

Pancasila Adventure: Penguatan Pengamalan Pancasila Berbasis Gamifikasi pada Siswa Jogja Patriae Academy Yogyakarta

Eni Rahmawati¹, Cahyo Seftyono¹, Niswa Adlina Labiba¹, Hanum Salsabila¹, Intan Dewi Anitasari¹,
Nathania Benedicta Christabel¹

¹Universitas Negeri Semarang

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diserahkan 02/04/2026 Direvisi 07/04/2026 Diterima 17/04/2026 Diterbitkan 24/04/2026 Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Gamifikasi dalam Pembelajaran, Media Pembelajaran Digital, Pancasila Advanture	<i>Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa berperan dalam membentuk karakter generasi penerus bangsa. Sekolah menjadi tempat yang optimal untuk menanamkan pengamalan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penguatan Pengamalan Pancasila di sekolah teologi Jogja Patriae Academy (JPA) Yogyakarta masih belum optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menguatkan pengamalan nilai Pancasila yang berbasis teknologi melalui game edukasi "Pancasila Adventure". Metode yang digunakan yakni pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan tanggal 4 Juni 2025 dengan melibatkan 15 siswa. Instrumen evaluasi berupa pre-test dan post-test guna mengukur peningkatan pemahaman siswa JPA. Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 60 pada pre-test menjadi 81 pada post-test. Hal ini menunjukkan adanya keberhasilan dengan tercapainya indikator peningkatan nilai rata-rata minimal 15 poin. Selain itu, data juga menunjukkan bahwa sebanyak 90% siswa menganggap bahwa game "Pancasila Adventure" ini menarik dan membantu dalam memahami nilai Pancasila. Pancasila adventure dilengkapi fitur utama berupa mode belajar, tantangan dan kuis, dan capaian hasil pembelajaran.</i>
Corresponding author email: eni.rahmawati@mail.ummes.ac.id	 Copyright@ Author (2026). Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license. All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara di dunia yang mempunyai prinsip kehidupan dan sejarah yang berbeda dari negara lain, salah satunya adalah Pancasila. Pancasila diterapkan sebagai ideologi di Indonesia karena mengandung nilai-nilai yang mencerminkan kepribadian asli masyarakat Indonesia.[1] Pancasila mempunyai kedudukan yang krusial yaitu sebagai identitas bangsa, ideologi bangsa, landasan filsafat kenegaraan, serta sebagai dasar negara yang menjaga keutuhan bangsa Indonesia. Kedudukan dan fungsi Pancasila mulai menghadapi berbagai tantangan ketika era reformasi dimulai.[2] Hal ini diawali dengan runtuhnya rezim orde baru dan terjadinya krisis ekonomi yang berdampak pada semua aspek kehidupan. Krisis yang terjadi membawa perubahan besar di berbagai bidang kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, maupun pendidikan. Krisis yang terjadi pada masa itu semakin melemahkan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari[3].

Lebih dari 27 tahun reformasi berjalan, kondisi terkini bangsa Indonesia belum sepenuhnya stabil. Hal ini diperkuat dengan belum optimalnya kualitas sumber daya manusia yang pada akhirnya menjadikan Indonesia masih tergolong dalam negara berkembang.[4] Sudah saatnya bangsa Indonesia bangkit dari ketertinggalannya

dengan cara mengimplementasikan nilai Pancasila secara nyata dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila ditempatkan sebagai landasan dan identitas bangsa serta memiliki peran strategis dalam mendukung kemajuan bangsa Indonesia.[5] Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) bersama dengan Badan Pusat Statistik (BPS) telah Menyusun Indeks Aktualisasi Pancasila (IAP) guna mengukur pengamalan nilai Pancasila dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat sejumlah 30 indikator.[6]

Perhitungan IAP pada tahun 2021 menunjukkan capaian sebesar 72,93 [7] yang menunjukkan bahwa pengamalan nilai Pancasila pada masyarakat Indonesia relatif baik. Hal ini menunjukkan hasil positif masyarakat terhadap Pancasila. Hasil positif tersebut tidak serta merta membuktikan bahwa pengamalan nilai Pancasila sudah sempurna. Pada era modernisasi dan globalisasi ini, semakin banyak nilai dari luar yang mempengaruhi kepribadian bangsa Indonesia. Semakin lama, nilai Pancasila semakin tergerus.[8] Hal ini dapat dilihat dengan semakin banyaknya korupsi di berbagai tingkatan, intoleransi, diskriminasi, ujaran kebencian, maupun kesenjangan sosial ekonomi. Hal tersebut menjadikan landasan kuat untuk melakukan penguatan tentang pengamalan nilai Pancasila di berbagai bidang, salah satunya adalah sekolah.[9]

Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa berperan penting dalam membentuk karakter generasi penerus bangsa. Sekolah sebagai lembaga formal menjadi salah satu ujung tonggak yang berpengaruh pada kemajuan bangsa.[10] Sekolah menjadi tempat yang optimal untuk menanamkan pengamalan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan pengamalan nilai Pancasila ini akan membentuk siswa menjadi manusia Pancasilais yang bermoral, berintegritas, serta bertanggungjawab.[11] Penguatan pengamalan nilai Pancasila ini dapat ditanamkan di berbagai tingkat pendidikan dan bermacam jenis sekolah, salah satunya adalah sekolah teologi Jogja Patriae Academy (JPA) yang berlokasi di Kota Yogyakarta. JPA adalah institusi pendidikan Kristen yang awalnya berbentuk homeschooling dan seiring berjalannya waktu, JPA menjadi sekolah teologi dengan tingkat pendidikan dasar dan menengah pertama dengan akreditasi A. JPA bervisi mewujudkan siswa berkarakter yang cinta tanah air, unggul, dan berwawasan global. JPA berpegang pada filosofi berupa menghormati Tuhan, menghormati sesama, dan menghormati diri sendiri.

Jogja Patriae Academy (JPA) sama seperti dengan sekolah lainnya yakni tetap mempunyai berbagai permasalahan yang perlu dicari penyelesaiannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah (1), komite (1), dan guru, (5) maka didapatkan berbagai permasalahan yang ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Permasalahan di JPA Yogyakarta

No	Permasalahan	Persentasi
1.	Kurangnya tenaga pendidik terlatih	13,4%
2.	Beban belajar yang berlebihan	23,7%
3.	Kurangnya penggunaan teknologi di kelas	13,4%
4.	Pembiayaan pendidikan	16,7%
5.	Kurangnya pendidikan karakter	32,8%

Berdasarkan tabel 1 di atas, permasalahan yang dihadapi JPA saling berhubungan satu sama lain seperti kurangnya kesejahteraan guru tidak sebanding dengan beban belajar yang berlebihan dan pembiayaan pendidikan. Pembiayaan pendidikan yang tidak merata menyebabkan kurangnya penggunaan teknologi di kelas dan beban belajar yang berlebihan berdampak pada kurangnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter dan pengamalan Pancasila berhubungan erat dikarenakan keduanya mempunyai tujuan yang sama yaitu membentuk manusia yang bermoral, beretika, dan bertanggungjawab dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun negara. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia yang mempunyai nilai yang relevan dalam pengembangan karakter sedangkan pendidikan karakter menjadi sarana untuk menginternalisasi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Berikut beberapa kajian awal terkait topik sejenis yang sudah pernah diteliti sebelumnya antara lain:

1. Implementasi Perkembangan Ilmu dan Teknologi dalam Pendidikan Karakter Pancasila pada tahun 2023.[12] Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter di sekolah melibatkan penerapan nilai-nilai Pancasila melalui contoh keteladanan dan pembiasaan dalam aktivitas sehari-hari siswa.
2. GAMED dan GDLC: Pembuatan Video Game Untuk Edukasi Moral pada tahun 2024.[13] Fokus penelitian ini adalah menggabungkan teori moral abad ke-21 dengan permainan, melibatkan pemain dalam pemikiran kritis dan pengambilan keputusan moral.
3. Pengembangan Media Pembelajaran Palipa pada Materi Mengenali Simbol Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar pada tahun 2024.[14] Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran

Apabila mengalami Pancasila diterapkan dengan baik di sekolah maka akan tercipta kondisi ideal yang diterapkan dari aspek mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan pendidikan, misalnya:

1. Lingkungan belajar yang toleran dan religius
2. Interaksi yang menghormati sesama tanpa membedakan
3. Semangat persatuan di tengah keberagaman yang ada
4. Budaya demokrasi dan musyawarah
5. Rasa solidaritas dan keadilan

