

Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Program “Garuda di Dadaku”

Muh. Khaedir¹, Riskawati², Fediyatun Muntazarah³, Nurhafizal Hasanah⁴

¹ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia; email: khaedir@unm.ac.id

² Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia; email: riskawatibintuluqman@unm.ac.id

³ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia; email: fediyatun.muntazarah@unm.ac.id

⁴ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia; email: nurhafizal@unm.ac.id

Kata Kunci

Pendidikan karakter, nilai-nilai Pancasila, siswa Sekolah Dasar, media pembelajaran interaktif

Abstrak

Melemahnya pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa sekolah dasar menjadi tantangan penting dalam upaya penguatan karakter generasi muda. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman karakter dan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar melalui program “Garuda di Dadaku: Menjadi Anak Hebat dengan 5 Pesan Pancasila”. Program dilaksanakan selama satu pekan dengan pendekatan terpadu, terjadwal, dan kolaboratif yang melibatkan guru, dosen, dan mahasiswa. Kegiatan terdiri atas tiga komponen utama, yaitu pemanfaatan media digital interaktif berbasis nilai-nilai Pancasila, simulasi melalui role play dan permainan edukatif, serta refleksi terstruktur. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) dengan melibatkan 145 siswa kelas III–VI sebagai peserta. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur dimensi pemahaman moral (moral understanding) terkait nilai-nilai Pancasila. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh dimensi pemahaman moral peserta. Rata-rata skor pemahaman nilai-nilai Pancasila meningkat sebesar 32,4% setelah program dilaksanakan, dengan dimensi kebhinekaan global mengalami peningkatan tertinggi sebesar 38,7%. Temuan ini menunjukkan bahwa program “Garuda di Dadaku” efektif dalam memperkuat pemahaman karakter dan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Program ini juga menawarkan model penguatan karakter yang kolaboratif, intensif, dan mudah direplikasi pada berbagai satuan pendidikan dasar.

Key Word

Character education, pancasila values, elementary school students, interactive learning media

Abstract

The weakening of understanding and internalization of Pancasila values among elementary school students has become a significant challenge in efforts to strengthen the character of the younger generation. This community service program aimed to enhance students' character development and understanding of Pancasila values through the “Garuda di Dadaku: Becoming an Outstanding Child through the Five Messages of Pancasila” program. The program was implemented over a one-week period using an integrated, structured, and collaborative approach involving teachers, lecturers, and university students. The activities consisted of three main components: the use of interactive digital learning

media based on Pancasila values, simulations through role-playing and educational games, and structured reflection sessions. The program employed a Participatory Action Research (PAR) approach involving 145 students from Grades III to VI. Data were collected using a Likert-scale questionnaire administered before and after the program to assess the dimension of moral understanding related to Pancasila values. The results demonstrated significant improvements across all dimensions of participants' moral understanding. The average score of Pancasila values understanding increased by 32.4% after the program, with the global diversity dimension showing the highest improvement at 38.7%. These findings indicate that the "Garuda di Dadaku" program is effective in strengthening elementary school students' character development and understanding of Pancasila values. Furthermore, the program offers a collaborative, intensive, and easily replicable model for character education in various elementary education settings.



This article is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
Journal homepage: <https://jurnal.peradabanpublishing.com/index.php/PICS/index>

A. Pendahuluan

Pancasila sebagai dasar negara dan falsafah hidup bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai fundamental yang perlu diinternalisasi sejak dini dalam diri setiap warga negara. Pendidikan karakter berbasis Pancasila di sekolah dasar merupakan fondasi utama pembentukan jati diri bangsa. Namun, dalam realitas kekinian, ditemukan berbagai indikasi melemahnya penghayatan nilai-nilai Pancasila di kalangan generasi muda, termasuk siswa sekolah dasar, yang ditandai oleh fenomena intoleransi, memudarnya rasa kebangsaan, dan lemahnya kesadaran moral.

