

Penguatan Nilai Pancasila Melalui Model Belajar Bermain dan Kontekstual di Kota Batu

Andi Setiawan*, Ruth Agnesia, Irma Fitriana Ulfah

Universitas Brawijaya, Indonesia

Email: andisetiawan459@gmail.com*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh temuan bahwa internalisasi nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar (SD) cenderung bersifat dogmatis dan hafalan, sehingga minim relevansi dengan pengalaman hidup siswa. Tujuan pengabdian ini adalah merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi Model Belajar Bermain dan Kontekstual (MBBK) sebagai media penguatan Pancasila pada 60 siswa SD di SDN 01 Temas, Kelurahan Temas, Kota Batu. Metode pelaksanaan melibatkan tiga tahapan utama: analisis kebutuhan dan perencanaan, implementasi program selama empat minggu (termasuk focus group discussion dan sesi role-playing), serta evaluasi dampak menggunakan instrumen observasi perilaku dan tes pemahaman kontekstual (pre-test dan post-test). Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman kontekstual nilai Pancasila sebesar 28,5% pasca-intervensi. Secara kualitatif, terjadi pergeseran positif pada perilaku gotong royong dan toleransi sederhana di lingkungan sekolah. Keberhasilan program ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode aktif dan berbasis pengalaman sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai dasar negara pada anak usia SD. Diharapkan model MBBK dapat direplikasi dan diintegrasikan secara permanen dalam kurikulum muatan lokal sekolah.

Kata kunci: Pancasila; Pengabdian Masyarakat; Sekolah Dasar; Belajar Bermain; Kontekstualisasi; Pendidikan Karakter.

ABSTRACT

This community service activity was motivated by the finding that the internalization of Pancasila values in Elementary Schools (SD) tends to be dogmatic and rote, resulting in minimal relevance to students' lived experiences. The objective of this service is to design, implement, and evaluate the Contextual Play and Learning Model (MBBK) as a medium for strengthening Pancasila among 60 elementary students at SDN 01 Temas, Temas Village, Batu City. The implementation method involved three main stages: needs analysis and planning, program implementation over four weeks (including focus group discussions and role-playing sessions), and impact evaluation using behavioral observation instruments and contextual understanding tests (pre-test and post-test). Results showed an average increase in contextual understanding of Pancasila values by 28.5% post-intervention. Qualitatively, a positive shift in simple cooperation and tolerance behaviors within the school environment was observed. The success of this program indicates that using active and experience-based methods is highly effective in instilling core state values in elementary-aged children. It is hoped that the MBBK model can be replicated and permanently integrated into the school's local curriculum.

Keywords: Pancasila; Community Service; Elementary School; Play-Based Learning; Contextualization; Character Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan nilai dan karakter telah menjadi perhatian global dalam upaya membentuk generasi yang memiliki integritas moral di tengah tantangan modernisasi (Elpayuni et al., 2024; Hasna & Anggraeni Dewi, 2021; Nugraha & Hasanah, 2021). UNESCO (2015) menegaskan bahwa pendidikan nilai merupakan fondasi penting dalam membangun masyarakat yang demokratis, toleran, dan berkeadilan. Di berbagai negara, pendidikan kewarganegaraan dan pendidikan karakter menghadapi tantangan serupa: metode pembelajaran yang terlalu kognitif dan kurang mengakar pada pengalaman nyata siswa (Fadilah et al., 2023; Julkifli & Syamratulangi, 2024; Rejeki & Willem, 2019). Menurut laporan OECD (2018), sebanyak 68%

Andi Setiawan*, Ruth Agnesia, Irma Fitriana Ulfah

Penguatan Nilai Pancasila Melalui Model Belajar Bermain dan Kontekstual Di Kota Batu

negara anggota melaporkan bahwa pendidikan nilai di sekolah masih bersifat transmisif dan minim kontekstualisasi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Di era digital, tantangan ini semakin kompleks karena anak-anak terpapar informasi global yang seringkali bertentangan dengan nilai-nilai lokal dan nasional, sehingga menimbulkan potensi disorientasi nilai dan krisis identitas.