Pengamalan nilai Pancasila sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara.[15] Hal ini dikarenakan Pancasila merupakan dasar negara, filsafat, maupun pandangan hidup masyarakat. Pancasila penting untuk diamalkan dalam keseharian nya dikarenakan beberapa alasan seperti memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa, dasar moral etika, mewujudkan keadilan sosial, membentuk karakter bangsa, maupun sebagai landasan dalam menghadapi tantangan global.[16] Jogja Patriae Academy (JPA) turut mendukung penguatan pengamalan nilai Pancasila salah satunya dengan kegiatan P5. Adanya kegiatan tersebut dipandang kurang mampu menguatkan pengamalan nilai Pancasila bagi siswa JPA. Diperlukan adanya kegiatan penguatan yang lebih inovatif, edukatif, serta memanfaatkan teknologi untuk menguatkan pengamalan nilai Pancasila [17] agar nilai tersebut tercermin dalam setiap tingkah laku siswa JPA. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, komite sekolah, dan guru diperoleh data terkait urgenitas dalam penguatan pengamalan nilai Pancasila.

Tabel 2. Urgensi Pentingnya Pengamalan Pancasila di JPA

No	Permasalahan	Persentasi
1.	Memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa	10%
2.	Dasar moral etika	15%
3.	Keadilan sosial	15%
4.	Pembentukan karakter bangsa	35%
5.	Landasan dalam menghadapi tantangan sosial	25%

Tabel 2 di atas menunjukkan belum tercapainya pembentukan karakter pada pengamalan Pancasila pada siswa JPA. Oleh karena itu, tim pengabdian berupaya untuk melakukan penguatan pengamalan Pancasila guna membentuk karakter bangsa dengan menggunakan aplikasi Pancasila adventure berbasis gamifikasi. Aplikasi ini nantinya akan berisi materi terkait pengamalan nilai Pancasila. Materi tersebut nantinya akan memperkuat pemahaman peserta didik tentang hal tersebut. Materi yang ditampilkan akan dievaluasi dalam bentuk kuis interaktif dengan sistem poin dan penghargaan. Pancasila adventure nantinya akan mempunyai fitur utama berupa mode belajar, tantangan dan kuis, dan capaian hasil pembelajaran. Diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian ini mampu membuat peserta didik menjadi lebih sadar akan pentingnya penguatan pengamalan

nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa Jogja Patriae Academy (JPA) cenderung mengalami kejenjutan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih dilaksanakan secara konvensional. Siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada kurangnya internalisasi nilai karakter pada siswa JPA. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini ialah: (1) meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara terukur melalui gamifikasi berupa Pancasila Adventure, (2) meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur melalui pre-test dan post-test, serta (3) meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Teologi Jogja Patriae Academy (JPA) Yogyakarta dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari melalui media pembelajaran berbasis aplikasi. Kegiatan ini dimulai dengan sambutan hangat dari kepala sekolah JPA, dosen beserta tim pengabdian Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Semarang. Kegiatan dilaksanakan selama 1 hari pada 4 Juni 2025 dengan diikuti oleh 15 siswa JPA setingkat sekolah dasar sebagai subjek penelitiannya. Kegiatan inti dilaksanakan dalam beberapa sesi, yaitu: (1) pre-test, (2) penyampaian materi, (3) praktik penggunaan game Pancasila Adventure, (4) evaluasi melalui post-test, (5) refleksi.

Pre-test dilakukan menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal yang berbentuk pilihan ganda dan pernyataan benar-salah untuk mengukur pemahaman awal siswa. Selanjutnya yakni sesi pemaparan materi guna memberikan pemahaman yang mendalam terkait pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Materi disampaikan secara interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa, mereka aktif menanggapi, bertanya, diskusi, dan membagikan pengalaman dan hambatan dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila selama 30 menit.

Kegiatan berlanjut dengan praktik penggunaan game Pancasila Adventure menggunakan gawai masing-masing siswa. Siswa diarahkan untuk menjelajahi seluruh fitur yang ada seperti mode belajar, tantangan, kuis, dan evaluasi hasil pengerjaan soal. Terdapat e-book materi Pendidikan Pancasila fase D yang dapat diakses siswa serta memperdalam pemahaman setelah sesi materi. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi dilakukan melalui asesmen post-test berupa kuis yang berjumlah 20 soal dengan bentuk pilihan ganda dan pernyataan benar-salah. Soal yang dibuat disesuaikan dengan materi pengamalan Pancasila dan disertai gambar dan musik yang menarik sehingga peserta didik antusias dalam mengerjakannya.