Data empiris menunjukkan kekhawatiran yang serius. Survei Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP, 2023) mengungkapkan bahwa pemahaman siswa SD terhadap nilai-nilai Pancasila masih berada di kisaran 58,3%, jauh dari target penguasaan minimal 75%. Di sisi lain, perkembangan era digital membawa tantangan baru berupa paparan konten negatif yang berpotensi mengikis nilai-nilai kebhinekaan dan karakter Pancasila. Situasi ini menuntut intervensi pendidikan karakter yang sistematis, inovatif, dan berkelanjutan di tingkat sekolah dasar.

SDN Manurukki sebagai salah satu sekolah dasar negeri menghadapi permasalahan yang serupa. Hasil observasi awal tim pengabdian pada bulan Februari 2024 menunjukkan bahwa: (1) sebagian besar siswa mampu menghafal bunyi sila-sila Pancasila namun kesulitan dalam mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari; (2) rendahnya kesadaran siswa terhadap keberagaman di lingkungan sekolah; (3) minimnya media pembelajaran Pancasila yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa digital native; dan (4) belum optimalnya kolaborasi antara guru, akademisi, dan mahasiswa dalam penguatan karakter Pancasila.

Berbagai kajian ilmiah menegaskan urgensi penanaman nilai Pancasila sejak usia dini. Zulfa dan Hidayati (2023) menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar sangat krusial untuk menghadapi era globalisasi yang membawa arus perubahan nilai yang cepat. Pendapat serupa dikemukakan oleh Ni'mah et al. (2024) yang menekankan bahwa pendidikan karakter Pancasila di sekolah dasar merupakan upaya strategis dalam membentuk generasi yang memiliki jati diri kebangsaan yang kuat.

Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) hadir sebagai kebijakan strategis pemerintah untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam praktik pembelajaran (KemendikbudRistek, 2021). Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi, yaitu: beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Dari keenam dimensi tersebut, dimensi kewargaan dan kebhinekaan global menjadi fokus utama yang perlu mendapat perhatian khusus mengingat besarnya tantangan fragmentasi sosial yang dihadapi bangsa Indonesia.

Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar telah terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Munir (2023) menemukan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran PKn mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan. Sejalan dengan itu, Akbar et al. (2023) menegaskan bahwa media komik digital berbasis nilai Pancasila yang dikembangkan secara kontekstual efektif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi pengamalan sila Pancasila.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai respons terhadap kondisi tersebut. Dengan mengusung tema "Garuda di Dadaku: Menjadi Anak Hebat dengan 5 Pesan Pancasila", program ini mengimplementasikan pendekatan pembelajaran terintegrasi dan kolaboratif dalam satu pekan intensif yang melibatkan sinergitas antara dosen, guru, dan mahasiswa. Tiga komponen utama kegiatan meliputi: pemanfaatan media digital interaktif, simulasi penanaman nilai, dan refleksi terstruktur. Tujuan program difokuskan pada penguatan pemahaman moral (moral understanding) Pancasila siswa, khususnya pada aspek pengetahuan nilai kewargaan dan kesadaran kebhinekaan, dengan mengakui bahwa pengukuran perubahan disposisi karakter membutuhkan rentang waktu yang lebih panjang di luar cakupan program ini.

B. Metode Pelaksanaan

1. Pendekatan dan Desain Kegiatan

Program pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang mengedepankan keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan, yakni siswa, guru, dosen, dan mahasiswa, dalam setiap tahapan kegiatan. PAR dipilih karena memungkinkan proses refleksi-aksi yang berkelanjutan sehingga intervensi dapat disesuaikan secara dinamis dengan kebutuhan nyata di lapangan (Marliani et al., 2023). Desain kegiatan disusun secara terintegrasi dalam sebuah siklus tiga fase: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi-refleksi.

