



Permainan “HAKASI” sebagai Inovasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

“HAKASI” Game as an Innovative Pancasila Education Learning Strategy to Enhance Elementary School Students’ Learning Motivation

Febriyantika Wulandari*, Institut Agama Islam Negeri Langsa , Indonesia

Muhaini, Institut Agama Islam Negeri Langsa , Indonesia

Vivi Alfirra, Institut Agama Islam Negeri Langsa , Indonesia

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of learning motivation among fifth-grade students in Pancasila Education classes at Sungai Lung Public Elementary School. The study aimed to describe the implementation of the educational game “HAKASI” (*Pancasila Treasure Hunt*) and to examine its effectiveness in enhancing students’ learning motivation through Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research involved 17 fifth-grade students, while the instruments consisted of observation sheets and a learning motivation questionnaire developed based on Hamzah B. Uno’s indicators. The findings revealed that the implementation of the HAKASI game through collaborative activities and Pancasila-based problem-solving tasks significantly improved students’ enthusiasm, cooperation, critical thinking, and active participation in learning. The average learning motivation score increased from 39 in Cycle I (high category) to 45.88 in Cycle II (very high category). All students also achieved scores above the minimum passing grade (KKM) of 75 in Pancasila Education. These findings indicate that the HAKASI game serves as an effective and innovative game-based learning strategy to strengthen students’ motivation and facilitate a contextual understanding of Pancasila values in elementary education.

ARTICLE HISTORY

Received 08/05/2026
Revised 13/05/2026
Accepted 14/05/2026
Published 10/06/2026

KEYWORDS

Game-Based learning; learning motivation; Pancasila education; primary school learning; treasure hunt game.

*CORRESPONDING AUTHOR

✉ febriyantika.wd@iainlangsa.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v10i1.13517>

PENDAHULUAN

Peranan Pendidikan Pancasila memiliki posisi yang sangat strategis dalam pembentukan karakter peserta didik melalui proses internalisasi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara sekaligus pedoman hidup berbangsa dan bernegara. Pada jenjang Sekolah Dasar, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana edukatif untuk menanamkan nilai religiusitas, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial kepada peserta didik. Pembelajaran tersebut diarahkan untuk membentuk individu yang bertanggung jawab, menghargai keberagaman, serta mampu menerapkan prinsip keadilan dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan nilai-nilai tersebut menjadi fondasi penting dalam membangun karakter warga negara yang sesuai dengan esensi dan tujuan Pendidikan Pancasila (Ziliwu et al., [2024](#)).

Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh anggapan bahwa materi yang dipelajari bersifat teoritis dan kurang menarik. Kondisi ini diperkuat oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi pendekatan ceramah dan komunikasi satu arah sehingga partisipasi aktif siswa belum berkembang secara optimal (Novianti et al., [2024](#); Palupi & Santi, [2024](#)). Rendahnya keterlibatan siswa berdampak pada menurunnya aktivitas belajar, antusiasme, serta kemampuan memahami materi secara kontekstual (Rahayu et al., [2024](#)). Situasi tersebut menunjukkan perlunya inovasi strategi pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, dan relevan dengan pengalaman belajar peserta didik.

Hasil observasi di SD Negeri Sungai Lung menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berlangsung secara teoritis dan konvensional. Siswa cenderung kurang antusias, mudah kehilangan konsentrasi, dan menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah selama proses pembelajaran. Kesulitan siswa tampak semakin nyata ketika memahami konsep-konsep abstrak dalam Pancasila, seperti nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media interaktif dan permainan edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka secara langsung.

