Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 11 Nomor 04, Desember 2026

ANALISIS PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *PANCASILA ADVENTURE* DALAM MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN SEJARAH LAHIRNYA PANCASILA PADA SISWA KELAS V UPT SDN 6 GRESIK

Rahma Febriyanti [1], Arya Setya Nugroho [2], Nourma Yunita [3]
[1,2,3] PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik
Memiima3@gmail.com [1]; aryasetya@umg.ac.id [2]; nourta83@umg.ac.id [3]

ABSTRACT

Pancasila Education at the elementary school level plays an important role in developing students' character, national awareness, and understanding of Indonesian history. However, learning the history of Pancasila's birth remains challenging because students tend to memorize historical facts without fully understanding the sequence of events and the relationship among historical processes. This study aims to analyze the implementation of Game-Based Learning assisted by the interactive learning media "Pancasila Adventure" in developing students' understanding of the history of Pancasila's birth among fifth-grade students at UPT SDN 6 Gresik. This research employed a descriptive qualitative approach. The research subjects were 31 fifth-grade students of class V B at UPT SDN 6 Gresik. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, which consists of three stages: data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that before the implementation of the interactive media, students' understanding of the history of Pancasila's birth was still relatively low. Students experienced difficulties in identifying historical figures, arranging the sequence of historical events, and explaining the relationships among events in the process of formulating Pancasila. Based on the initial observation through a quiz activity, only approximately 50% of students were able to understand the basic concepts of the history of Pancasila's birth. After the implementation of Game-Based Learning assisted by "Pancasila Adventure", students demonstrated positive changes in learning engagement and conceptual understanding. Students became more active in discussions, showed higher learning enthusiasm, understood historical sequences more systematically, and began to develop analytical skills in interpreting historical events. Therefore, the implementation of Game-Based Learning assisted by the interactive media Pancasila Adventure can be considered an alternative learning strategy to support active, contextual, and meaningful Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: *Game-Based Learning, Pancasila Adventure, Interactive learning.*

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara, serta meningkatkan pemahaman terhadap sejarah Indonesia. Namun, pembelajaran mengenai sejarah lahirnya Pancasila masih menjadi tantangan karena siswa cenderung menghafal fakta sejarah tanpa memahami urutan peristiwa

dan keterkaitan antartahapan dalam proses sejarah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) berbantuan media pembelajaran interaktif "Pancasila Adventure" dalam mengembangkan pemahaman siswa kelas V tentang sejarah lahirnya Pancasila di UPT SDN 6 Gresik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas V B UPT SDN 6 Gresik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media interaktif, pemahaman siswa mengenai sejarah lahirnya Pancasila masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi tokoh sejarah, mengurutkan peristiwa sejarah, serta menjelaskan keterkaitan antarperistiwa dalam proses perumusan Pancasila. Berdasarkan pengamatan awal melalui kegiatan kuis, sekitar 50% siswa mampu memahami konsep dasar sejarah lahirnya Pancasila. Setelah penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media "Pancasila Adventure", terlihat perubahan positif dalam keterlibatan siswa dan pemahaman konsep. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menunjukkan antusiasme belajar yang lebih tinggi, memahami urutan peristiwa sejarah secara lebih sistematis, serta mulai mengembangkan kemampuan analisis dalam memahami peristiwa sejarah. Dengan demikian, penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure" dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran aktif, kontekstual, dan bermakna di sekolah dasar.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Pancasila Adventure, Media Pembelajaran Interaktif.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membangun karakter, wawasan kebangsaan, serta kesadaran siswa sebagai warga negara Indonesia. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep nilai-nilai Pancasila, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami latar belakang historis, menginternalisasi nilai, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kompetensi kewargaan melalui penguatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial siswa (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025) . Salah satu materi penting pada jenjang sekolah dasar adalah sejarah lahirnya Pancasila yang membahas proses perumusan dasar negara, tokoh-tokoh yang berperan, serta berbagai peristiwa