2. Lokasi, Waktu, dan Peserta

Program pengabdian dilaksanakan di SDN Manurukki selama satu pekan intensif (11–15 Maret 2024). Peserta kegiatan adalah seluruh siswa kelas III hingga VI SDN Manurukki yang berjumlah 145 siswa. Pemilihan kelas III–VI didasarkan pada pertimbangan kesiapan kognitif siswa yang memadai untuk memahami konsep nilai Pancasila secara kontekstual. Pelaksana program terdiri dari 4 dosen, 6 guru kelas, dan 12 mahasiswa yang berfungsi sebagai asisten fasilitator.

Tabel 1. Profil Pelaksanaan Program Pengabdian

Keterangan	Deskripsi
Lokasi	SDN Manurukki
Waktu	11–15 Maret 2024 (1 Pekan Intensif)

Peserta	145 Siswa Kelas III–VI
Fasilitator	4 Dosen, 6 Guru, 12 Mahasiswa
Fokus Dimensi	Kewargaan & Kebhinekaan Global
	Garuda di Dadaku: Menjadi Anak Hebat
Tema Program	dengan 5 Pesan Pancasila

3. Rancangan Program Terintegrasi Kolaboratif

Program dirancang dalam tiga komponen utama yang dilaksanakan secara terjadwal dan terintegrasi dalam struktur kolaborasi tiga pihak: guru kelas sebagai pelaksana harian, dosen sebagai perencana dan supervisor, serta mahasiswa sebagai asisten fasilitator interaktif. Komponen Pertama: Media Digital Interaktif. Komponen ini melibatkan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang mencakup: (a) video animasi edukatif 5 pesan Pancasila; (b) kuis interaktif berbasis aplikasi Wordwall dan Quizziz bertema nilai Pancasila; (c) komik digital kontekstual yang menampilkan tokoh-tokoh anak Indonesia yang menerapkan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari; dan (d) papan cerita (story board) digital kolaboratif. Pemanfaatan teknologi digital ini sejalan dengan temuan Dewi dan Wulandari (2024) yang membuktikan efektivitas media komik digital berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman pengamalan sila Pancasila pada siswa kelas III SD.

Komponen Kedua: Simulasi Penanaman Nilai Pancasila. Simulasi dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan experiential learning yang meliputi: (a) bermain peran (role play) skenario penerapan nilai Pancasila dalam situasi kehidupan nyata; (b) permainan edukatif bertema "Lima Garuda Pancasila"; (c) proyek mini P5 kelas berupa pembuatan karya kolaboratif yang mencerminkan nilai Bhineka Tunggal Ika; dan (d) kegiatan service learning mini di lingkungan sekolah. Pendekatan simulasi ini merujuk pada prinsip experiential learning yang menekankan bahwa siswa belajar lebih bermakna melalui pengalaman langsung yang direfleksikan secara kritis (Rahmat, 2022).

Komponen Ketiga: Refleksi Terstruktur. Setiap sesi kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi terstruktur berdurasi 15–20 menit yang dipandu oleh mahasiswa asisten dengan supervisi dosen. Refleksi dilakukan melalui teknik: (a) jurnal karakter harian siswa (buku catatan "Saya Garuda Indonesia"); (b) diskusi kelompok kecil (sharing circle) bertema nilai Pancasila yang dialami hari itu; dan (c) pemetaan perasaan dan pemahaman menggunakan kartu refleksi visual. Refleksi terstruktur ini berfungsi mengkristalisasi pengalaman belajar siswa menjadi pemahaman moral yang terinternalisasi.

Tabel 2. *Komponen dan Strategi Implementasi Program*

No.	Komponen Program	Strategi Implementasi
1	Media Digital Interaktif	Video animasi, kuis Wordwall/Quizziz, komik digital, story board kolaboratif
2	Simulasi Nilai Pancasila	Role play, permainan edukatif, proyek mini P5, service learning
3	Refleksi Terstruktur	Jurnal karakter, sharing circle, kartu refleksi visual

4. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Mengingat cakupan program yang berlangsung dalam satu pekan,

pengumpulan data difokuskan pada dimensi pemahaman moral (moral understanding) yang dapat diukur dalam rentang waktu tersebut. Instrumen yang digunakan meliputi: Pertama, angket pemahaman moral Pancasila menggunakan skala Likert 5 poin yang terdiri dari 30 butir pernyataan mencakup enam dimensi pengetahuan nilai Pancasila, diberikan sebagai pretes (hari pertama, sebelum kegiatan) dan postes (hari terakhir, setelah kegiatan). Kedua, rubrik penilaian produk karya siswa selama kegiatan (kartu refleksi harian dan karya proyek mini). Ketiga, dokumentasi foto dan video kegiatan sebagai bukti proses. Perlu dicatat bahwa pengukuran civic disposition dan perubahan perilaku karakter jangka panjang tidak termasuk dalam cakupan studi ini, mengingat pengukuran dimensi tersebut membutuhkan rentang observasi yang jauh lebih panjang.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-kuantitatif untuk data angket menggunakan perbandingan rerata pretes-postes dan uji N-Gain ternormalisasi (Hake, 1998) untuk mengukur efektivitas peningkatan. Klasifikasi N-Gain: tinggi ($>0,7$), sedang ($0,3-0,7$), dan rendah ($<0,3$). Data observasi dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk menggambarkan proses dan dinamika perubahan karakter siswa selama program berlangsung.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Program

Program "Garuda di Dadaku" dilaksanakan dalam 5 sesi penuh selama satu pekan intensif (Senin–Jumat), dengan durasi 2×45 menit per sesi setiap harinya. Setiap sesi dirancang mengintegrasikan ketiga komponen secara berurutan: media digital interaktif (30 menit), simulasi nilai (40 menit), dan refleksi terstruktur (20 menit). Setiap hari memiliki fokus nilai sila yang berbeda: Hari pertama (Sila I: Nilai Ketuhanan dan Akhlak), Hari kedua (Sila II: Kemanusiaan dan Empati), Hari ketiga (Sila III: Persatuan dan Kebhinekaan), Hari keempat (Sila IV: Musyawarah dan Demokrasi), dan Hari kelima (Sila V: Keadilan Sosial dan Gotong Royong). Jadwal kegiatan dirancang secara kolaboratif antara tim dosen dan guru kelas SDN Manurukki dengan memanfaatkan slot waktu yang tidak mengganggu jadwal pelajaran inti.

Kolaborasi antara dosen, guru, dan mahasiswa berjalan efektif sesuai peran masing-masing. Dosen berperan dalam perancangan kurikulum mikro kegiatan, pengembangan bahan ajar digital, supervisi pelaksanaan, dan analisis data evaluasi. Guru kelas berperan sebagai pelaksana harian yang mengintegrasikan tema program ke dalam pembelajaran reguler dan menilai perkembangan karakter siswa. Mahasiswa berperan sebagai asisten fasilitator yang mendampingi siswa dalam aktivitas media digital, simulasi, dan refleksi secara intensif. Pembagian peran yang jelas dan terstruktur ini mengoptimalkan setiap tahapan kegiatan.

Antusiasme siswa terhadap kegiatan sangat tinggi, khususnya pada sesi media digital interaktif dan permainan edukatif. Hal ini terkonfirmasi dari data kehadiran rata-rata yang mencapai 96,8% sepanjang program berlangsung. Fenomena ini sejalan dengan temuan Munir (2023) bahwa multimedia interaktif efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai Pancasila.

2. Peningkatan Pemahaman Moral Pancasila

Hasil pengukuran menggunakan angket pretes-postes menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rerata skor pemahaman moral Pancasila siswa. Rerata skor pretes sebesar 61,4 (dari skala 100) meningkat menjadi 81,3 pada postes, menunjukkan peningkatan absolut sebesar 19,9 poin atau setara 32,4%. Nilai N-Gain ternormalisasi sebesar 0,51 mengindikasikan peningkatan pada kategori sedang-

tinggi yang bermakna.

