MORALITA
JURNAL PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

PERMAINAN EDUKATIF ESTAFET PULPEN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 060857 MEDAN TEMBUNG

Bima Agusto Matthew [1], Dormian Sinaga [2], Felysha Nainggolan [3]*, Narisa Vidia Pasa [4], Yazdan Galih Prayoga [5]

[1,2,3,4,5] Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
Corresponding Author: felyshadianetanainggolan@gmail.com *

Article Info

Article history:

Received : 30 September 2026
Accepteance : 10 Oktober 2026
Published : 10 Oktober 2026
Available online
https://jurnal.usi.ac.id/index.php/moralita/index

E-ISSN: 2302-6561

Cara mengutip:
Matthew, A. B., Sinaga, D., Nainggolan, F., Pasa, V. N., Prayoga, G. Y. (2026). PERMAINAN EDUKATIF ESTAFET PULPEN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 060857 MEDAN TEMBUNG. MORALITA: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 7(2), 114-124.

This is an open access article under the CC BY-SA license

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui permainan edukatif Estafet Pulpen. Kegiatan dilaksanakan pada 13 siswa kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi, tanya jawab, dan ice breaking, kemudian dilanjutkan dengan permainan Estafet Pulpen menggunakan 25 gambar yang mewakili lima sila Pancasila. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok dan bekerja sama menentukan sila yang sesuai dengan setiap gambar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan Estafet Pulpen mampu meningkatkan keaktifan, keberanian, fokus, dan kerja sama siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Kegiatan juga memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan nilai Pancasila melalui doa, kebersamaan, kesepakatan, kerja sama, dan sikap adil.

Kata Kunci: *Pancasila, Permainan Edukatif, Estafet Pulpen, Sekolah Dasar.*

1. PENDAHULUAN

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang nilai-nilainya perlu ditanamkan sejak pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan agar siswa mampu menghafal lima sila, tetapi juga memahami makna setiap sila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran

perlu dirancang agar siswa dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Penanaman nilai-nilai Pancasila juga perlu didukung oleh metode pembelajaran yang aktif dan kontekstual sehingga siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi turut terlibat dalam proses memahami materi (Angelina et al., 2026).

Dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar dapat menghadapi tantangan berupa kurangnya keterlibatan siswa, keterbatasan variasi metode pembelajaran, serta kesulitan menghubungkan konsep setiap sila dengan contoh perilaku konkret. Materi yang disampaikan secara dominan melalui penjelasan lisan dan hafalan berpotensi membuat pembelajaran terasa monoton bagi sebagian siswa. Kondisi tersebut dapat mengurangi perhatian, keberanian untuk berpartisipasi, dan kesempatan siswa untuk menguji pemahamannya melalui aktivitas langsung. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan aktivitas yang mengintegrasikan unsur bermain dengan tujuan pembelajaran tertentu. Melalui kegiatan yang memiliki aturan, tantangan, dan tujuan yang jelas, siswa dapat belajar sambil berpartisipasi secara aktif. Pendekatan ini juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, mengambil keputusan, serta memperoleh umpan balik selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, permainan edukatif dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa mengenali contoh penerapan nilai-nilai setiap sila melalui situasi yang lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pemanfaatan permainan dalam pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa dan suasana belajar yang menyenangkan (Prasasti et al., 2025)

Sejumlah penelitian mengenai game-based learning menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan permainan edukatif tetap bergantung pada kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, penggunaan permainan tidak cukup hanya berorientasi pada hiburan, tetapi perlu dirancang agar setiap aktivitas memiliki hubungan yang jelas dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, permainan perlu mendorong siswa untuk mengidentifikasi, membedakan, dan menghubungkan contoh perilaku dengan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, permainan edukatif Estafet Pulpen dipilih sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung. Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok dengan memanfaatkan pulpen sebagai alat estafet dan gambar-gambar yang merepresentasikan nilai-nilai dalam lima sila Pancasila. Siswa secara bergiliran mengikuti estafet, menentukan sila yang sesuai dengan gambar, kemudian menuliskan nomor sila dan menempatkan gambar pada bagian yang telah disediakan. Mekanisme tersebut menggabungkan aktivitas fisik sederhana, pengenalan visual, pemahaman materi, dan kerja sama kelompok. Pemilihan Estafet

Pulpen juga mempertimbangkan kemudahan pelaksanaan, penggunaan alat yang sederhana, serta kemampuannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung tanpa bergantung pada perangkat digital.

