JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Playful Civic Learning for Pancasila Education in the Early Grades of Elementary School

Dwi Agung Prasetiyo[1], *Erlina Yuliastuti*[2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia [1,2]

Article Information
Submitted : February 05, 2026
Reviewed : February 27, 2026
Published : March 24, 2026

Keyword
Playful Civic Learning
Pancasila Education
Early Grades
Elementary School

Correspondence Email:
agprasetiyo.id@gmail.com

ABSTRACT

Teaching Pancasila values in the early grades is pedagogically challenging because the concepts are abstract, whereas children aged 6-8 learn most effectively through concrete, joyful, social, and contextual experiences. This qualitative case study examined the implementation of Playful Civic Learning in early-grade Pancasila Education, students' experiences in understanding and enacting values, and the teacher's pedagogical role. The study was conducted at SDN Lemahbang, Bendo District, Magetan Regency, in November 2025, involving the principal, two early-grade teachers, and Grade I-II students. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and documentation of teaching modules, student work, teacher reflection notes, and classroom activities. Data were analyzed thematically using the interactive procedures of data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that Playful Civic Learning was implemented through social role-play, interactive value-based storytelling, classroom-rule games, simple deliberation simulations, value songs and movements, concrete media, and recurring classroom routines. The approach made Pancasila values more concrete, broadened student participation, and supported the emergence of early civic dispositions in everyday interactions. Teachers functioned as designers, social-linguistic scaffolders, and reflective facilitators. The study's main contribution is a five-stage conceptual cycle comprising value elicitation, meaningful play, social interaction and rule negotiation, simple value reflection, and habituation in classroom routines. The cycle explains how play, reflection, and habituation operate continuously to support the early internalization of Pancasila values.

DOI : https://doi.org/10.22437/gentala.v11i1.58195

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki posisi strategis dalam membentuk dasar karakter kewargaan anak sejak dini. Pada kelas awal, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup disampaikan melalui hafalan simbol, bunyi sila, atau penjelasan normatif tentang aturan. Anak kelas I dan II berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman konkret, gerak, interaksi sosial, imajinasi, dan pembiasaan. Oleh karena itu, nilai-nilai Pancasila perlu dihadirkan dalam bentuk pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan anak, seperti bermain peran, berbagi alat belajar, antre, berdiskusi sederhana, menjaga kelas, menghargai teman, dan menyelesaikan konflik kecil secara damai.

Pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila Fase A mengarahkan siswa untuk mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila Pancasila; menerapkan nilai-nilai

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Pancasila di lingkungan keluarga; memahami aturan; mengenali identitas diri dan lingkungan; serta mempraktikkan kerja sama dalam kelompok. Arah capaian tersebut menuntut pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, kebiasaan, dan perilaku sosial. Karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas awal perlu mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, sosial, dan tindakan nyata.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Playful Civic Learning*, yaitu pembelajaran kewargaan yang mengintegrasikan unsur bermain, kegembiraan, interaksi sosial, refleksi sederhana, dan pengalaman nilai dalam aktivitas belajar. Pendekatan ini berpijak pada gagasan bahwa bermain bukan sekadar kegiatan rekreatif, melainkan ruang pedagogis tempat anak membangun makna, mempraktikkan aturan, bernegosiasi, bekerja sama, dan memahami konsekuensi sosial dari tindakannya. Parker dkk. (2022) menegaskan bahwa pembelajaran melalui bermain di sekolah dapat memperkuat keterlibatan, inklusi, dan perkembangan keterampilan holistik siswa. Li dan Kangas (2024) juga menunjukkan bahwa *playful learning* dalam pendidikan dasar memiliki karakteristik aktif, sosial, bermakna, menyenangkan, dan memberi ruang bagi peran guru sebagai fasilitator, pengarah, serta mitra belajar anak.

Secara konseptual, artikel ini menempatkan teori sosiokultural sebagai kerangka teoretik utama. Dalam perspektif sosiokultural, anak membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, bahasa, alat budaya, dan dukungan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, nilai-nilai seperti solidaritas, tanggung jawab, keadilan, musyawarah, dan sikap saling menghargai tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi dipelajari melalui praktik sosial yang berulang. Guru berperan memberikan dukungan bertahap (*scaffolding*) agar siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain dengan makna kewargaan. Kerangka ini diperkuat oleh gagasan *guided play*, yaitu bentuk bermain yang tetap memberi ruang bagi pilihan dan imajinasi anak, tetapi memiliki tujuan belajar yang dirancang secara sadar oleh guru (Chen dkk., 2024; Dean & Wenner, 2025).

Perdebatan tentang pembelajaran berbasis bermain di sekolah dasar menunjukkan bahwa bermain tidak dapat dipahami secara sempit sebagai aktivitas bebas tanpa arah, melainkan sebagai pengalaman pedagogis yang perlu memiliki kejelasan tujuan, dukungan guru, dan keterkaitan dengan pertumbuhan anak. Bodrova dkk. (2023) menegaskan bahwa tantangan utama dalam merancang intervensi berbasis bermain terletak pada kejelasan konsep bermain,

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

kualitas pendampingan guru, dan cara mengevaluasi hasil belajar anak secara utuh. Dalam konteks kelas awal sekolah dasar, *guided play* menjadi penting karena berada di antara permainan bebas dan instruksi langsung. Skene dkk. (2022) menunjukkan bahwa bimbingan orang dewasa dalam aktivitas bermain dapat mendukung perkembangan belajar anak, terutama ketika guru mampu menjaga keseimbangan antara kebebasan eksplorasi anak dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, *Playful Civic Learning* dalam Pendidikan Pancasila perlu diposisikan sebagai strategi yang terarah, tetapi tetap memberi ruang bagi imajinasi, pilihan, gerak, dan interaksi sosial siswa.