Kuis berlangsung tertib selama 20 menit. Siswa mengerjakan kuis dengan cermat dan seksama. Setelah kuis selesai dikerjakan, nilai dengan otomatis ditampilkan yang juga disertai hasil koreksi benar dan salah di setiap soalnya. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan membahas setiap soal pada kuis tersebut. Hasil post-test dapat dijadikan perbandingan nilai pre-test guna mengukur peningkatan pemahaman siswa terkait pengamalan nilai-nilai Pancasila. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal pre-test dan post-test, angket respon siswa, serta lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun indikator keberhasilan dari aktivitas pembelajaran ini yakni jika peningkatan nilai rata-rata minimal 15 poin. Selain dari hasil post-test, tim pengabdian juga mengevaluasi pembelajaran melalui observasi selama berjalannya kegiatan dan angket respon siswa untuk menilai partisipasi sebagai data penunjang dalam menyusun rekomendasi dan laporan pengabdian.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian analisis situasi dan permasalahan mitra, penguatan pengamalan nilai Pancasila dalam

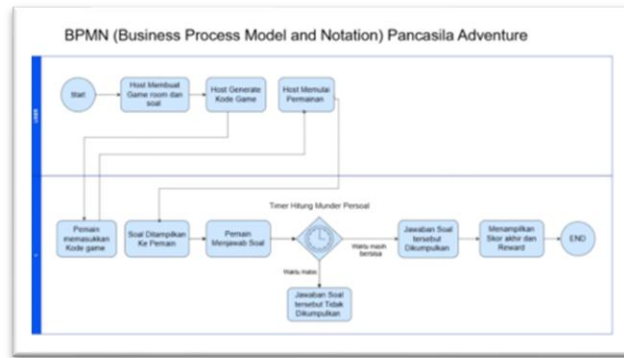
membentuk karakter belum optimal. Diperlukan adanya inovasi kegiatan dalam upaya penguatan pengamalan Pancasila pada siswa JPA Yogyakarta. Sebagaimana hasil pengamatan menunjukkan bahwa JPA Yogyakarta menjadi pilar penting dan berkontribusi besar dalam pendidikan khususnya dalam penguatan pengamalan Pancasila dalam membentuk karakter. Kontribusi tersebut berdampak positif bagi siswa JPA Yogyakarta baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungan sekitar. Oleh karenanya dibutuhkan metode pembelajaran baru, inovatif, kreatif, dan menarik guna penanaman nilai tersebut.

Memperhatikan kontribusi yang dilakukan Jogja Patriae Academy Yogyakarta, kondisi yang ada di sekolah, serta metode pembelajaran yang diberikan maka ada beberapa solusi alternatif yang ditawarkan untuk difokuskan pada penguatan pengamalan nilai Pancasila, yaitu:

1. Penguatan pengamalan nilai Pancasila melalui Pancasila adventure. Secara akademik siswa JPA Yogyakarta merupakan siswa normal pada umumnya. Terkadang pelajaran dirasa begitu sulit, bosan, dan mengantuk namun apabila diberikan materi yang lebih inovatif dengan pemanfaatan teknologi maka diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk lebih tertarik dengan materi pengamalan nilai Pancasila.[18]
2. Diawali dengan pengenalan tentang pentingnya Pancasila bagi bangsa Indonesia pada aplikasi Pancasila adventure kemudian dilanjutkan dengan melakukan tantangan dan kuis yang dapat diakses jika sudah memasuki mode belajar yang berisi materi tentang pentingnya Pancasila.
3. Fitur tantangan dan kuis yang telah diselesaikan akan dilanjutkan dengan kegiatan analisis capaian belajar. Nantinya akan ada batas minimal yang menunjukkan bahwa siswa JPA sudah memenuhi kompetensi yang diharapkan. Siswa JPA yang telah mencapai ambang batas dikatakan lulus sedangkan siswa yang nantinya belum mencapai ambang batas akan dibina lebih lanjut.
4. Penggunaan aplikasi Pancasila adventure diharapkan dapat menanamkan dan menguatkan pengamalan nilai Pancasila khususnya pada karakter siswa yang nantinya akan berdampak pada diri sendiri dan lingkungannya.