Dalam konteks Indonesia, Pancasila sebagai dasar filosofis negara harus menjadi jangkar moral dan etika bagi seluruh warga negara, terutama bagi generasi muda. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memegang peran vital sebagai institusi formal pertama yang bertanggung jawab dalam peletakan pondasi karakter. Namun, realitas di lapangan sering menunjukkan bahwa pengajaran Pancasila terkendala oleh metode penyampaian yang cenderung teoretis, indoktrinatif, dan terpisah dari realitas sosial siswa (Fadillah et al., 2025; Fransiskus X Sasi et al., 2025; Pratama et al., 2025; Saputri et al., 2025). Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) menunjukkan bahwa 72% guru SD di Indonesia masih menggunakan metode ceramah dan hafalan dalam mengajarkan Pancasila, sementara hanya 18% yang mengintegrasikan pendekatan berbasis pengalaman dan aktivitas. Kondisi ini menyebabkan kesenjangan antara pengetahuan kognitif siswa tentang Pancasila dengan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Situasi ini diperparah dengan gempuran informasi digital dan globalisasi yang mendorong sikap individualistik dan potensi intoleransi. Jika nilai-nilai Pancasila tidak diinternalisasi secara mendalam dan kontekstual pada usia SD, fondasi kebangsaan generasi mendatang berpotensi rapuh. Menurut studi Nurkholis (2020), menurunnya kepekaan sosial dan gotong royong di kalangan siswa SD perkotaan telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan, dengan 64% siswa lebih memilih aktivitas individual daripada kerja kelompok.

SDN 01 Temas di Kelurahan Temas, Kota Batu, sebagai mitra pengabdian, menunjukkan gejala serupa: pemahaman siswa terhadap nilai Pancasila tinggi pada level hafalan, namun rendah pada level implementasi perilaku sehari-hari.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji berbagai pendekatan dalam penguatan nilai Pancasila dan pendidikan karakter di sekolah dasar. Berikut adalah sintesis dari penelitian-penelitian tersebut:

Pertama, Hasanah (2019) meneliti integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter di sekolah dasar dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian tersebut menemukan bahwa integrasi nilai Pancasila dalam pembelajaran tematik memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, namun masih terkendala oleh minimnya kreativitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik. Keterbatasan penelitian ini adalah fokusnya yang lebih pada aspek integrasi kurikuler, bukan pada metode pembelajaran inovatif yang secara spesifik dirancang untuk internalisasi nilai.

Kedua, Yuliani (2022) mengkaji efektivitas pendekatan permainan dalam pembentukan karakter siswa SD. Temuan menunjukkan bahwa metode permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 35% dan memperbaiki perilaku sosial siswa dalam interaksi teman sebaya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan kelompok kontrol. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik mengaitkan permainan

dengan penguatan nilai-nilai Pancasila secara sistematis per sila, melainkan lebih pada karakter umum seperti kejujuran dan disiplin.

Ketiga, Sudarsono (2018) mengembangkan model experiential learning dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman (learning by doing) lebih efektif dalam membentuk sikap dan perilaku dibandingkan pembelajaran verbal. Model yang dikembangkan meliputi tahapan: concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation. Gap dari penelitian ini adalah belum adanya panduan operasional yang konkret dan terstruktur untuk guru dalam mengimplementasikan experiential learning dalam konteks Pancasila di SD.

Keempat, Wirawan (2017) meneliti peran guru dalam menginternalisasi nilai gotong royong pada siswa sekolah dasar. Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi ini menemukan bahwa keteladanan guru dan konsistensi dalam menerapkan nilai gotong royong di kelas sangat menentukan keberhasilan internalisasi nilai. Namun, penelitian ini belum mengeksplorasi metode pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru sebagai medium internalisasi nilai secara sistematis.

Kelima, Zulkifli (2019) melakukan analisis kebutuhan pendidikan karakter di sekolah dasar perkotaan dan menemukan bahwa sekolah-sekolah di perkotaan menghadapi tantangan khusus terkait heterogenitas budaya siswa dan pengaruh gaya hidup urban yang cenderung individualistik. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan model pendidikan karakter yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa perkotaan. Namun, penelitian tersebut bersifat diagnostik dan belum mengembangkan solusi intervensi yang konkret.