Meskipun permainan edukatif telah digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, masih diperlukan penerapan dan pengkajian bentuk permainan yang sederhana, mudah diterapkan di lingkungan sekolah, serta secara khusus menghubungkan aktivitas kelompok dengan pengenalan contoh perilaku berdasarkan lima sila Pancasila. Kesenjangan praktis yang menjadi dasar kegiatan ini adalah perlunya alternatif pembelajaran yang dapat mengurangi ketergantungan pada penyampaian materi secara lisan dan hafalan sekaligus mendorong keaktifan, keberanian, fokus, dan kerja sama siswa. Dengan demikian, kontribusi kegiatan ini terletak pada penerapan permainan Estafet Pulpen yang mengintegrasikan estafet, identifikasi gambar, dan pengelompokan berdasarkan sila Pancasila dalam satu rangkaian aktivitas pembelajaran. Kebaruan kegiatan ini terletak pada penerapan dan penyesuaian mekanisme permainan tersebut untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung, bukan pada klaim bahwa permainan estafet atau pembelajaran berbasis permainan merupakan metode yang sepenuhnya baru.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk menerapkan permainan edukatif Estafet Pulpen sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, kegiatan ini diarahkan untuk mendorong keaktifan, keberanian, fokus, dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran. Hasil kegiatan diharapkan dapat menjadi alternatif pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. METODE

Lokasi dan Sasaran Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 060857 Medan Tembung dengan sasaran siswa kelas V yang berjumlah 13 orang. Peserta dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu dua kelompok yang terdiri atas empat siswa dan satu kelompok yang terdiri atas lima siswa. Pembagian kelompok dilakukan menggunakan sistem penomoran satu sampai tiga, kemudian siswa yang memperoleh nomor yang sama bergabung dalam satu kelompok.

Kegiatan ini menggunakan permainan edukatif Estafet Pulpen sebagai media pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Permainan menggabungkan penyampaian materi, tanya jawab, aktivitas fisik, dan identifikasi gambar secara berkelompok. Kegiatan bertujuan mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sekaligus mendorong keaktifan, keberanian, fokus, kerja sama, dan kebersamaan selama pembelajaran.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui enam tahapan, yaitu persiapan, pembukaan dan penyampaian materi, tanya jawab dan apresiasi, ice breaking, permainan Estafet Pulpen, serta evaluasi dan pemberian apresiasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan menyiapkan materi mengenai lima sila Pancasila, 25 gambar yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila, pulpen, papan untuk menempelkan gambar, serta hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada siswa. Setiap sila diwakili oleh lima gambar. Peserta kemudian dibagi menjadi tiga kelompok untuk mengikuti rangkaian kegiatan.

2. Tahap Pembukaan dan Edukasi Nilai-Nilai Pancasila

Kegiatan diawali dengan doa bersama, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai lima sila Pancasila. Materi disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal mengenai makna setiap sila dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebelum siswa mengikuti permainan.

3. Tahap Tanya Jawab dan Apresiasi

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada siswa menjawab pertanyaan dan menyampaikan pemahamannya mengenai nilai-nilai Pancasila. Siswa yang berani maju dan menjawab pertanyaan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi. Kegiatan ini bertujuan mendorong keberanian, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

4. Tahap Ice Breaking

Sebelum permainan utama dimulai, siswa mengikuti kegiatan ice breaking berupa gerakan bersama dan permainan cepat mengambil pulpen. Kegiatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangun kebersamaan, dan membantu mempersiapkan siswa agar lebih fokus mengikuti permainan Estafet Pulpen.