Penerapan metode pembelajaran inovatif menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah metode *treasure hunt*, yaitu strategi pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan peserta didik melalui aktivitas pencarian informasi dan pemecahan masalah secara kolaboratif (Bell & Kahrhoff, 2006). Permainan mencari harta karun merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang diadaptasi dari permainan tradisional dengan menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok. Melalui pendekatan ini, siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan teka-teki dan menemukan tujuan akhir berupa "harta karun" berdasarkan petunjuk yang telah dirancang oleh guru. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan kolaborasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Permainan *treasure hunt* dilaksanakan dengan menyediakan serangkaian petunjuk yang berkaitan secara langsung dengan materi pembelajaran. Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan materi sebagai bekal awal bagi siswa untuk memahami topik yang dipelajari. Setiap kelompok kemudian memperoleh daftar petunjuk atau objek tersembunyi yang harus ditemukan dan diselesaikan secara bersama-sama. Kelompok yang berhasil memecahkan seluruh petunjuk dengan benar dan mencapai tujuan akhir lebih dahulu ditetapkan sebagai pemenang. Bell dan Kahrhoff menjelaskan bahwa "*The Treasure Hunt is designed to have students build factual content on a specific topic. The basic strategy here is to find treasure through clues that hold information (text, graphic, picture, sound, video, etc.) that you feel is essential to understanding the given topic*" (Bell & Kahrhoff, 2006). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa permainan *treasure hunt* dirancang untuk membantu siswa membangun pemahaman faktual melalui berbagai bentuk informasi yang terkandung dalam petunjuk permainan.

Melalui pemanfaatan teks, gambar, simbol, maupun media lainnya yang terdapat dalam petunjuk permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan mendalam. Metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi informasi baru sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih luas dan komprehensif (Ryser, 2021). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar (Afidah et al., 2022; Al-Shihri, 2021; Öztürk et al., 2022; Utomo et al., 2024). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pembelajaran secara umum dan belum secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam mekanisme permainan edukatif pada jenjang Sekolah Dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu mengenai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menjadi landasan dalam pengembangan permainan "HAKASI" sebagai alternatif pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian Supriadi et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Treasure Hunt* melalui aplikasi Android mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan. Penelitian Nursalim et al. (2024) membuktikan bahwa permainan puzzle Garuda Pancasila efektif dalam meningkatkan internalisasi nilai-nilai Pancasila pada anak usia dini yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi, keterlibatan, dan interaksi sosial selama pembelajaran. Penelitian Mashfufah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Treasure Hunt* yang dipadukan dengan media komik, puzzle, dan video mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar melalui aktivitas kerja sama kelompok dalam menyelesaikan berbagai misi pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan permainan “HAKASI” sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan permainan edukatif, aktivitas kolaboratif, dan penguatan nilai-nilai Pancasila ke dalam satu model pembelajaran interaktif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada penggunaan media *Treasure Hunt*, puzzle, atau aplikasi digital secara terpisah, penelitian ini menggabungkan berbagai unsur tersebut dalam satu desain pembelajaran yang terpadu. Pendekatan yang dikembangkan dirancang agar lebih kontekstual, aktif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Integrasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih menyeluruh, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun sosial.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menghadirkan permainan HAKASI (*Pancasila Treasure Hunt*) sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan unsur permainan, kolaborasi, pemecahan masalah, dan internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam satu aktivitas pembelajaran. Melalui metode ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan berbagai tugas dan petunjuk yang berkaitan dengan sila-sila Pancasila. Keunggulan HAKASI terletak pada pengintegrasian nilai-nilai karakter Pancasila secara kontekstual melalui aktivitas permainan yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga menghubungkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan HAKASI diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keterampilan sosial siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang berorientasi pada upaya penyelesaian permasalahan pembelajaran melalui tindakan nyata yang dilakukan secara langsung di dalam kelas (Fadhilah & Adela, 2020). Pendekatan ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara berkelanjutan melalui serangkaian siklus tindakan. Setiap siklus dalam PTK meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui tahapan tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan, menerapkan solusi pembelajaran, serta mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan secara sistematis.

Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas sebagai dasar penyusunan tindakan perbaikan. Kegiatan perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, skenario pembelajaran berbasis permainan HAKASI, instrumen penelitian, serta indikator keberhasilan yang akan digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan. Perangkat pembelajaran dirancang secara sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan karakteristik peserta didik. Tahap pelaksanaan tindakan (*acting*) dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan permainan HAKASI sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan diarahkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Tahap observasi (*observing*) dilaksanakan selama proses tindakan berlangsung untuk mengamati aktivitas belajar, tingkat keterlibatan siswa, respons terhadap pembelajaran, serta perkembangan motivasi belajar peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, angket motivasi belajar, dokumentasi, dan hasil evaluasi pembelajaran siswa. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno yang meliputi: (1) hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) harapan dan cita-cita masa depan, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan belajar yang menarik, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif. Instrumen angket menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban yang disesuaikan dengan karakteristik responden. Untuk menjamin kualitas instrumen, angket terlebih dahulu disusun berdasarkan indikator teoritis motivasi belajar dan dikonsultasikan kepada guru kelas sebagai bentuk validasi isi (*content validity*).

Tahap refleksi (*reflecting*) dilakukan melalui proses analisis dan evaluasi terhadap hasil tindakan pada setiap siklus untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan permainan HAKASI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil refleksi menjadi dasar penyusunan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan belum tercapai secara optimal. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi serta angket motivasi belajar. Data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata skor motivasi belajar siswa pada setiap siklus untuk mengidentifikasi peningkatan yang terjadi. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila rata-rata motivasi belajar siswa mencapai kategori tinggi dan seluruh siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu 75.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sungai Lueng dengan subjek penelitian siswa kelas V A yang berjumlah 17 orang. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan masih rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar siswa, dokumentasi, dan hasil evaluasi pembelajaran. Keempat instrumen tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai proses dan hasil penerapan permainan HAKASI. Penggunaan berbagai instrumen penelitian memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai perubahan motivasi belajar siswa selama pelaksanaan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan guru, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memperlihatkan tingkat partisipasi yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung pasif ketika menjawab pertanyaan, kurang antusias dalam kegiatan diskusi kelompok, serta belum terlibat secara optimal dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berlangsung secara monoton dan belum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Novianti et al. (2024) serta Palupi dan Santi (2024) yang menjelaskan bahwa dominasi metode pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Pancasila berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada penyampaian materi mengenai nilai-nilai Pancasila melalui metode pembelajaran konvensional. Meskipun proses pembelajaran berlangsung tertib, tingkat motivasi dan keterlibatan siswa belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Pada pertemuan kedua, peneliti mulai menerapkan permainan edukatif HAKASI sebagai strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa

tampak lebih antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran karena permainan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan mereka secara langsung.

Pelaksanaan permainan HAKASI pada siklus I masih menghadapi beberapa kendala teknis yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Seluruh teka-teki diberikan secara bersamaan sehingga alur permainan menjadi kurang terstruktur dan menyebabkan siswa berpindah pos secara acak. Kondisi tersebut menyulitkan peneliti dalam memantau aktivitas seluruh kelompok karena jarak antar pos permainan relatif berjauhan. Beberapa siswa juga belum memahami aturan permainan secara menyeluruh sehingga masih terjadi kesalahan dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kendala tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan metode pembelajaran berbasis permainan memerlukan pengelolaan yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Meskipun masih terdapat berbagai hambatan, hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan permainan HAKASI. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar, diperoleh total skor sebesar 670 dari 17 siswa dengan rata-rata skor 39,41 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan, kolaborasi, dan tantangan yang terdapat dalam metode HAKASI mulai memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Aktivitas belajar yang lebih interaktif mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Hasil ini mendukung konsep *active learning* yang dikemukakan Bell dan Kahrhoff (2006), bahwa pembelajaran berbasis *treasure hunt* mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas pencarian informasi dan pemecahan masalah secara langsung.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Perbaikan tersebut meliputi pemberian teka-teki secara bertahap agar alur permainan lebih terstruktur, penempatan pos permainan pada lokasi yang lebih strategis sehingga mudah dipantau, penyampaian aturan permainan secara lebih rinci sebelum kegiatan dimulai, serta penguatan nilai-nilai Pancasila secara eksplisit pada setiap pos permainan. Langkah-langkah tersebut dirancang untuk mengatasi kendala yang ditemukan selama siklus I sekaligus meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan juga bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, terarah, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses refleksi ini menjadi bagian penting dalam memastikan keberhasilan implementasi permainan HAKASI pada siklus selanjutnya.