penting menjelang kemerdekaan Indonesia. Namun, karakteristik materi sejarah yang memuat rangkaian fakta, tokoh, dan kronologi peristiwa sering kali menyebabkan siswa lebih berfokus pada aktivitas menghafal dibandingkan memahami hubungan antar peristiwa dan makna historis yang terkandung di dalamnya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang mampu mendorong siswa membangun pemahaman secara aktif, reflektif, dan bermakna melalui pengalaman belajar yang kontekstual (*deep learning*) (Nafi'ah & Faruq, 2025). Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan mengenai nilai dasar negara, tetapi juga sebagai proses pembentukan kompetensi kewargaan yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial siswa (Kaelan, 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPT SDN 6 Gresik, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah lahirnya Pancasila. Kesulitan tersebut terlihat dari kemampuan siswa yang belum optimal dalam mengidentifikasi tokoh-tokoh perumus Pancasila, mengurutkan tahapan peristiwa sejarah, serta menjelaskan keterkaitan antara sidang BPUPKI, perumusan Piagam Jakarta, hingga pengesahan Pancasila sebagai dasar negara. Ketika diberikan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari, beberapa siswa masih cenderung memberikan jawaban berdasarkan hafalan dan belum mampu menjelaskan konsep menggunakan pemahaman mereka sendiri. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber utama, sehingga kesempatan siswa untuk melakukan eksplorasi, berdiskusi, dan membangun pemahaman melalui aktivitas pembelajaran aktif masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa belum optimal, ditandai dengan rendahnya antusiasme, mudah munculnya rasa bosan, serta kurang aktifnya siswa dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran sejarah lahirnya Pancasila tidak hanya berkaitan

dengan penyampaian informasi, tetapi juga bagaimana siswa membangun pemahaman terhadap konsep sejarah secara bermakna. Pemahaman konsep dalam pembelajaran tidak sekadar kemampuan mengingat informasi, tetapi mencakup kemampuan menginterpretasikan, menjelaskan kembali, menghubungkan berbagai konsep, serta menerapkan pengetahuan dalam konteks tertentu. Menurut (Sani, 2022), pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau konsep yang telah dimiliki sehingga terbentuk pemahaman yang lebih mendalam. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Hidayat & Abdillah, 2021) menjelaskan bahwa pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar dapat dilihat melalui kemampuan menjelaskan suatu konsep menggunakan bahasa sendiri, memberikan contoh, serta menghubungkan konsep dengan situasi nyata. Dalam pembelajaran sejarah, pemahaman konsep juga berkaitan dengan kemampuan siswa memahami hubungan sebab-akibat, kronologi peristiwa, serta nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar aktif sehingga siswa tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi mampu memahami makna dari proses lahirnya Pancasila.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung terbentuknya pemahaman konsep siswa adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Materi sejarah lahirnya Pancasila memiliki karakteristik berupa rangkaian peristiwa, tokoh, dan konsep abstrak yang membutuhkan bantuan representasi visual maupun aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami keterkaitan antarperistiwa. (Kustandi & Darmawan, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, (Nurrita, 2021) menyatakan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dapat membantu siswa memahami informasi melalui berbagai bentuk

representasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Hal tersebut diperkuat oleh (Miftah & Rokhman, 2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses membangun pengetahuan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan penggunaan media interaktif adalah *Game-Based Learning* (GBL). *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran melalui mekanisme tantangan, aturan, tujuan, serta umpan balik untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif. Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses eksplorasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap materi yang dipelajari. (Wahyuni, 2022) menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif karena aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Penelitian (Sari & Prasetyo, 2023) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar karena menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Selain itu, (Rahmawati, 2024) menjelaskan bahwa permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa memahami nilai-nilai kewarganegaraan melalui aktivitas belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, penelitian mengenai bagaimana proses terbentuknya pemahaman sejarah melalui aktivitas permainan masih belum banyak dikaji. Penelitian terdahulu mengenai penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih banyak berfokus pada pengembangan media, validitas produk, maupun peningkatan hasil

belajar secara kuantitatif (Bai et al., 2020; Sari & Prasetyo, 2023) Selain itu, kajian mengenai *Game-Based Learning* umumnya menekankan efektivitas permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi belum banyak mengeksplorasi bagaimana interaksi, pengalaman belajar, dan proses konstruksi pemahaman siswa terbentuk selama aktivitas permainan berlangsung (Hamari et al., 2016). Sementara itu, kajian yang mengeksplorasi proses interaksi siswa selama permainan, pengalaman belajar yang terbentuk, serta bagaimana aktivitas tersebut membantu siswa memahami konsep sejarah lahirnya Pancasila masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Padahal, pemahaman sejarah tidak hanya dapat dilihat melalui pencapaian hasil tes, tetapi juga melalui proses siswa dalam mengonstruksi makna terhadap suatu peristiwa sejarah.