5. Tahap Permainan Estafet Pulpen

Permainan Estafet Pulpen dilaksanakan dengan menggunakan 25 gambar yang berkaitan dengan lima sila Pancasila. Setiap sila diwakili oleh lima gambar. Seluruh gambar diletakkan di atas meja, kemudian setiap kelompok berlomba mengambil gambar untuk menentukan sila Pancasila yang sesuai dengan contoh perilaku pada gambar tersebut. Dalam pelaksanaannya, pulpen dioper secara bergantian dari satu anggota kelompok kepada anggota berikutnya hingga mencapai anggota terakhir. Anggota

terakhir bertugas menentukan sila yang sesuai, menuliskan nomor sila, dan menempelkan gambar pada papan yang telah disediakan.

Selama permainan berlangsung, anggota kelompok dapat memberikan masukan dan berdiskusi untuk menentukan jawaban. Jawaban yang benar memperoleh poin yang dicatat sebagai hasil permainan kelompok. Setelah permainan selesai, perolehan poin setiap kelompok dihitung dan kelompok dengan perolehan poin tertinggi diberikan apresiasi. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali contoh penerapan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan yang melibatkan kecepatan, ketepatan, dan kerja sama.

6. Tahap Evaluasi dan Apresiasi

Evaluasi dilakukan dengan memeriksa ketepatan jawaban dan mencatat perolehan poin setiap kelompok. Selain itu, keterlibatan dan respons siswa selama kegiatan diamati oleh tim pelaksana. Pada akhir kegiatan, siswa kembali diarahkan untuk memahami bahwa nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui sikap saling membantu, menghargai orang lain, berdiskusi, bekerja sama, dan berlaku adil. Kegiatan diakhiri dengan pemberian apresiasi sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi siswa.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan pencatatan skor permainan Estafet Pulpen. Observasi dilakukan oleh lima orang mahasiswa Universitas Negeri Medan (UNIMED) yang bertindak sebagai observer selama kegiatan berlangsung. Pengamatan diarahkan pada keaktifan, keberanian, fokus, kerja sama, kebersamaan, serta keterlibatan siswa dalam mengidentifikasi gambar yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Evaluasi hasil permainan dilakukan berdasarkan jumlah jawaban benar yang diperoleh setiap kelompok. Sebanyak 25 gambar diletakkan di atas meja untuk diambil oleh kelompok yang mengikuti permainan. Setiap kelompok berlomba mengambil gambar dan menentukan sila Pancasila yang sesuai. Jawaban yang benar diberikan poin dan dicatat sebagai hasil permainan kelompok. Berdasarkan pencatatan hasil kegiatan, kelompok pertama memperoleh 7 poin, kelompok kedua memperoleh 4 poin, dan kelompok ketiga memperoleh 5 poin. Dengan demikian, total perolehan jawaban benar dari ketiga kelompok adalah 16 poin.

Data dianalisis secara deskriptif dengan menguraikan proses pelaksanaan kegiatan, hasil pengamatan observer, dan perolehan skor masing-masing kelompok. Skor permainan digunakan untuk menggambarkan hasil kelompok dalam mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila berdasarkan gambar, sedangkan observasi digunakan untuk mendeskripsikan keterlibatan dan respons siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan permainan edukatif Estafet Pulpen sebagai alternatif pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui permainan edukatif Estafet Pulpen dilaksanakan pada 13 siswa kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung. Kegiatan terdiri atas penyampaian materi nilai-nilai Pancasila, sesi tanya jawab, ice breaking, permainan kelompok, serta evaluasi hasil permainan. Selama kegiatan berlangsung, lima mahasiswa Universitas Negeri Medan (UNIMED) bertindak sebagai observer untuk mengamati keterlibatan siswa dalam mengikuti rangkaian kegiatan.



Gambar 1. Foto Bersama Siswa Kelas V Setelah Pelaksanaan Kegiatan

Pada sesi tanya jawab, beberapa siswa berani maju untuk menjawab pertanyaan, sedangkan siswa lainnya masih menjawab dari tempat duduk karena merasa malu. Siswa yang berani maju dan menjawab pertanyaan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi. Setelah itu, kegiatan ice breaking dilakukan melalui gerakan bersama dan permainan cepat mengambil pulpen sebelum siswa mengikuti permainan utama

Permainan Estafet Pulpen menggunakan 25 gambar yang merepresentasikan contoh penerapan lima sila Pancasila. Seluruh gambar diletakkan di atas meja, kemudian ketiga kelompok berlomba mengambil gambar dan menentukan sila yang sesuai. Anggota kelompok dapat memberikan masukan dan berdiskusi untuk menentukan jawaban. Jawaban yang benar memperoleh poin yang dicatat sebagai hasil permainan setiap kelompok.