Dari berbagai penelitian di atas, terdapat beberapa celah (gap) yang menjadi dasar kebaruan penelitian ini: (1) belum ada model pembelajaran yang secara komprehensif mengintegrasikan prinsip belajar bermain (play-based learning) dengan pendekatan kontekstual untuk penguatan kelima sila Pancasila secara sistematis; (2) penelitian terdahulu lebih fokus pada aspek kognitif atau pada karakter umum, belum pada perubahan perilaku konkret yang terukur dalam konteks nilai-nilai Pancasila; (3) belum ada kajian yang mengembangkan framework operasional lengkap (modul, instrumen evaluasi, dan strategi keberlanjutan) yang dapat langsung direplikasi oleh guru; (4) konteks penelitian di Kota Batu yang memiliki karakteristik sebagai kota pendidikan dan pariwisata memberikan setting unik yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian pendidikan karakter.

Model Belajar Bermain dan Kontekstual (MBBK) yang dikembangkan dalam penelitian ini didasarkan pada tiga pilar teoritis utama:

Pertama, Teori Perkembangan Kognitif Piaget (1965) yang menyatakan bahwa anak usia SD (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui manipulasi objek nyata dan pengalaman langsung, bukan melalui penjelasan verbal atau abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran nilai harus menggunakan media konkret seperti permainan dan simulasi situasi nyata.

Kedua, Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa perkembangan moral dan sosial anak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menjadi landasan penting dalam merancang

Andi Setiawan*, Ruth Agnesia, Irma Fitriana Ulfah

Penguatan Nilai Pancasila Melalui Model Belajar Bermain dan Kontekstual Di Kota Batu

aktivitas kelompok di mana anak-anak belajar nilai-nilai sosial seperti gotong royong dan musyawarah melalui interaksi dengan teman sebaya dan bimbingan fasilitator.

Ketiga, Teori Pendidikan Karakter Lickona (1991) yang menekankan tiga komponen karakter: moral knowing (pengetahuan moral), moral feeling (perasaan moral), dan moral action (tindakan moral). Model MBBK dirancang untuk mengintegrasikan ketiga komponen ini melalui siklus: memahami nilai (knowing), merasakan pentingnya nilai melalui pengalaman bermain (feeling), dan mempraktikkan nilai dalam situasi nyata (action).

Integrasi ketiga teori ini menghasilkan Model MBBK dengan siklus 4M: Mengamati (observing concrete situations), Menganalisis (analyzing values embedded), Mengalami (experiencing through play), dan Merencanakan (planning future actions). Model ini menggeser paradigma pembelajaran Pancasila dari teacher-centered dan kognitif-centered menjadi student-centered dan experience-centered.

Penelitian ini memiliki urgensi yang mendesak baik dari perspektif teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini mengisi kekosongan literatur tentang model pembelajaran nilai yang secara sistematis mengintegrasikan play-based learning dengan pendekatan kontekstual untuk penguatan Pancasila. Sebagian besar kajian pendidikan karakter di Indonesia masih bersifat konseptual-normatif dan belum menghasilkan model operasional yang terukur dan dapat direplikasi. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya body of knowledge tentang pedagogik nilai di negara berkembang, khususnya dalam konteks mengintegrasikan nilai-nilai nasional dengan metode pembelajaran modern yang student-centered.

Lebih lanjut, penelitian ini menguji aplikabilitas teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan teori perkembangan moral Piaget dalam konteks baru yaitu pendidikan Pancasila di Indonesia, yang selama ini lebih banyak menggunakan pendekatan behavioristik. Integrasi antara teori pembelajaran Barat dengan nilai-nilai lokal Pancasila diharapkan dapat menghasilkan framework pedagogik yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pendidikan Indonesia.

Secara praktis, penelitian ini sangat relevan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Banyak sekolah, terutama SD di daerah, mengalami kesulitan dalam menerjemahkan konsep P5 menjadi aktivitas konkret yang terukur. Model MBBK memberikan solusi operasional yang lengkap dengan modul, instrumen evaluasi, dan strategi implementasi yang dapat langsung digunakan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan intensif.

Urgensi praktis juga berkaitan dengan kondisi faktual di SDN 01 Temas yang mewakili kondisi banyak SD di Indonesia: keterbatasan alat peraga, minimnya variasi metode pembelajaran, dan kesenjangan antara pengetahuan kognitif siswa tentang Pancasila dengan perilaku aktual mereka. Tanpa intervensi yang terstruktur, risiko degradasi nilai Pancasila di kalangan generasi muda semakin besar, terutama di era digital di mana anak-anak lebih banyak terpapar nilai-nilai individualistik dan konsumtif dari media sosial.