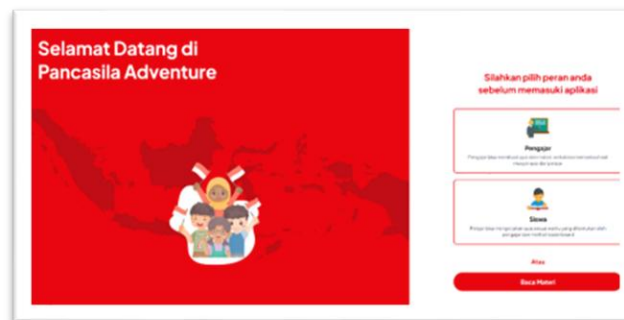
Berdasarkan solusi yang ditawarkan, telah disepakati bersama antara mitra (Bapak Wawan selaku Kepala Sekolah), mitra penerima manfaat atau sasaran (Jogja Patriae Academy Yogyakarta), serta tim pelaksana, akan dilakukan aktivitas-aktivitas sebagai solusi dari belum optimalnya penguatan pengamalan nilai Pancasila khususnya pada penguatan karakter.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Pancasila Adventure: Penguatan Pengamalan Pancasila Berbasis Gamifikasi pada Siswa Jogja Patriae Academy Yogyakarta dilaksanakan pada Kamis, 4 Juni 2025 dengan jumlah keseluruhan peserta sebanyak 15 orang. Pengabdian ini dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara bermakna kepada peserta didik melalui gamifikasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mendorong peserta didik agar tidak hanya memahami Pancasila secara teori, namun juga memahami makna yang terkandung di dalamnya. Peserta didik yang memahami akan tiap Pancasila akan lebih mudah untuk mengamalkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembuatan game Pancasila adventure diawali diskusi dengan pihak sekolah dan tim pengabdian yang kemudian mendapatkan simpulan bahwa diperlukan adanya media inovatif guna memahami nilai Pancasila pada peserta didik Jogja Patriae Academy. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif yang menyisipkan misi-misi pembelajaran yang mewakili nilai-nilai Pancasila. Setiap tahapan dalam game dirancang untuk mendorong siswa menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai kebangsaan, seperti kerja sama, kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab. Pembuatan ini disusun selama 2 bulan dari bulan April-Juni 2025. Pancasila adventure ini dapat diakses melalui handphone dan laptop dengan rancangan berikut:



Gambar 1 Perancangan Game

Kegiatan pengabdian diawali dengan pengisian pre-test oleh seluruh siswa yang berisi 20 soal pilihan ganda dan pernyataan benar-salah, pre-test dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Nilai rata-rata dari hasil pre-test 15 siswa yakni sebesar 60 poin. Kemudian, pemberian materi terkait sila Pancasila dan pengamalannya. Setelah itu, peserta didik diajak untuk membaca materi yang ada pada game Pancasila adventure. Peserta didik yang sudah memahami materi kemudian diajak untuk mengerjakan kuis yang tersedia sebagai bentuk post-tes untuk perbandingan dengan nilai pre-test. Kuis berjumlah 20 soal dengan bentuk pilihan ganda dan pernyataan benar-salah. Soal yang dibuat disesuaikan dengan materi pengamalan Pancasila dan disertai gambar dan musik yang menarik sehingga peserta didik antusias dalam pengerjaannya. Peserta didik tampak lebih antusias, bersemangat, dan aktif dalam menyelesaikan tantangan game yang disediakan. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa merasa tertantang sekaligus senang dapat belajar sambil bermain. Media ini berhasil mengatasi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran konvensional.[19]



Gambar 3 Tampilan Beranda Pancasila Adventure

Kuis berlangsung selama 20 menit dan berlangsung tertib. Peserta didik mengerjakan kuis dengan cermat dan seksama. Setelah kuis dikerjakan, tim pengabdian membahas soal tersebut bersama dan memberikan penjelasan terkait pengamalan nilai-nilai Pancasila. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru dan peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Misalnya, peserta didik mampu menjelaskan makna sila kedua tentang kemanusiaan dengan memberikan contoh konkret, seperti membantu teman yang kesulitan atau tidak mengejek teman yang berbeda agama. Hasil post-tes menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa yakni 81 poin. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Rata-Rata Siswa