Gambar 2. Pelaksanaan Permainan Estafet Pulpen oleh Siswa Kelas V

Hasil pencatatan skor permainan menunjukkan adanya perbedaan jumlah jawaban benar antarkelompok. Perolehan skor masing-masing kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perolehan Skor Permainan Estafet Pulpen

Kelompok	Jumlah Jawaban yang Benar
Kelompok 1	7
Kelompok 2	4
Kelompok 3	5
Total	16

Sumber: Hasil pencatatan permainan Estafet Pulpen.

Berdasarkan Tabel 1, kelompok pertama memperoleh tujuh jawaban benar, kelompok ketiga memperoleh lima jawaban benar, sedangkan kelompok kedua memperoleh empat jawaban benar. Total perolehan jawaban benar dari ketiga kelompok adalah 16 poin. Hasil ini menggambarkan jumlah jawaban benar yang berhasil diperoleh selama permainan berlangsung. Persentase ketepatan klasifikasi tidak dihitung karena jumlah kesempatan menjawab atau jumlah gambar yang dikerjakan setiap kelompok tidak dicatat secara terpisah. Selain itu, pengamatan terhadap keaktifan, keberanian, fokus, kerja sama, dan kebersamaan tidak menggunakan instrumen penilaian terstruktur sehingga hasilnya disajikan secara deskriptif.

Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kegiatan

Permainan Estafet Pulpen memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali contoh penerapan nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas pembelajaran dan interaksi kelompok. Penerapan nilai-nilai tersebut terlihat dalam beberapa kegiatan, meskipun pengamatan ini hanya menggambarkan perilaku selama kegiatan berlangsung dan belum dapat dijadikan bukti perubahan karakter siswa dalam jangka panjang.

Penerapan sila pertama tercermin dalam kegiatan doa bersama sebelum dan sesudah pembelajaran. Kegiatan ini memberikan contoh pembiasaan sikap religius dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan sila kedua terlihat ketika siswa saling membantu menata tempat duduk dan merapikan kembali tempat belajar setelah kegiatan selesai. Aktivitas tersebut berkaitan dengan sikap saling membantu dan menghargai orang lain.

Penerapan sila ketiga tampak dalam kerja sama kelompok selama permainan Estafet Pulpen. Anggota kelompok saling memberikan masukan untuk menentukan jawaban yang sesuai dengan gambar. Sementara itu, sila keempat tercermin melalui kesempatan

berdiskusi dan menyampaikan pendapat ketika kelompok menentukan jawaban. Penerapan sila kelima berkaitan dengan penentuan hasil permainan berdasarkan ketepatan jawaban dan pemberian apresiasi sesuai dengan hasil yang diperoleh. Meskipun demikian, aktivitas tersebut merupakan contoh penerapan nilai yang diperkenalkan melalui kegiatan, bukan bukti bahwa seluruh siswa telah menguasai kelima sila secara mendalam.

Permainan Edukatif dan Keterlibatan Siswa

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa permainan Estafet Pulpen menyediakan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Berbeda dengan aktivitas yang hanya berpusat pada penyampaian materi, permainan ini mengharuskan siswa memperhatikan gambar, menentukan jawaban, serta berkoordinasi dengan anggota kelompok. Mekanisme tersebut memungkinkan siswa mempelajari nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas visual, diskusi, dan pengalaman langsung.

Temuan ini sejalan dengan Sun et al. (2023), yang melalui tinjauan sistematis mengenai game-based learning di pendidikan dasar menjelaskan bahwa pendampingan guru dalam berbagai tahap permainan berperan dalam mendukung keterlibatan dan pembelajaran siswa. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya bergantung pada unsur kompetisi, tetapi juga pada kejelasan instruksi, bimbingan selama kegiatan, dan keterkaitan aktivitas dengan tujuan pembelajaran.