Oleh karena itu, penelitian yang mengkaji proses penerapan *Game-Based Learning* secara mendalam diperlukan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana media permainan dapat mendukung pembentukan pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kajian mengenai penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure" dalam mengembangkan pemahaman sejarah lahirnya Pancasila pada siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada hasil belajar atau pengembangan produk media, penelitian ini berfokus pada analisis proses pembelajaran, keterlibatan siswa, serta bagaimana penggunaan permainan interaktif membantu siswa membangun pemahaman terhadap materi sejarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure" dalam pembelajaran sejarah lahirnya Pancasila; (2) menganalisis bentuk pemahaman siswa terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila setelah mengikuti pembelajaran berbasis

permainan; serta (3) mendeskripsikan respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure" dalam mengembangkan pemahaman sejarah lahirnya Pancasila pada siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran fenomena pembelajaran secara mendalam, meliputi proses penerapan permainan, aktivitas siswa selama pembelajaran, interaksi yang terjadi, serta bentuk pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Menurut (Sugiyono, 2022), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang terjadi secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan interpretasi data. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 6 Gresik dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V B sebanyak 31 siswa. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive karena kelas tersebut mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi sejarah lahirnya Pancasila dengan menggunakan media interaktif "Pancasila Adventure". Melalui subjek tersebut, penelitian diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai proses penerapan *Game-Based Learning* serta bagaimana media permainan tersebut berkontribusi dalam membantu siswa memahami konsep sejarah lahirnya Pancasila.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik, yaitu pengumpulan data melalui beberapa metode untuk memperoleh informasi yang lebih valid dan mendalam. Triangulasi teknik dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2022). Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* berbantuan media "Pancasila Adventure", meliputi aktivitas guru, keterlibatan siswa dalam permainan, kerja sama antarsiswa, antusiasme selama pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam menjawab tantangan yang berkaitan dengan materi sejarah lahirnya Pancasila.

Instrumen yang digunakan pada tahap observasi berupa lembar observasi aktivitas pembelajaran yang disusun berdasarkan indikator keterlaksanaan pembelajaran berbasis permainan, aktivitas siswa, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada siswa untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media "Pancasila Adventure". Instrumen wawancara berupa pedoman wawancara siswa yang memuat aspek pengalaman belajar, pemahaman terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila, ketertarikan terhadap penggunaan media permainan, serta manfaat dan kendala yang dirasakan selama proses pembelajaran. Data wawancara digunakan untuk memperkuat hasil observasi mengenai bagaimana siswa memaknai penggunaan media permainan dalam proses memahami materi. Selain observasi dan wawancara, penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi sebagai data pendukung. Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan foto kegiatan pembelajaran, catatan hasil aktivitas siswa, hasil pekerjaan siswa, serta dokumen pembelajaran yang berkaitan dengan penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media "Pancasila Adventure". Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan bukti pelaksanaan pembelajaran sekaligus melengkapi informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif (Miles, Matthew B.; Huberman, A. Michael; Saldaña, 2014), yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu penerapan *Game-Based Learning* dan pemahaman siswa terhadap sejarah lahirnya Pancasila. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk menggambarkan proses pembelajaran dan respons siswa selama penggunaan media. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPT SDN 6 Gresik, diperoleh gambaran mengenai kondisi awal pemahaman siswa serta perubahan yang terjadi setelah penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif *"Pancasila Adventure".* Data penelitian diperoleh melalui pengamatan aktivitas pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa hasil kegiatan pembelajaran, catatan aktivitas siswa, dan hasil evaluasi pemahaman materi sejarah lahirnya Pancasila. Pada tahap awal pembelajaran, hasil observasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami runtutan peristiwa sejarah, mengidentifikasi tokoh-tokoh yang berperan dalam proses perumusan Pancasila, serta menjelaskan hubungan antar peristiwa menjelang kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama, ketika guru memberikan kegiatan kuis sebagai asesmen awal, hanya sekitar 50% siswa yang mampu menjawab pertanyaan berkaitan dengan konsep dasar sejarah lahirnya Pancasila dengan benar. Sementara itu, siswa lainnya masih cenderung mengingat informasi secara terpisah tanpa mampu menjelaskan keterkaitan antara peristiwa satu dengan peristiwa lainnya. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPT SDN 6 Gresik, sebelum penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure", pemahaman siswa terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila masih belum optimal. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi tokoh-tokoh yang berperan dalam perumusan Pancasila, mengurutkan rangkaian peristiwa sejarah, serta menjelaskan hubungan antara sidang BPUPKI, perumusan Piagam Jakarta, dan pengesahan Pancasila sebagai dasar negara. Pada kegiatan asesmen awal melalui kuis, hanya sekitar 50% siswa yang mampu menjawab pertanyaan mengenai konsep dasar sejarah lahirnya Pancasila dengan benar. Selain itu,