Pada siklus II, pertemuan pertama difokuskan pada penguatan materi dan pendalaman pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila yang telah dipelajari sebelumnya. Pertemuan kedua kembali menerapkan permainan HAKASI dengan berbagai perbaikan yang telah dirancang berdasarkan hasil refleksi siklus I. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, baik dari aspek keterlibatan siswa maupun kelancaran pelaksanaan permainan. Alur permainan berlangsung lebih tertib, siswa lebih memahami mekanisme kegiatan, dan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif serta kondusif. Setiap kelompok juga menunjukkan kemampuan kerja sama yang lebih baik dalam menyelesaikan tantangan pada setiap pos permainan. Peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Tahapan	Total Skor Motivasi	Rata-rata	Kategori
Siklus I	670	39,41	Tinggi
Siklus II	780	45,88	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan total skor sebesar 780 dan rata-rata skor 45,88 yang termasuk

dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa permainan HAKASI efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal. Perubahan positif terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa selama pembelajaran, keberanian dalam mengemukakan pendapat, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, serta semangat dalam menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Hasil tersebut juga memperlihatkan adanya perubahan perilaku belajar yang lebih positif dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan diberikan.

Efektivitas permainan HAKASI dalam meningkatkan motivasi belajar terjadi karena proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam berbagai aktivitas eksploratif dan kolaboratif. Melalui penyelesaian teka-teki, pencarian petunjuk, dan kerja sama kelompok, siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret sehingga lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Temuan ini sejalan dengan penelitian Afidah et al. (2022), Al-Shihri (2021), dan Utomo et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan emosional, kemampuan bekerja sama, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan Hamidah dan Barus (2021) yang menegaskan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar yang menyenangkan berkontribusi terhadap peningkatan semangat belajar dan daya ingat terhadap materi pembelajaran. Pengalaman belajar yang aktif menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan HAKASI tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendukung proses internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Integrasi unsur permainan, kolaborasi, dan penguatan nilai karakter menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar. Aktivitas yang dilakukan selama permainan memungkinkan siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui praktik langsung, bukan hanya melalui penjelasan konseptual. Situasi tersebut membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukatif layak digunakan sebagai alternatif inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada penguatan karakter.

Permainan HAKASI menghadirkan pola pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas pencarian informasi, diskusi kelompok, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Keterlibatan tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena siswa memiliki peran aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Partisipasi yang tinggi mendorong munculnya rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik untuk memahami materi secara lebih mendalam. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu meningkatkan kualitas keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran berbasis permainan juga mampu mengurangi tekanan psikologis yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Suasana belajar yang lebih santai, interaktif, dan menyenangkan membuat siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan mencoba menyelesaikan berbagai tantangan tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Aspek ini sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena pemahaman nilai tidak cukup diperoleh melalui hafalan konsep semata. Penghayatan terhadap nilai-nilai tersebut memerlukan keterlibatan

emosional dan pengalaman sosial yang diperoleh melalui interaksi langsung selama proses pembelajaran.