Penelitian Anandita dan Indrakurniawan (2026) juga membahas penggunaan permainan digital dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Penelitian tersebut melaporkan perubahan hasil belajar melalui penerapan permainan digital dalam dua siklus pembelajaran. Kesamaan dengan kegiatan Estafet Pulpen terletak pada pemanfaatan permainan untuk mengajak siswa berpartisipasi dalam mempelajari nilai-nilai Pancasila. Perbedaannya, Estafet Pulpen menggunakan gambar dan aktivitas fisik secara berkelompok tanpa perangkat digital. Namun, hasil kegiatan ini tidak dapat disamakan dengan hasil penelitian tersebut karena kegiatan Estafet Pulpen tidak menggunakan tes awal dan tes akhir untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Peran Tanya Jawab, Apresiasi, dan Ice Breaking

Sesi tanya jawab memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pemahaman dan menjawab pertanyaan mengenai nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, beberapa siswa berani maju, sedangkan sebagian lainnya masih merasa malu. Pemberian hadiah kepada siswa yang berani menjawab merupakan bentuk apresiasi terhadap partisipasi. Apresiasi semacam ini dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan siswa, tetapi respons yang terlihat selama satu kegiatan belum cukup untuk membuktikan bahwa pemberian hadiah meningkatkan motivasi secara berkelanjutan.

Kegiatan ice breaking menjadi bagian pendukung pembelajaran dengan memberikan variasi aktivitas sebelum permainan utama dimulai. Taupik et al. (2023), dalam penelitian mengenai ice breaking pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, membahas pengaruh kegiatan tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut memberikan

konteks bahwa ice breaking berpotensi mendukung suasana belajar yang lebih dinamis. Akan tetapi, dalam kegiatan Estafet Pulpen tidak dilakukan pengukuran khusus sebelum dan sesudah ice breaking, sehingga pengaruhnya terhadap fokus atau motivasi siswa tidak dapat ditentukan secara terpisah.

Kelebihan, Keterbatasan, dan Implikasi Pedagogis

Kelebihan permainan Estafet Pulpen terletak pada penggunaan alat dan media yang sederhana, yaitu pulpen, gambar, dan papan untuk menempelkan jawaban. Permainan dapat dilaksanakan tanpa perangkat digital dan menggabungkan pengenalan gambar, diskusi, aktivitas fisik, serta kompetisi kelompok. Mekanisme tersebut dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memvariasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung.

Implikasi pedagogis dari kegiatan ini adalah permainan Estafet Pulpen dapat dipertimbangkan sebagai alternatif aktivitas pendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila, terutama untuk memperkenalkan contoh perilaku yang berkaitan dengan setiap sila. Pada pelaksanaan berikutnya, guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi setelah permainan, meminta siswa menjelaskan alasan pemilihan sila, serta menggunakan lembar observasi dan tes sederhana yang disusun sebelum kegiatan. Langkah tersebut dapat membantu mengevaluasi tidak hanya ketepatan jawaban, tetapi juga pemahaman siswa terhadap makna nilai-nilai Pancasila.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan Estafet Pulpen dapat dilaksanakan sebagai pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok, pengenalan gambar, dan diskusi. Hasil yang tersedia menggambarkan keterlibatan siswa selama kegiatan dan perolehan jawaban benar dalam permainan. Namun, efektivitas permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa belum dapat disimpulkan secara pasti karena keterbatasan instrumen dan pengukuran hasil belajar. Oleh karena itu, Estafet Pulpen lebih tepat diposisikan sebagai alternatif pembelajaran yang potensial dan perlu dievaluasi lebih lanjut.

4. KESIMPULAN

Kegiatan permainan edukatif Estafet Pulpen pada 13 siswa kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama antarsiswa. Melalui kegiatan doa bersama, penataan tempat belajar, diskusi kelompok, tanya jawab, dan permainan menggunakan gambar, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali contoh penerapan nilai-nilai Pancasila secara langsung. Selama permainan, ketiga kelompok memperoleh total 16 jawaban benar. Namun, hasil tersebut belum cukup untuk membuktikan adanya peningkatan pemahaman siswa karena tidak dilakukan tes sebelum dan sesudah kegiatan serta tidak digunakan instrumen observasi terstruktur. Dengan jumlah peserta yang terbatas pada 13 siswa, hasil kegiatan ini tidak dapat digeneralisasikan kepada populasi siswa yang lebih luas. Oleh karena itu, Estafet Pulpen dapat dipertimbangkan sebagai alternatif kegiatan

pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif, dengan evaluasi lebih terstruktur pada pelaksanaan berikutnya.

