluasi, tahap penyusunan laporan. Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 18 Surabaya dengan sasaran guru dan siswa. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan Januari-Agustus 2024 dengan beberapa tahapan rangkaian kegiatan meliputi:

1. Tahap Persiapan Program

Tahap persiapan program dimulai dengan pertemuan kesepahaman antara mitra dan tim pengusul untuk memadukan persepsi atas program dan memastikan alur kegiatan serta strategi implementasi agar berjalan dengan baik. Tahap persiapan ini mendapatkan luaran *time line* kegiatan, surat perjanjian, serta daftar kesepakatan dan kesepahaman tentang program.

2. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan adalah proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara kepada guru mengenai materi Pancasila. Dalam tahapan ini diharapkan mampu mendapatkan temuan berupa kendala yang dialami guru dan siswa dalam mempelajari nilai – nilai Pancasila.

3. Tahap Desain Produk

Tahap desain produk merupakan tahapan mendesain *prototype game virtual* pembelajaran nilai nilai pancasila, menentukan warna yang menunjang *media game virtual*, dan mengubah ke dalam bahasa pemrograman.

4. Tahap Validasi

Kemudian tahapan validasi merupakan kegiatan mencocokkan materi nilai - nilai Pancasila dengan aplikasi *game virtual*.

5. Tahap Implementasi

Tahap implementasi berupa *workshop* dan pendampingan penggunaan *media game virtual* untuk pembelajaran nilai – nilai Pancasila. Pada tahapan ini guru dan siswa terlibat langsung dalam proses pendampingan.

6. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi adalah tahap memonitor implementasi kegiatan, evaluasi kegiatan, supervisi, dan rencana tindak lanjut.

7. Tahap Penyusunan Laporan

Kemudian yang terakhir adalah tahap penyusunan laporan program oleh tim pengusul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian Masyarakat ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam belajar Nilai-nilai Pancasila setelah menggunakan media game virtual sebagai sarana pembelajaran memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Selain siswa guru juga mendapatkan pengalaman baru dalam mengajar dan merasa lebih mudah untuk mengenalkan nilai-nilai Pancasila dengan metode pembelajaran baru.

sebelumnya cara pembelajaran dalam membrikan pemahaman nilai - nilai Pancasila dalam proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 18 Surabaya dibilang masih cenderung menggunakan cara tradisional yaitu menggunakan bahan buku ajar dan belum memanfaatkan media digital untuk mendukung aspek pengembangan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga berdampak pada pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila.



Gambar 1. Menilai Pemahaman Siswa Mengenai Nilai – Nilai Pancasila

Berdasarkan hasil pertemuan awal yang dilakukan dengan mitra, guru sangat antusias dengan rencana program pembelajaran baru dengan mengenalkan nilai-nilai Pancasila menggunakan *media game virtual* yang mana ini menjadi hal baru di SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Kegiatan pengabdian ini akan berfokus pada masalah pendidikan peningkatan kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan dilakukan pemanfaatan media digital menggunakan *game* edukasi dapat menjadi solusi dan trobosan baru serta menambah media belajar di SD Muhammadiyah 18 Surabaya.



Gambar 2. Guru Memberikan Arahkan pada Siswa untuk Mengunduh *Game* Si Panca

Siswa dapat dipandu oleh guru untuk mengunduh aplikasi media game virtual di hp android. Aplikasi akan menyuguhkan tampilan awal untuk memilih menggunakan Aplikasi Game Virtual Si Panca. Kemudian aplikasi akan menampilkan menu masuk *game* dan keluar *game*. Lalu menampilkan pilihan aplikasi *game* sesuai menu yang disukai. Setelah memilih dari salah satu

menu yang disajikan akan menampilkan *game* untuk dijalankan sebagaimana fungsi dan cara *game virtual* edukatif sebagai media pembelajaran. Siswa nantinya mengumpulkan poin untuk mengenal Pancasila dan Negara Indonesia, seperti tempat, lokasi di dalam *game* seperti nusantara sebagai simbol keanekaragaman. Pengumpulan poin bertujuan untuk mengukur tingkat kesuksesan siswa dalam mencari makna lambang di setiap sudut lokasi di dalam *game* Si Panca.



Gambar 3. Alur *Game* Si Panca

Dengan dilakukannya kegiatan ini siswa di SD Muhammadiyah 18 Surabaya sangat antusias mengikuti arahan guru dan tim pengusul. Media *Game* Si Panca menjadi terobosan baru dalam mempelajari nilai - nilai Pancasila di SD Muhammadiyah 18 Surabaya yang selama ini belum menggunakan media digital. Media *Game* Si Panca dapat terus dipakai oleh SD Muhammadiyah 18 Surabaya untuk generasi – generasi siswa berikutnya. Harapannya, kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya. Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini dapat membantu

siswa dan guru dalam proses belajar mengajar di kelas dan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, tim pengusul juga menerbitkan luaran berupa artikel yang akan diterbitkan ke jurnal pengabdian masyarakat, artikel pada media elektronik, serta memberi pengalaman kepada dosen dan mahasiswa yang menjadi bagian dari tim pengusul dalam menyosialisasikan media *Game* Si Panca tersebut.

SIMPULAN

Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa guru dan siswa sangat antusias mengikuti kegiatan sosialisasi *Game* Si Panca sebagai media pembelajaran nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari – hari. Selain itu terdapat peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pengenalan *Game* Si Panca untuk mempelajari Pancasila. *Game* Si Panca dinilai menjadi media yang menyenangkan bagi guru dan siswa dalam berinteraksi bersama serta belajar memahami Pancasila, dikarenakan fitur dalam *game* Si Panca yang mudah di pahami serta terdapat berbagai gambar dan warna yang menjadi daya tarik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Ishmah, Qonita, Sasi Kirana Aljupri, Anisa Sapera Romdani, and Aulya Nurani. 2023. “Peran Multimedia

- Interaktif Dalam Pembelajaran PPKn Di SD.” *Renjana Pendidikan Dasar* 3(1): 31.
- Keputusan, Menghargai et al. 2022. “Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi.” 4(2): 48–54.
- Oktavia, Jovanka, Venneza Zahra, Nurdinah Hanifah, and Rana Gustian Nugraha. 2024. “Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak Dan Kewajiban.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(1): 545–54.
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293>.
- Penggunaan, Abstrak et al. 2023. “©JP-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran ©Yuliyana.” 5(3): 1–6.
- Pujiati, Desti, and Dema Yulianto. 2021. “Analisis Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Masa Pandemi Covid-19.” *Efektor* 8(1): 45–52.
- Safitri, Indah, Sa’odah Sa’odah, and Ina Magdalena. 2020. “Analisis Perilaku Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Cipondoh 2 Kota Tangerang.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(02): 36.
- Setiyawan, Hery. 2021. “Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3(2).