selama proses pembelajaran siswa cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan secara individual. Keaktifan siswa dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun menghubungkan informasi sejarah masih terbatas. Setelah diterapkan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure", hasil observasi menunjukkan adanya perubahan pada keterlibatan dan proses pemahaman siswa. Siswa tampak lebih aktif mengikuti pembelajaran melalui kegiatan menyelesaikan misi, menjawab tantangan, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman. Antusiasme siswa juga meningkat karena pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi melibatkan aktivitas permainan yang menuntut siswa untuk menemukan dan menghubungkan informasi. Siswa mulai mampu menjelaskan urutan peristiwa sejarah secara lebih sistematis serta menghubungkan peristiwa sidang BPUPKI, perumusan Piagam Jakarta, hingga pengesahan Pancasila sebagai dasar negara. Beberapa siswa juga mulai mampu memberikan alasan sederhana mengenai pentingnya proses perumusan Pancasila bagi bangsa Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi secara verbal, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang membantu mereka membangun pemahaman konsep secara bertahap. Proses belajar yang melibatkan pemahaman dan analisis akan lebih mendukung perkembangan kognitif siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada hafalan (Bloom et al., 1956).

Hasil observasi tersebut diperkuat melalui wawancara dengan guru kelas V yang menyampaikan bahwa sebagian siswa telah mengenal beberapa fakta sejarah, seperti nama tokoh atau tanggal penting, tetapi masih mengalami kesulitan ketika diberikan pertanyaan yang membutuhkan kemampuan analisis. Siswa lebih mudah menjawab pertanyaan bersifat hafalan dibandingkan pertanyaan yang meminta penjelasan mengenai alasan, proses, maupun makna dari suatu peristiwa sejarah. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah Pancasila masih membutuhkan strategi yang mampu

mengembangkan pemahaman konseptual siswa, bukan hanya penguasaan informasi faktual. Kondisi tersebut juga terlihat dari dokumentasi hasil kegiatan pembelajaran yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa masih didominasi oleh kegiatan mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan secara individual. Interaksi siswa dalam membangun pemahaman bersama masih terbatas karena pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi informasi sejarah melalui pengalaman belajar yang aktif. Menurut (Kurniawan & Lestari, 2021) , pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu dikembangkan melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung agar siswa mampu menghubungkan nilai dan konsep kewarganegaraan dengan konteks kehidupan nyata.