Keterangan	Nilai Rata-Rata
Pre-test	60
Post-test	81
Peningkatan	21

. Peningkatan sebesar 21 poin ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi Pancasila Adventure memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, perubahan perilaku juga mulai tampak dari interaksi antar siswa, terutama dalam aspek kerja sama dan toleransi. Setelah kegiatan berlangsung, mereka mulai terbiasa bekerja dalam tim, saling memberi dukungan saat mengalami kesulitan dalam game, serta lebih peka terhadap kondisi teman sekelasnya. Guru mengamati bahwa nilai-nilai moral dan sosial mulai terinternalisasi secara perlahan dalam aktivitas keseharian siswa. Selain siswa, guru juga merasakan



Gambar 4 Penggunaan Game Pancasila Advanture di JPA

manfaat signifikan dari program ini. Mereka merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran yang menarik, relevan, dan mudah digunakan.

Dampak keberlanjutan mulai terlihat dari inisiatif pihak sekolah untuk menjadikan Pancasila Adventure sebagai media utama dalam kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.[20] Sekolah bahkan berencana mengintegrasikan media ini dalam program ekstrakurikuler karakter dan lomba antarkelas yang bertemakan nilai-nilai kebangsaan. Langkah ini menunjukkan bahwa program PKM tidak hanya menjadi kegiatan sesaat, tetapi mampu menumbuhkan kesadaran kolektif akan pentingnya inovasi dalam pendidikan nilai. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini telah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan berbasis gamifikasi terbukti menjadi solusi efektif dan menyenangkan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam dan kontekstual.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pengembangan dan implementasi Pancasila Adventure berbasis gamifikasi di Jogja Patriae Academy Yogyakarta menunjukkan hasil yang positif dalam penguatan pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Sebelum kegiatan dilaksanakan, pembelajaran nilai Pancasila di sekolah mitra masih cenderung konvensional, kurang memanfaatkan teknologi, serta belum mampu menumbuhkan minat dan kesadaran peserta didik secara optimal terhadap pendidikan karakter. Setelah kegiatan dilakukan, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap makna setiap sila Pancasila, meningkatnya antusiasme belajar, serta perubahan perilaku sosial seperti kerja sama, toleransi, dan kepedulian terhadap sesama. Hal ini tercermin dari data kuantitatif, bahwa terdapat peningkatan nilai sebesar 21 poin serta respon positif dari 90% siswa

menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru juga memperoleh pengalaman baru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif yang lebih interaktif dan kontekstual. Keunggulan program ini terletak pada penggunaan pendekatan gamifikasi yang mampu membuat pembelajaran nilai menjadi lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Namun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada cakupan implementasi yang masih terbatas pada satu sekolah mitra, durasi pendampingan yang relatif singkat, serta kebutuhan pengembangan fitur aplikasi agar lebih variatif dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran. Secara umum, kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan karakter dapat menjadi alternatif solusi dalam penguatan pengamalan nilai Pancasila di sekolah. Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan kemudian dievaluasi bersama antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, pengembangan lebih lanjut media pembelajaran berbasis nilai yang kontekstual dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik menjadi penting untuk dilakukan. Model pembelajaran berbasis gamifikasi ini juga berpotensi diadopsi oleh sekolah lain sebagai alternatif dalam penguatan pendidikan karakter. Selain itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru diperlukan agar mereka memiliki kapasitas untuk mengembangkan media pembelajaran serupa secara mandiri dan mampu menjadikan pembelajaran nilai sebagai proses yang hidup, menyenangkan, serta memberikan dampak jangka panjang bagi pembentukan karakter peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Jogja Patriae Academy (JPA) Kota Yogyakarta, atas kerja sama dan partisipasi aktif kepala instansi, pengajar, serta staf administrasi selama proses kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih ini juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan, baik berupa materi maupun non materi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Apresiasi turut diberikan kepada mahasiswa yang telah membantu dalam proses perancangan, implementasi, dan pelatihan penggunaan aplikasi Pancasila Advanture. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan kebermanfaatan dalam proses pengamalan nilai-nilai Pancasila bagi siswa JPA dan menjadi inspirasi bagi instansi pendidikan lainnya dalam mengintegrasikan teknologi untuk pengamalan nilai-nilai Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sulianti, Y. Efendi *, and H. Sa', "JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan (Print) Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Lembaga Pendidikan," JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, vol. 5, no. 1, pp. 54–65, 2020, doi: 10.24269/jpk.v5.n1.2020.pp54-65.
- [2] K. Bakry et al., Sistem Politik Indonesia. Indonesia: PT. Sonpedia Publishing , 2024.
- [3] N. W. A. Sutrisno and I. Saputra, "Penerapan Nilai Pancasila Dalam Mengatasi Krisis Moralitas Generasi Z," TARBAWI:Journal on Islamic Education, vol. 1, no. 1, pp. 62–73, Jan. 2024, doi: 10.24269/tarbawi.v1i1.2570.
- [4] Azwar Rahmat, "Konsep Perbandingan geopolitik, Sosial budaya dan ekonomi Negara-Negara maju dan Negara berkembang," Jurnal Pendidikan" Edukasia Multikultura, vol. (3) 1, pp. 35–51, 2021.
- [5] A. Rahman, "Peran Strategis Nahdlatul Ulama dalam Penguatan Nasionalisme Kemanusiaan untuk Menangkal Radikalisme," 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/5555>
- [6] Gallex Simbolan, Relevansi Kebebasan Belajar dalam Konteks Pendidikan Non Formal. Akaademika Pustaka, 2024.
- [7] M. F. Lubis, A. Sunarto, and A. Walid, "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Pemanasan Global Untuk Melatih Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP," Paedagogia: Jurnal Kajian,

- Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, vol. 12, no. 2, pp. 206–214, 2021, doi: 10.31764.
- [8] D. Oktari and D. A. Dewi, “Pemicu Lunturnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial,” *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, pp. 93–103, Apr. 2021, doi: 10.31932/jpk.v6i1.1170.
 - [9] S. Sulastri, S. Syahril, N. Adi, and E. Ermita, “Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar,” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, vol. 7, no. 3, p. 583, Sep. 2022, doi: 10.29210/30032075000.
 - [10] Y. Yulianti, “Pentingnya Pendidikan Karakter untuk Membangun Generasi Emas Indonesia,” *CERMIN: Jurnal Penelitian*, vol. 5, no. 1, p. 28, Jul. 2021, doi: 10.36841/cermin_unars.v5i1.969.
 - [11] W. S. Wigati, “Pembentukan Karakter Siswa Melalui Aktualisasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband Di Smp Negeri 2 Wonogiri,” *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, pp. 77–86, Jun. 2021, doi: 10.59344/jarlitbang.v7i1.95.
 - [12] W. S. A. Arum, M. Fahri, N. Amelia, and S. Watini, “Implementasi Perkembangan Ilmu dan Teknologi Dalam Pendidikan Karakter Pancasila,” *Technomedia Journal*, vol. 8, no. 1SP, pp. 18–29, May 2023, doi: 10.33050/tmj.v8i1SP.2008.
 - [13] T. Wibowo, S. D. Cahyani, I. Hendar, and F. A. Rasyidhy, “Gamed Dan Gdlc: Pembuatan Video Game Untuk Edukasi Moral,” *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, vol. 9, no. 1, p. 1, Apr. 2024, doi: 10.36549/ijis.v9i1.299.
 - [14] T. Wedar, P. Marta, A. A. Hunaifi, R. Damariswara, U. Nusantara, and P. Kediri, “Pengembangan Media Pembelajaran Palipa Pada Materi Mengenali Simbol Pancasila Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. (09) 03, pp. 974–987, 2021.
 - [15] I. G. Juniarti, Y. F. Furnamasari, and D. A. Dewi3, “Implementasi Nilai-nilai yang terdapat pada Sila Kedua Pancasila Terhadap Kehidupan Bangsa,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. (5) 3, pp. 7273–7277, 2021.
 - [16] N. Wahidah, M. Zubair, A. Fauzan, and B. Alqodri, “Implementasi Profil Pelajar Pancasila di SMP Negeri 1 Mataram,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 8, no. 1b, pp. 696–703, Apr. 2023, doi: 10.29303/jipp.v8i1b.1287.
 - [17] A. Safitri, D. Wulandari, and Y. T. Herlambang, “Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7076–7086, Jun. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3274.
 - [18] A. K. Dewi et al., *Strategi dan Pendekatan Pembelajaran di Era Milenial*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2021.
 - [19] P. A. Rakhman, A. Salsyabila, N. Nuramalia, and P. E. Gustiani, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional,” *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, vol. 5, no. 2, pp. 615–622, Dec. 2024, doi: 10.51874/jips.v5i2.293.
 - [20] E. Widiarti et al., *Inovasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Indramayu: PT. Adab Indonesia, 2024.