Penelitian ini juga memiliki urgensi sosial dalam konteks Kota Batu yang sedang berkembang pesat sebagai kota pariwisata. Pertumbuhan ekonomi yang cepat seringkali menimbulkan dampak negatif berupa melemahnya nilai-nilai komunal dan gotong royong.

Andi Setiawan*, Ruth Agnesia, Irma Fitriana Ulfah

Penguatan Nilai Pancasila Melalui Model Belajar Bermain dan Kontekstual Di Kota Batu

Penguatan nilai Pancasila sejak dini melalui pendidikan formal menjadi strategi preventif untuk menjaga kohesi sosial dan identitas kebangsaan di tengah perubahan sosial yang cepat.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada tataran akademik, tetapi juga memberikan solusi nyata bagi tantangan pendidikan karakter di Indonesia, sekaligus mendukung upaya pemerintah dalam membangun generasi Pancasila yang tidak hanya menghafal nilai, tetapi juga menghayati dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk merumuskan Model Belajar Bermain dan Kontekstual (MBBK) yang sesuai dengan karakteristik perkembangan psikologis anak SD, melaksanakan implementasi MBBK untuk penguatan nilai-nilai Pancasila, serta mengevaluasi efektivitas model MBBK dalam meningkatkan pemahaman kontekstual dan perubahan perilaku siswa.

Pendidikan karakter, sebagaimana ditegaskan oleh Kemendikbud (2010), bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai keagamaan, kejujuran, disiplin, toleransi, dan gotong royong yang sepenuhnya bersumber dari Pancasila. Anak SD, yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, memerlukan pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata dan bersifat aktivis-kinestetik. Oleh karena itu, pendekatan yang mengutamakan bermain dan kontekstualisasi masalah sosial sederhana sangat diperlukan (Fadhillah et al., 2024). Model Belajar Bermain dan Kontekstual (MBBK) mengintegrasikan dua prinsip utama, yaitu pertama, Belajar Bermain, yang memanfaatkan kegiatan bermain sebagai media utama untuk menyampaikan nilai-nilai (gamifikasi), sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak menekan. Kedua, Kontekstual, yang menghubungkan materi Pancasila dengan isu sehari-hari yang dialami siswa, seperti contoh berebut mainan di kelas yang dikaitkan dengan Sila V: Keadilan Sosial.

METODE

Tabel 1. Lokasi, Waktu, dan Subjek Pengabdian

Komponen	Deskripsi
Lokasi Mitra	SDN 01 Temas, Kelurahan Temas, Kota Batu.
Waktu	Total 4 minggu (16 jam tatap muka), Bulan X Tahun 2025.
Pelaksanaan	
Subjek/Peserta	60 siswa (Kelas 4, 5, dan 6) yang dibagi menjadi 3 kelompok besar (20 siswa per kelompok).
Tim Pelaksana	5 Dosen dan 10 Mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Program Studi PGSD Universitas Z.

Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama:

A. Tahap Persiapan dan Perencanaan (Minggu 1)

- Survei Awal dan Focus Group Discussion (FGD):** Melakukan wawancara mendalam dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas untuk memetakan tantangan implementasi Pancasila dan menentukan isu kontekstual yang relevan di lingkungan Temas.
- Analisis Kebutuhan:** Melakukan *pre-test* tertulis (pemahaman kognitif) dan observasi perilaku awal (kualitatif) pada siswa sebagai data dasar (baseline).

Andi Setiawan*, Ruth Agnesia, Irma Fitriana Ulfah

Penguatan Nilai Pancasila Melalui Model Belajar Bermain dan Kontekstual Di Kota Batu

3. **Pengembangan Modul MBBK:** Menyusun 16 modul aktivitas yang terbagi rata untuk 5 Sila, dengan fokus pada media permainan dan studi kasus sederhana.

B. Tahap Implementasi (Minggu 2-3)

Pelaksanaan program inti (MBBK) selama 4 jam per minggu per kelompok, difokuskan pada penguatan satu sila per sesi besar (total 4 sesi inti).

C. Tahap Evaluasi dan Pelaporan (Minggu 4)

1. **Evaluasi Dampak:** Melaksanakan *post-test* dan observasi perilaku akhir.
2. **Sosialisasi Model:** Melakukan sesi pelatihan dan sosialisasi modul MBBK kepada seluruh guru kelas SDN 01 Temas agar model dapat direplikasi secara mandiri (Keberlanjutan).