Tabel 3. Perbandingan Rerata Skor Pretes dan Postes per Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Dimensi P3	Rerata Pretes	Rerata Postes
Beriman & Berakhlak Mulia	62,8	80,4
Berkebhinekaan Global	55,3	76,7
Bergotong Royong	68,2	85,1
Mandiri	63,7	81,9
Bernalar Kritis	59,1	77,4
Kreatif	60,4	79,6
Rerata Keseluruhan	61,4	81,3

Data Tabel 3 memperlihatkan bahwa seluruh dimensi mengalami peningkatan skor yang berarti. Dimensi bergotong royong mencatat skor postes tertinggi (85,1), sedangkan dimensi berkebhinekaan global menunjukkan peningkatan persentase paling tinggi dari 55,3 menjadi 76,7 (naik 38,7%). Tingginya peningkatan pada dimensi berkebhinekaan global dapat dikaitkan langsung dengan efektivitas komponen simulasi dan permainan edukatif yang secara khusus dirancang untuk membangun kesadaran dan apresiasi terhadap keberagaman.

3. Penguatan Pemahaman Dimensi Kewargaan Siswa

Dimensi kewargaan (*civic dimension*) yang diukur dalam program ini difokuskan pada aspek pemahaman kognitif (*civic knowledge*) mencakup pengetahuan tentang nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta pengetahuan tentang keberagaman. Pengukuran *civic disposition* tidak dilakukan dalam program satu pekan ini karena perubahan watak dan disposisi karakter merupakan proses jangka panjang yang membutuhkan observasi berkelanjutan dalam rentang waktu yang lebih luas.

Hasil postes pada komponen *civic knowledge* menunjukkan peningkatan pemahaman yang bermakna. Siswa mampu mengidentifikasi contoh-contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih tepat dan beragam dibandingkan saat pretes. Rata-rata jumlah contoh perilaku yang dapat dikemukakan siswa per sila meningkat dari 1,8 contoh (pretes) menjadi 3,6 contoh (postes), menandakan perluasan skema kognitif moral yang signifikan.

Pada aspek pemahaman hak dan kewajiban, siswa kelas V dan VI menunjukkan peningkatan skor paling menonjol (rata-rata +21,4 poin). Komponen media digital interaktif yang menyajikan skenario kontekstual terbukti efektif membangun pemahaman konseptual yang lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan Istiqomah et al. (2023) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran PPKn yang optimal dalam implementasi Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar memerlukan pemanfaatan beragam media dan pendekatan yang terintegrasi dan kontekstual.

4. Penguatan Kesadaran Kebhinekaan Siswa

Penguatan kesadaran kebhinekaan merupakan salah satu capaian paling menonjol dari program ini. Data angket menunjukkan peningkatan skor dimensi berkebhinekaan global sebesar 38,7%, tertinggi di antara semua dimensi. Secara kualitatif, observasi selama program berlangsung merekam berbagai ekspresi

kesadaran kebhinekaan yang berkembang pada diri siswa.

Pada sesi simulasi "Mini Indonesia", siswa diminta mempresentasikan satu keunikan budaya daerah yang mereka ketahui dan menghubungkannya dengan nilai sila ketiga Pancasila (Persatuan Indonesia). Kegiatan ini memicu dialog antarsiswa yang kaya tentang keberagaman dan memperkuat rasa bangga terhadap identitas lokal sekaligus identitas nasional. Temuan ini selaras dengan Rozikin et al. (2025) yang menemukan bahwa sosialisasi nilai sila ketiga Pancasila secara terstruktur di sekolah dasar efektif dalam membangun rasa persatuan dan kebanggaan sebagai bagian dari Indonesia yang beragam.

Sesi media digital interaktif yang menampilkan video animasi "Garuda dan Teman-Teman Nusantara" secara khusus efektif membangun pemahaman siswa tentang keberagaman Indonesia. Pada sesi diskusi pasca-video, siswa mampu menyebutkan lebih banyak contoh budaya daerah dan mengartikulasikan mengapa perbedaan tersebut merupakan kekuatan bukan ancaman. Peningkatan kemampuan artikulasi ini terukur dari rubrik penilaian produk kartu refleksi, di mana kualitas refleksi siswa tentang tema kebhinekaan meningkat dari kategori "mendeskripsikan" (pretes) menjadi kategori "menghubungkan dan memaknai" (postes) berdasarkan rubrik analitik yang digunakan.