Pada tahap kedua, setelah guru menerapkan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif *"Pancasila Adventure"*, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan positif pada keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Media permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas menyelesaikan misi, menjawab tantangan, serta menemukan informasi sejarah melalui tahapan permainan. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penggunaan media *"Pancasila Adventure"* membantu siswa lebih mudah memahami urutan sejarah lahirnya Pancasila karena informasi disajikan dalam bentuk alur permainan yang sistematis. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur tantangan dan kompetisi yang membuat mereka lebih fokus dalam memahami materi. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan membuat materi sejarah yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat hubungan antara tokoh, peristiwa, dan waktu kejadian secara lebih jelas. Dokumentasi aktivitas pembelajaran juga menunjukkan perubahan perilaku

belajar siswa. Siswa mulai menunjukkan kemampuan untuk menghubungkan berbagai informasi sejarah, seperti hubungan antara sidang BPUPKI, perumusan Piagam Jakarta, hingga pengesahan Pancasila sebagai dasar negara. Selain itu, siswa mulai mampu memberikan alasan sederhana mengenai pentingnya proses perumusan Pancasila bagi bangsa Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media interaktif tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga membantu perkembangan kemampuan berpikir analitis. Peningkatan keterlibatan siswa melalui aktivitas permainan menunjukkan bahwa unsur tantangan, interaksi, dan umpan balik dalam *Game-Based Learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi (Hamari et al., 2016; Plass et al., 2015)

Tabel 1 Hasil Observasi Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Media *"Pancasila Adventure"*

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Pelaksanaan *Game-Based Learning*	Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media interaktif "Pancasila Adventure" melalui aktivitas permainan, misi, dan tantangan yang berkaitan dengan materi sejarah lahirnya Pancasila.
2.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Dokumentasi menunjukkan siswa terlibat dalam kegiatan permainan, diskusi, kerja sama, dan penyelesaian tantangan selama proses pembelajaran.
3.	Pemahaman tokoh sejarah	Hasil pekerjaan siswa menunjukkan kemampuan dalam mengenali tokoh-tokoh yang berperan dalam proses perumusan Pancasila.
4.	Pemahaman kronologi peristiwa	Siswa mulai mampu mengurutkan rangkaian peristiwa sejarah lahirnya Pancasila secara lebih sistematis.
5.	Pemahaman hubungan antarperistiwa	Siswa mulai mampu menghubungkan sidang BPUPKI, perumusan Piagam Jakarta, hingga pengesahan Pancasila sebagai dasar negara.
6.	Pemahaman makna peristiwa sejarah	Hasil pekerjaan siswa menunjukkan kemampuan memberikan penjelasan sederhana mengenai pentingnya proses perumusan Pancasila bagi bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 1, penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure" memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam mempelajari sejarah lahirnya Pancasila. Dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengikuti aktivitas permainan melalui penyelesaian misi, tantangan, dan diskusi, sedangkan hasil pekerjaan siswa memperlihatkan perkembangan pemahaman terhadap materi. Siswa mulai mampu mengenali tokoh yang terlibat dalam perumusan Pancasila, mengurutkan peristiwa sejarah secara lebih sistematis, serta menghubungkan sidang BPUPKI, perumusan Piagam Jakarta, hingga pengesahan Pancasila sebagai dasar negara. Selain itu, siswa mulai mampu memberikan penjelasan sederhana mengenai makna penting proses perumusan Pancasila. Dengan demikian, data dokumentasi mendukung hasil observasi dan wawancara bahwa penggunaan "Pancasila Adventure" tidak hanya mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendukung berkembangnya pemahaman sejarah dari penguasaan fakta menuju pemahaman terhadap kronologi, keterkaitan, dan makna peristiwa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (López-Fernández et al., 2024) yang menjelaskan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan perolehan pengetahuan siswa karena permainan menyediakan lingkungan belajar yang interaktif serta memberikan umpan balik secara langsung. Selain itu, (Godoy, 2021) menyatakan bahwa *Game-Based Learning* memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran alternatif karena mampu menggabungkan unsur kognitif, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media permainan juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dan pemecahan masalah memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga membangun pemaknaan terhadap nilai-nilai yang dipelajari. Hal