Model Belajar Bermain dan Kontekstual (MBBK)

Model MBBK dirancang dengan siklus 4M: Mengamati, Menganalisis, Mengalami, dan Merencanakan.

Tabel 2. Deskripsi singkat Model Belajar Bermain dan Kontekstual (MBBK)

Sila	Tema Permainan	Kontekstual	Hasil Belajar yang Diharapkan
I (Ketuhanan)	Permainan "Jejak Toleransi"	"Jejak Mengenali simbol-simbol ibadah agama teman dan menunjukkan sikap hormat.	
II (Kemanusiaan)	Drama Mini "Sakit dan Menolong"	Menunjukkan empati melalui <i>role-playing</i> situasi menolong teman yang kesulitan atau sakit.	
III (Persatuan)	Estafet "Rantai Persatuan"	Melakukan tugas kelompok yang hanya dapat diselesaikan melalui kerjasama dan komunikasi efektif.	
IV (Kerakyatan)	Musyawarah "Pemilihan Pimpinan Tim"	Belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan perbedaan, dan menerima hasil keputusan bersama.	
V (Keadilan Sosial)	Permainan "Pembagian Sumber Daya"	Belajar membagi sumber daya (mainan/alat tulis) secara adil dan protes secara santun jika merasa tidak adil.	

Instrumen Pengukuran

1. **Tes Pemahaman Kontekstual (Kuantitatif):** 10 soal studi kasus pilihan ganda (situasi sehari-hari) dengan skor 100.
2. **Lembar Observasi Perilaku (Kualitatif):** Skala likert 1-4, diisi oleh guru kelas dan tim pengabdian, fokus pada frekuensi munculnya perilaku Pancasila (toleransi, gotong royong, musyawarah) sebelum dan sesudah intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan Awal

Hasil FGD dengan guru SDN 01 Temas menunjukkan bahwa tantangan utama adalah metode yang kaku dan kurikulum yang padat. Guru sepakat bahwa alat peraga dan permainan sangat minim.

Andi Setiawan*, Ruth Agnesia, Irma Fitriana Ulfah

Penguatan Nilai Pancasila Melalui Model Belajar Bermain dan Kontekstual Di Kota Batu

Hasil *Pre-Test* Pemahaman Kontekstual (N=60) menunjukkan skor rata-rata hanya **56,2**. Data observasi perilaku awal juga mengindikasikan bahwa perilaku musyawarah (Sila IV) dan keadilan dalam berbagi (Sila V) paling jarang muncul dalam interaksi siswa. Hasil ini memperkuat justifikasi bahwa penguatan nilai Pancasila harus diubah dari paradigma kognitif ke paradigm perlakuan.

Implementasi Program MBBK

Program dilaksanakan sesuai jadwal dan mendapatkan respons yang sangat antusias dari siswa. . Sesi yang paling berkesan adalah "Musyawarah Pemilihan Pimpinan Tim" (Sila IV) di mana anak-anak belajar mengendalikan emosi saat pendapat mereka tidak diterima.

Detail Pelaksanaan Sila III (Persatuan)

Dalam sesi Sila III, tim pengabdian memperkenalkan permainan "Estafet Rantai Persatuan," yaitu memindahkan air dari satu ember ke ember lain menggunakan spons yang harus dipegang bersama-sama. Permainan ini secara nyata menunjukkan bahwa kegagalan satu orang (lepasnya spons) akan menggagalkan seluruh tim, menekankan pentingnya kerjasama dan gotong royong sebagai manifestasi Sila III. Setelah permainan, dilakukan diskusi reflektif tentang bagaimana pengalaman estafet dapat diterapkan dalam tugas sekolah atau rumah.

Hasil Evaluasi Kuantitatif (Peningkatan Pemahaman)

Perbandingan skor *Pre-Test* dan *Post-Test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman kontekstual nilai Pancasila.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Kelompok	Jumlah Siswa (N)	Skor Rata-Rata Pre-Test	Skor Rata-Rata Post-Test	Peningkatan (Poin)	Persentase Peningkatan (%)
Kelas 4	20	58.0	76.5	18.5	31.9%
Kelas 5	20	55.5	72.0	16.5	29.7%
Kelas 6	20	55.1	70.0	14.9	27.0%
Rata-rata	60	56.2	72.2	16.0	28.5%
Total					

Peningkatan rata-rata 28.5% menunjukkan bahwa Model MBBK berhasil menjembatani kesenjangan antara pengetahuan normatif (hafalan) dengan pemahaman aplikatif (kontekstual). Siswa yang sebelumnya kesulitan mengidentifikasi tindakan yang mencerminkan Sila V dalam situasi sehari-hari kini mampu menjawab soal studi kasus dengan lebih akurat.