Aktivitas kelompok dalam permainan HAKASI mendorong terbentuknya interaksi sosial yang lebih intensif di antara siswa. Setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam menyelesaikan tugas dan memahami petunjuk permainan yang diberikan. Proses kerja sama tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan komunikasi, toleransi, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai. Kompetensi sosial tersebut memiliki keterkaitan yang erat dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan pentingnya kehidupan demokratis dan penghormatan terhadap keberagaman. Pengalaman belajar melalui kerja sama kelompok juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan HAKASI memperlihatkan bahwa pembelajaran nilai menjadi lebih efektif ketika dikaitkan dengan situasi konkret yang dekat dengan pengalaman siswa. Konsep-konsep seperti keadilan, persatuan, kemanusiaan, dan gotong royong lebih mudah dipahami ketika diwujudkan dalam bentuk aktivitas yang dapat dialami secara langsung oleh peserta didik. Pendekatan kontekstual ini membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan mereka. Pemahaman yang diperoleh melalui pengalaman langsung cenderung lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis. Proses internalisasi nilai pun berlangsung secara lebih alami karena siswa mengalami dan mempraktikkannya secara langsung.

Peningkatan motivasi belajar yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa unsur tantangan memiliki pengaruh yang besar terhadap antusiasme siswa. Teka-teki dan petunjuk yang terdapat dalam permainan mendorong siswa untuk berpikir aktif, mencari solusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas tersebut memunculkan rasa penasaran yang mendorong siswa untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran. Kompetisi yang berlangsung secara sehat juga memberikan stimulus tambahan bagi siswa untuk menyelesaikan setiap tantangan dengan baik. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terus berpartisipasi dalam kegiatan eksplorasi yang disajikan selama pembelajaran.

Perubahan perilaku siswa selama pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran memiliki pengaruh langsung terhadap kualitas interaksi di kelas. Pada tahap awal pembelajaran, sebagian besar siswa terlihat pasif, kurang percaya diri, dan enggan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Setelah permainan HAKASI diterapkan, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan gagasan kepada teman sekelompoknya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang interaktif mampu meningkatkan rasa percaya diri dan partisipasi siswa secara bertahap. Kondisi ini memperkuat pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang mampu menciptakan ruang interaksi yang positif bagi peserta didik.

Pembelajaran berbasis permainan seperti HAKASI juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan guru. Siswa memperoleh pengetahuan melalui proses mencoba, berdiskusi, mengevaluasi informasi, dan menemukan jawaban secara mandiri. Pola pembelajaran semacam ini membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat karena siswa terlibat secara langsung dalam proses konstruksi pengetahuan. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui aktivitas nyata memiliki daya retensi yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang bersifat verbalistik. Keterlibatan aktif dalam proses belajar menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis permainan.

Keberhasilan implementasi permainan HAKASI menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Pada tahap perkembangan

tersebut, siswa cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan gerak, interaksi sosial, eksplorasi, dan unsur permainan. Pembelajaran yang monoton dan terlalu berpusat pada guru berpotensi menurunkan perhatian serta motivasi belajar siswa. Penggunaan metode yang kreatif dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Permainan HAKASI juga menunjukkan bahwa penguatan karakter dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam proses pembelajaran di kelas. Nilai-nilai Pancasila tidak hanya disampaikan sebagai konsep teoritis, tetapi dipraktikkan secara langsung melalui aktivitas kerja sama, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan saling menghargai selama permainan berlangsung. Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa nilai karakter merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perilaku sehari-hari. Proses pembelajaran menjadi sarana untuk membangun kebiasaan positif yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Pengalaman tersebut berkontribusi terhadap pembentukan karakter siswa secara lebih nyata dan berkelanjutan.