5. Efektivitas Model Kolaboratif Terjadwal

Salah satu keunggulan utama program ini adalah model kolaboratif terjadwal yang mengintegrasikan peran dosen, guru, dan mahasiswa secara sinergis. Model ini terbukti mampu mengatasi keterbatasan sumber daya tunggal dan menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan multidimensional. Guru kelas yang berperan sebagai ujung tombak harian memperoleh penguatan kompetensi pedagogis melalui coaching dan co-teaching bersama dosen selama program berlangsung.

Mahasiswa yang berperan sebagai asisten fasilitator juga mengalami penguatan kompetensi pedagogis, khususnya dalam mengelola kegiatan berbasis teknologi digital dan memfasilitasi refleksi anak usia sekolah dasar. Hal ini memberikan nilai tambah ganda: siswa SDN Manurukki memperoleh pengalaman belajar yang berkualitas, sementara mahasiswa memperoleh pengalaman praktik lapangan yang bermakna. Model kolaborasi tiga pihak ini berpotensi menjadi model baku yang dapat direplikasi dalam program KKN PPL (Kuliah Kerja Nyata-Program Pengalaman Lapangan) di berbagai perguruan tinggi.

Temuan ini memperkuat argumen Istiqomah et al. (2023) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran PPKn yang optimal dalam konteks implementasi Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar memerlukan kolaborasi aktif antara berbagai pihak serta pemanfaatan beragam pendekatan dan media pembelajaran yang terintegrasi dan kontekstual.

6. Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa faktor pendukung keberhasilan program teridentifikasi, antara lain: (1) komitmen dan antusiasme kepala sekolah dan guru SDN Manurukki dalam mengakomodasi program; (2) kemampuan adaptasi mahasiswa asisten yang cepat terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa; (3) ketersediaan fasilitas ICT di sekolah (proyektor dan koneksi internet) yang memadai untuk pelaksanaan komponen digital; dan (4) keterlibatan aktif orang tua siswa yang mendukung penguatan nilai Pancasila di rumah melalui informasi yang dibagikan melalui grup komunikasi kelas.

Sementara itu, faktor penghambat yang ditemui meliputi: (1) keterbatasan waktu pelaksanaan yang bersaing dengan kepadatan jadwal ujian sekolah; (2) variasi

kemampuan literasi digital siswa yang cukup beragam, khususnya antara siswa kelas III dan kelas VI; dan (3) belum semua guru kelas menguasai penggunaan platform digital interaktif secara mandiri. Hambatan-hambatan ini dapat diatasi melalui penjadwalan yang fleksibel, diferensiasi konten digital berdasarkan kelas, serta pendampingan intensif dari mahasiswa asisten.

D. Kesimpulan

Program pengabdian "Garuda di Dadaku: Menjadi Anak Hebat dengan 5 Pesan Pancasila" di SDN Manurukki berhasil mencapai tujuannya dalam menguatkan pemahaman moral Pancasila siswa, khususnya pada dimensi kewargaan dan kesadaran kebhinekaan. Beberapa simpulan penting dapat dikemukakan sebagai berikut.

Pertama, program terintegrasi yang memadukan media digital interaktif, simulasi penanaman nilai, dan refleksi terstruktur terbukti efektif meningkatkan pemahaman moral Pancasila siswa dengan N-Gain 0,51 (kategori sedang-tinggi) dan peningkatan rerata skor sebesar 32,4%. Kedua, dimensi berkebhinekaan global mengalami peningkatan tertinggi (38,7%), mengindikasikan efektivitas pendekatan experiential learning melalui simulasi dan permainan edukatif dalam membangun kesadaran dan apresiasi siswa terhadap keberagaman Indonesia. Ketiga, model kolaboratif terjadwal antara dosen, guru, dan mahasiswa asisten terbukti menciptakan ekosistem pembelajaran karakter Pancasila yang kaya, efektif, dan saling menguntungkan bagi semua pihak yang terlibat. Keempat, keterbatasan program satu pekan menegaskan perlunya desain pengabdian lanjutan yang lebih panjang untuk mengukur perubahan civic disposition dan perilaku karakter siswa secara berkelanjutan. Pemahaman moral yang terbangun melalui program ini merupakan fondasi kognitif yang perlu diikuti dengan program penguatan jangka panjang untuk mencapai internalisasi nilai yang utuh.