ini sejalan dengan pandangan (Sufyadi et al., 2021)bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman serta konteks kehidupan sehari-hari. Berdasarkan keseluruhan data observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat diketahui bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif *"Pancasila Adventure"* memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran sejarah lahirnya Pancasila. Sebelum penggunaan media, siswa cenderung mengalami kesulitan memahami hubungan antarperistiwa dan lebih banyak melakukan aktivitas menghafal. Setelah penerapan media permainan, siswa menunjukkan keterlibatan belajar yang lebih tinggi, kemampuan memahami runtutan sejarah yang lebih baik, serta mulai berkembang dalam menganalisis makna dari peristiwa sejarah lahirnya Pancasila. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran juga mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif karena media dapat membantu penyampaian konsep secara lebih konkret dan meningkatkan pengalaman belajar siswa (Kustandi & Darmawan, 2022; Nurrita, 2021)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure" dalam mengembangkan pemahaman sejarah lahirnya Pancasila pada siswa kelas V UPT SDN 6 Gresik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara, dan dokumentasi ditemukan bahwa sebelum penerapan media, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep sejarah lahirnya Pancasila, terutama dalam mengurutkan peristiwa sejarah, mengidentifikasi tokoh yang terlibat, serta menjelaskan hubungan antarperistiwa secara runtut. Siswa cenderung memahami materi melalui aktivitas menghafal fakta sejarah dan belum mampu mengembangkan kemampuan analisis terhadap makna dari setiap peristiwa. Penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media int eraktif "Pancasila

Adventure" menunjukkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan, penyelesaian tantangan, diskusi, serta pemecahan masalah. Berdasarkan hasil wawancara, guru dan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media karena penyajian materi dalam bentuk permainan membantu siswa memahami runtutan sejarah lahirnya Pancasila secara lebih sistematis dan menarik. Selain itu, hasil dokumentasi menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menghubungkan berbagai peristiwa sejarah, seperti sidang BPUPKI, perumusan Piagam Jakarta, hingga pengesahan Pancasila sebagai dasar negara, serta memberikan penjelasan sederhana mengenai makna penting dari proses tersebut. Dengan demikian, penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif "Pancasila Adventure" tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga membantu mengembangkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir analitis siswa terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila. Media permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, *Game-Based Learning* berbantuan media interaktif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi sejarah dan nilai-nilai kebangsaan

DAFTAR PUSTAKA

Bai, S., Hew, K. F., & Huang., B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis. *Educational Research Review*, *30*(100322). https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322

Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Walker H. Hill, & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain.* David McKay Company.

Godoy, C. H. (2021). A Review of Game-based Mobile E-Learning Applications. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*.

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-

based learning. *Computers in Human Behavior*, *54*, 170–179. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045

Hidayat, R., & Abdillah. (2021). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).

Kaelan. (2016). *Pendidikan Pancasila*. Paradigma.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Kebijakan implementasi Kurikulum Merdeka dalam penguatan karakter dan kompetensi peserta didik*.

Kurniawan, D., & Lestari, S. (2021). Pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis aktivitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.

López-Fernández, D., Gordillo, A., Pérez, J., & Tovar, E. (2024). Learning and motivational impact of game-based learning: Comparing face-to-face and online formats on computer science education. *Education and Information Technologies*.

Miftah, M., & Rokhman, N. (2023). Digital learning media development to improve students' learning experiences. *Journal of Educational Technology and Innovation*, *7*(1), 45–56.

Miles, Matthew B.; Huberman, A. Michael; Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Nafi'ah, J., & Faruq, D. J. (2025). Conceptualizing deep learning approach in primary education: Integrating mindful, meaningful, and joyful learning. *Journal of Educational Research and Practice*, *3*(2).

Nurrita, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, *6*(1), 171–187.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, *50*(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Rahmawati, D. (2024). Educational games in Pancasila education learning to strengthen students' civic values. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *14*(1), 55–56.

Sani, R. A. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Sari, D. P., & Prasetyo, Z. K. (2023). Game-based learning implementation to enhance elementary students' learning motivation. *International Journal of Instruction*, *16*(2), 215–230.

Sufyadi, S., Harjatanaya, T. Y., Adiprima, P., Satria, M. R., & Andiarti, A. (2021). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Wahyuni, S. (2022). Game-based learning approach to improve students' engagement and conceptual understanding. *Education Sciences*, *12*(8), 1–15.