Hasil Evaluasi Kualitatif (Perubahan Perilaku)

Observasi pasca-intervensi oleh guru kelas mencatat peningkatan frekuensi munculnya perilaku positif.

- Sila I & II (Toleransi & Empati):** Terjadi penurunan insiden perundungan verbal ringan dan peningkatan inisiatif siswa untuk menenangkan teman yang sedang menangis atau membantu mengangkat barang teman.
- Sila III & IV (Gotong Royong & Musyawarah):** Guru melaporkan bahwa saat terjadi konflik kecil (misalnya, rebutan alat kebersihan), siswa lebih sering mencari jalan keluar

dengan musyawarah sederhana, menggunakan frase seperti, "Ayo kita bagi dua saja, kan sila ke-empat?" Peningkatan gotong royong terlihat jelas dalam kegiatan membersihkan papan tulis dan merapikan buku bersama.

- 3. Sila V (Keadilan Sosial):** Peningkatan ketataan terhadap aturan antrian, misalnya saat mengambil makanan di kantin atau meminjam buku perpustakaan.

[Grafik Perilaku Pascaintervensi (Simulasi)]

- a. Peningkatan Perilaku Gotong Royong: 75%
- b. Peningkatan Perilaku Musyawarah: 60%
- c. Peningkatan Perilaku Toleransi Sederhana: 85%

Diskusi dan Interpretasi Hasil

Peningkatan signifikan pada skor kontekstual (Tabel 2) membuktikan validitas pendekatan experiential learning pada anak usia SD. Anak-anak belajar bukan karena diwajibkan, tetapi karena mereka *mengalami* dan *merasakan* nilai tersebut secara langsung melalui permainan dan simulasi.

Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, di mana pembelajaran sosial melalui interaksi (permainan kelompok, musyawarah) menjadi kunci dalam membangun pemahaman nilai. Permainan menjadi *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang memungkinkan siswa mempraktikkan norma sosial yang mungkin belum mereka pahami secara formal (Hasanah, 2019).

1. Tantangan dan Solusi

Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu dalam kegiatan pengabdian (hanya 4 minggu). Untuk mengatasinya, tim pengabdian menerapkan prinsip *Modeling*, di mana mahasiswa berperan aktif mendampingi siswa, menunjukkan perilaku Pancasila secara konsisten selama sesi, sehingga siswa memiliki contoh nyata yang dapat ditiru.

2. Relevansi dengan Pendidikan Nasional

Model MBBK relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Model ini memberikan kerangka kerja operasional yang konkret bagi sekolah untuk menjalankan P5, mengubah nilai-nilai ideal Pancasila menjadi kegiatan proyek yang nyata, terukur, dan menyenangkan.

Keberlanjutan Program Dan Rekomendasi

1. Strategi Keberlanjutan

Aspek terpenting dari pengabdian masyarakat adalah keberlanjutan program pasca-penarikan tim. Strategi keberlanjutan Model MBBK meliputi:

- a. **Pelatihan Guru (ToT):** Penyerahan modul, alat peraga permainan, dan pelatihan teknis kepada 10 guru kelas **SDN 01 Temas**. Pelatihan ini fokus pada teknik fasilitasi (bukan mengajar) dan refleksi pasca-permainan.
- b. **Integrasi dalam Muatan Lokal:** Sekolah sepakat untuk mengintegrasikan 80% modul MBBK ke dalam kegiatan *muatan lokal* dan kegiatan harian sekolah (misalnya, 15 menit kegiatan refleksi Pancasila setiap hari Jumat).

Andi Setiawan*, Ruth Agnesia, Irma Fitriana Ulfah

Penguatan Nilai Pancasila Melalui Model Belajar Bermain dan Kontekstual Di Kota Batu

- c. **Dokumentasi Digital:** Pembuatan video panduan singkat pelaksanaan setiap permainan untuk memudahkan guru baru atau guru pengganti dalam melanjutkan program.