Hasil penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Guru dapat mengadaptasi berbagai bentuk permainan edukatif sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pendekatan seperti HAKASI menunjukkan bahwa pembelajaran karakter akan lebih efektif ketika dikemas dalam aktivitas yang menyenangkan, partisipatif, dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Integrasi unsur permainan dan pembelajaran nilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar dan penguatan karakter peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas V A SD Negeri Sungai Lung, penerapan permainan HAKASI (*Harta Karun Pancasila*) dalam pembelajaran PPKn terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, permainan mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa meskipun masih ditemukan beberapa kendala, seperti alur permainan yang kurang terstruktur dan pemahaman mekanisme permainan yang belum optimal. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II melalui pembagian teka-teki secara bertahap, penempatan pos yang lebih strategis, serta penjelasan aturan permainan secara lebih rinci berhasil menciptakan proses pembelajaran yang lebih tertib, aktif, dan mudah dipahami siswa. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari kenaikan skor rata-rata angket motivasi dari 39 pada siklus I (kategori tinggi) menjadi 45,88 pada siklus II (kategori sangat tinggi). Observasi juga menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 sehingga permainan HAKASI layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan efektivitas permainan HAKASI secara luas pada karakteristik sekolah yang berbeda. Fokus penelitian juga masih terbatas pada peningkatan motivasi belajar siswa dan belum mengkaji pengaruh permainan terhadap aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun penguatan karakter siswa dalam jangka panjang. Durasi penelitian yang relatif singkat menyebabkan

pengamatan terhadap dampak pembelajaran hanya terbatas pada pelaksanaan tindakan selama dua siklus.

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan permainan HAKASI dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih luas dan kondisi sekolah yang beragam agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif. Pengembangan permainan berbasis teknologi digital juga dapat dilakukan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran sesuai kebutuhan pendidikan abad ke-21. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada pengukuran pengaruh permainan HAKASI terhadap keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan penguatan profil pelajar Pancasila. Guru juga perlu terus mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan kontekstual agar pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Afidah, N. N., Syihabuddin, Liswati, K. N., & Rizkyanfi, M. W. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1526–1536. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2717>
- Al-Shihri, K. A. (2021). The Effect of Using Active Learning Strategies on Secondary EFL Learners' Grammar Achievement. *American Journal of Educational Research*, Vol. 7, 2021, Pages 309–313, 7(4), 309–313. <https://doi.org/10.12691/EDUCATION-7-4-2>
- Bell, D., & Kahrhoff, J. (2006). *Active Learning Handbook*. Faculty Development Center Webster University.
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7–16. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44>
- Hamidah, N., & Barus, M. I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 093 Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi*, 7(3), 56–68. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i3.316>
- Mashfufah, A., Pristiani, R., Rufiana, I. S., Hardhita, R. S., & Mirayanti. (2024). Treasure Hunt: Strengthen Collaboration Skills within the Global Diversity Dimension among Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(3), 469–478. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i3.82232>
- Novianti, Isrok'atun, & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Permainan Mencari Harta Karun terhadap Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pecahan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2449–2461. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8867>
- Nursalim, Widodo, A., Pristiani, Y. D., Iswantiningtyas, V., & Karisma, D. Y. (2024). Unveiling the Value of Pancasila Learning in Early Childhood: The Garuda Bird Puzzle Game Approach. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(4), 721–732. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.94-11>
- Öztürk, B., Kaya, M., & Demir, M. (2022). Does Inquiry-Based Learning Model Improve Learning Outcomes? A Second-Order Meta-Analysis. *Journal of Pedagogical Research*, 6(4), 201–216. <https://doi.org/10.33902/JPR.202217481>
- Palupi, S. R., & Santi, A. U. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24108>
- Rahayu, N., Amanahtillah, D., Wulandari, F., & Jelita, J. (2024). The Effect of Steam on Student Learning Activities in Elementary School. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1. <https://doi.org/10.22373/pjp.v13i3.24090>
- Ryser, G. R. (2021). Qualitative and Quantitative Approaches to Assessment. In *Identifying Gifted Students*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003235682-2>

- Supriadi, S., Dhayinta, S. T., Gunadi, L. E. R., Nasir, M., & Gigih Dwi Ananto. (2024). 21st Century Ppkn Learning Innovation: Android-Based Treasure Hunt Media to Improve Student Literacy and Active Participation. *International Journal of Sustainable English Language, Education, and Science*, 1(2), 64–71. <https://doi.org/10.71131/ae89wc36>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.vii4.821>
- Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., & Harefa, H. O. N. (2024). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956–9965. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>