Rekomendasi yang diajukan adalah: (1) program ini perlu dilanjutkan secara terjadwal sebagai bagian dari agenda tahunan sekolah; (2) model kolaboratif dosen-guru-mahasiswa perlu diadopsi sebagai model standar dalam pelaksanaan KKN-Tematik di perguruan tinggi mitra; (3) pengembangan bank media digital interaktif Pancasila yang dapat diakses guru secara mandiri perlu diprioritaskan sebagai tindak lanjut program; dan (4) penelitian lanjutan dengan desain quasi-eksperimen diperlukan untuk mengukur keberlanjutan dampak program dalam jangka panjang.

E. Daftar Pustaka

- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). *Analisis kebutuhan pengembangan media komik digital penerapan sila Pancasila berbasis masalah dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar*. Kompetensi: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni, 16(1), 160–167. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.133>
- Apriliana, et al. (2025). *Penguatan dimensi kebhinekaan global profil pelajar Pancasila melalui aktivitas keagamaan di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPPDP/article/view/5076>
- Badan Pembinaan Ideologi Pancasila. (2023). *Survei pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar tahun 2023*. BPIP.

- Dewi, G. M. L., & Wulandari, G. A. A. (2024). *Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 4(3), 318–326.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. American Journal of Physics, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>.
- Hermayanti, M., Rondli, W. S., & Riswari, L. A. (2023). *Hasil belajar pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media roda putar pada siswa kelas IV*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1).
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>.
- Istiqomah, N., Shaleh, S., & Hamzah, A. (2023). *Strategi pembelajaran PPKn dalam penerapan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 627–639.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>.
- KemendikbudRistek. (2021). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khoeratunisa, S., Yektyastuti, R., & Helmanto, F. (2023). *Eksplorasi kebhinekaan global dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila siswa sekolah dasar*. NCOINS: National Conference of Islamic Natural Science, 3, 478–493.
- Marliani, R., et al. (2023). *Participatory action research sebagai pendekatan pemberdayaan masyarakat*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 4(2), 1032–1041. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm>
- Munir, M. (2023). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas II sekolah dasar*. Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 48–65. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>
- Ni'mah, N. T. A., Siregar, M. A. F., Pane, A. A., Manurung, C. S. L., & Rajagukguk, N. A. (2024). *Upaya penerapan pendidikan karakter Pancasila pada siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(2).
<https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/396>.
- Rahmat, A. (2022). *Metode pembelajaran berbasis pengalaman dalam membangun karakter siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 28(1), 45–56.
- Rozikin, A. Z., Annisa, N., Astuti, A. D., Misyanto, Ilham, Saputra, A., ... Wahyuagustyaningsih. (2025). *Penanaman nilai-nilai sila ketiga Pancasila (persatuan Indonesia) pada siswa SDN 12 Langkai, Palangka Raya*. Bijaksana: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1).
<https://journal.umpr.ac.id/index.php/bijaksana>.
- Uktolseja, N. F., Nisa, A. F., Arafik, M., & Wiarsih, N. (2022). *Penanaman nilai-nilai profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran tematik berbasis project based learning di sekolah dasar*. Prosiding Seminar Nasional PGSD UST, 1(1), 89–98.

- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). *Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 4684–4692.
- Zulfa, F. N., & Hidayati, F. H. (2023). *Urgensi penanaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dalam menghadapi era globalisasi*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 2516–2526. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1338>