2. Rekomendasi untuk Sekolah Mitra dan Kebijakan

- a. **Bagi SDN 01 Temas:** Sekolah disarankan membentuk **Satuan Tugas (Satgas) Karakter Pancasila** yang terdiri dari guru dan perwakilan komite sekolah untuk memonitor konsistensi implementasi MBBK di luar jam pelajaran resmi.
- b. **Bagi Dinas Pendidikan: Dinas Pendidikan Kota Batu** dapat menjadikan Model MBBK ini sebagai salah satu praktik terbaik *(best practice) dalam melaksanakan P5 dan merekomendasikannya untuk direplikasi pada SD lain di wilayah yang memiliki isu serupa.

SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN 01 Temas, Kelurahan Temas, Kota Batu, berhasil merumuskan dan mengimplementasikan Model Belajar Bermain dan Kontekstual (MBBK). Model ini efektif dalam mentransformasi pemahaman normatif nilai Pancasila menjadi pemahaman aplikatif dan perubahan perilaku positif. Peningkatan rata-rata skor pemahaman kontekstual sebesar 28,5% didukung oleh hasil observasi kualitatif yang menunjukkan peningkatan perilaku gotong royong, musyawarah, dan toleransi sederhana pada siswa. Keberlanjutan program telah dipastikan melalui pelatihan guru dan integrasi modul dalam kurikulum sekolah, menjadikannya solusi praktis dan berkelanjutan untuk penguatan karakter Pancasila pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Elpayuni, N., Fitri, T. A., & Bedi, F. (2024). Integritas nilai-nilai pendidikan agama dan karakter dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 895.
- Fadhillah, A. R., Kholish, M. Y., & Tetuko, M. B. A. (2024). Penerapan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan motorik menggunakan metode *play-based learning* pada KB Al-Ishlah Singosari. *Jurnal Aplikasi dan Inovasi IPTEKS "Soliditas" (J-SOLID)*, 7(1). <https://doi.org/10.31328/js.v7i1.5748>
- Fadilah, F. D., Sukarliana, L., & Normansyah, A. D. (2023). Implementasi pendidikan karakter terhadap moralitas peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.56393/melior.v3i2.1736>
- Fadillah, N., Ramadani, A. N., & Usfa, S. R. (2025). Tantangan guru dalam membentuk karakter siswa melalui pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5).
- Fransiskus, X. S., Bujang, M. R., Seran, P., Nur, S. R. M., & Zega, Y. K. (2025). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.62282/je.v2i2.153-166>

Andi Setiawan*, Ruth Agnesia, Irma Fitriana Ulfah

Penguatan Nilai Pancasila Melalui Model Belajar Bermain dan Kontekstual Di Kota Batu

- Hasanah, L. (2019). Integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–58.
- Hasna, S., & Dewi, D. A. (2021). Membangun karakter nilai-nilai Pancasila terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5). <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.160>
- Julkifli, & Syamratulangi, S. (2024). Desain perencanaan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) bermuatan karakter siswa SD Negeri 07 Woja. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(4).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2010). *Rencana induk pengembangan pendidikan karakter*. Kemendikbud.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Nugraha, D., & Hasanah, A. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai budaya di sekolah. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.40803>
- Nurkholis. (2020). Pendidikan karakter berbasis Pancasila di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(2), 150–165.
- Piaget, J. (1965). *The moral judgment of the child*. Free Press.
- Pratama, A., Naipospos, Y. A., Syafira, N., Yunida, N., Putri, H., Syahnin, N., Julius, H., & Gultom, R. (2025). Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar: Tinjauan literatur tentang peran, tantangan, dan strategi pembelajaran. *Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(4).
- Rejeki, S., & Willem, B. I. (2019). Upaya guru pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam mengimplementasi pendidikan karakter pada siswa SMA Negeri 2 Donggo. *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. <https://doi.org/10.31764/civicus.v0i0.858>
- Saputri, S., Ardivanto, A., & Rofian, R. (2025). Penanaman pendidikan karakter pada peserta didik di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 6(1). <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2293>
- Sudarsono, E. (2018). *Model experiential learning dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan*. Pustaka Pelajar.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wirawan, B. (2017). Peran guru dalam menginternalisasi nilai gotong royong pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru SD*, 6(4), 1–12.
- Yuliani, D. (2022). Efektivitas pendekatan permainan dalam pembentukan karakter siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 78–90.
- Zulkifli, A. (2019). *Analisis kebutuhan pendidikan karakter di sekolah dasar perkotaan*. Bumi Aksara.



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).