REFERENSI

Angelina, C., et al. (2026). Efektivitas pendidikan karakter berbasis Pancasila pada pelajar dan mahasiswa. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(1), 125–141.

Arifin, C. M., & Maulana El-Yunusi, M. Y. (2024). Implementasi mathematic fun game dalam meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar. JS (Jurnal Sekolah), 8(3), 433–446. https://doi.org/10.24114/js.v8i3.58222

Delke, S. O., Charli, L., & Rijal, A. (2026). Penerapan model pembelajaran problem solving berbantuan media gambar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 2 Mandi Aur. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.68976

Farida, L., & Paksi, H. P. (2025). Peningkatan pemahaman simbol Pancasila melalui media gambar pada siswa kelas 2 SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(10).

Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media group card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1). https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7686

Halimah, N. N., & Sungkono. (2022). Pengembangan puzzle berbasis augmented reality untuk penanaman nilai Pancasila bagi siswa kelas 4 SD IT. Epistema, 2(2).

Lubis, R. R., Parinduri, W. M., Rambe, T. R., & Rambe, N. (2024). Pengembangan game edukasi berbasis flipbook pada pembelajaran PKn untuk menumbuhkan nilai-nilai Profil Pancasila di sekolah dasar. School Education Journal PGSD FIP Unimed, 14(2). https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i2.58574

Maida, N. A., Paksi, H. P., Puspita, A. M. I., & Wicaksono, V. D. (2025). Pengembangan media permainan "CILAPAN" (Cinta Lambang Pancasila) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar dalam materi makna simbol Pancasila. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(12).Nazar, O., Putri, N., & Herdyana, T. (2026). Penerapan permainan dadu untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 105270 Sunggal. Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 6(2), 302–308. https://doi.org/10.57251/ped.v6i2.2197

Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., As'ari, S., & Putri, S. M. (2025). Peran Pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter pada peserta didik sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1). https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22139

Nurhakim, L., Putri, F. A., & Hidayanti, S. (2024). Penerapan media estafet kartu materi gotong royong pembelajaran PPKN untuk mengembangkan psikomotorik pada anak kelas V SDN Daramista II. Jurnal Keislaman Terateks, 9(2), 69–74.

Oktafenesya, T. O., Sihombing, L. N., & Pasaribu, E. (2022). Pengaruh reward dan ice breaking terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri. Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama, 8(2).

Pora, I. (2025). Penerapan metode tanya jawab untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Todapa Kota Tidore Kepulauan. Jurnal Pendas (Pendidikan Sekolah Dasar), 7(1), 47–53.

Prasasti, S., Ningrum, E. S., & Rahayuningtyaswara, D. (2025). Permainan ular tangga sebagai media edukatif untuk menanamkan nilai Pancasila pada siswa SD. Jurnal Penelitian Nusantara, 1(6), 531–535. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.386

Rakhim, R. A. S., Amalia, S. N., & Niwangtika, W. (2026). Pengembangan media DONIPAN (Ludo Nilai Pancasila) melalui permainan edukatif materi nilai-nilai Pancasila kelas III SD. Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Riska, N., & Asidiqi, D. (2025). Pengembangan game edukatif berbasis Wordwall materi nilai-nilai Pancasila kelas 2 SD. Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi, 8(2), 74–89.

Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk pribadi yang berkarakter pada anak sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5328–5335. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1632

Sari, N., Boty, M., & Jadidah, I. T. (2026). Analisis penerapan ice breaking dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas II pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 39 Palembang. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12(2), 178–187. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.13542

Situmorang, C. C. A., & Rosyid, A. (2026). Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Jatimulya 06. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(1). https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43869

Sugiharti. (2025). Peningkatan hasil belajar materi aturan di sekolah mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media gambar kelas 1 SDN Luwihaji II Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro tahun pelajaran 2024/2025. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(7).

Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan keaktifan belajar melalui model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV sekolah dasar. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6(2). https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614