Kajian mutakhir menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain semakin dipandang penting tidak hanya di PAUD, tetapi juga di sekolah dasar. Dean dan Wenner (2025) menemukan bahwa penelitian tentang *play-based learning* dalam lingkungan formal berkembang luas, tetapi masih membutuhkan penguatan konteks geografis dan kultural yang lebih beragam. Simoncini dkk. (2025) menegaskan bahwa di sekolah dasar, bermain sering masih diposisikan sebagai kegiatan sela atau hadiah setelah belajar, bukan sebagai strategi pedagogis inti. Kondisi tersebut juga tampak dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang masih sering dilakukan melalui ceramah, tanya jawab singkat, penugasan buku, atau hafalan simbol. Padahal, nilai Pancasila lebih mudah dipahami siswa kelas awal ketika dihubungkan dengan tindakan konkret dalam keseharian.

Selain itu, pembelajaran berbasis bermain relevan dengan kebutuhan transisi pedagogis dari PAUD ke sekolah dasar. Anak kelas awal masih membawa karakteristik belajar anak usia dini, seperti belajar melalui benda konkret, gerak, cerita, simbol, permainan peran, dan relasi sosial dengan teman sebaya. Khalil dkk. (2022) menunjukkan bahwa pemahaman pendidik tentang *play-based learning* sangat menentukan kualitas penerapannya dalam pembelajaran, karena bermain yang bermakna membutuhkan rancangan lingkungan, media, pertanyaan pemantik, dan refleksi. McLean dkk. (2023) juga menegaskan bahwa persepsi orang dewasa terhadap bermain berpengaruh terhadap bagaimana bermain ditempatkan dalam kegiatan belajar formal. Dalam hal ini, guru SD perlu memahami bahwa bermain bukan pengurang keseriusan belajar, tetapi sarana untuk membuat nilai Pancasila lebih dekat dengan dunia anak. Mukherjee dkk. (2023) menambahkan bahwa konsepsi anak tentang bermain berkaitan dengan kesenangan, kreativitas, relasi sosial, dan rasa memiliki kendali atas aktivitasnya. Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila di kelas awal akan lebih bermakna apabila nilai

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

gotong royong, empati, tanggung jawab, musyawarah, dan keadilan dipelajari melalui pengalaman yang secara emosional dekat dengan anak.

Literatur yang ada memperlihatkan tiga celah penelitian yang belum terjawab secara memadai. Pertama, penelitian *play-based learning* di sekolah dasar lebih banyak membahas literasi, numerasi, kreativitas, kolaborasi, atau perkembangan sosial-emosional, sedangkan pembelajaran nilai kewargaan belum menjadi fokus utama (Parker dkk., 2022; Dean & Wenner, 2025). Kedua, studi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar cenderung berfokus pada Profil Pelajar Pancasila, pembelajaran berbasis proyek, media, dan instrumen karakter (Pangalila & Fatimah, 2023; Sabon dkk., 2022; Utari & Afendi, 2022), sementara konteks kelas awal dan karakteristik transisi dari PAUD ke SD masih terbatas dibahas. Ketiga, hubungan antara aktivitas bermain, interaksi sosial, refleksi guru, dan pembiasaan nilai belum banyak dirumuskan secara eksplisit sebagai model konseptual yang menjelaskan proses internalisasi nilai Pancasila pada siswa kelas awal.

Penggunaan media konkret dan sumber belajar lokal juga menjadi aspek penting dalam *Playful Civic Learning*. Li dkk. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran melalui bermain dapat mendorong pembelajaran multimodal karena anak menggunakan gerak, bahasa, visual, ekspresi, dan tindakan sosial secara bersamaan. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, multimodalitas penting karena nilai tidak semata-mata dipahami melalui penjelasan verbal guru, melainkan juga melalui gambar, kartu peran, lagu, benda kelas, papan aturan, dan aktivitas kelompok. Mackley dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* di sekolah dasar dapat membangun kompetensi kolaboratif karena anak memperoleh kesempatan untuk menyusun, bernegosiasi, berbagi gagasan, dan bekerja sama. Miller dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa pengalaman bermain berbasis alam atau lingkungan sekitar dapat mendukung keterlibatan, kesejahteraan, dan hubungan sosial anak. Dengan demikian, *Playful Civic Learning* memiliki dasar teoretik dan praktis untuk menghubungkan Pendidikan Pancasila dengan pengalaman konkret siswa kelas awal melalui media sederhana, permainan sosial, dan sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah.

Penelitian ini ditujukan untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji *Playful Civic Learning* sebagai pedagogi kewargaan yang mengintegrasikan bermain, interaksi sosial, refleksi, dan pembiasaan nilai dalam konteks Pendidikan Pancasila kelas awal. Kebaruan penelitian terletak pada perumusan Siklus *Playful Civic Learning* sebagai model konseptual yang menjelaskan proses internalisasi nilai secara berulang. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan implementasi

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Playful Civic Learning dalam Pendidikan Pancasila kelas awal di SDN Lemahbang, Kecamatan Bendo, Kabupaten Magetan; (2) menganalisis pengalaman siswa dalam memahami dan mempraktikkan nilai Pancasila melalui aktivitas bermain; (3) mengidentifikasi peran guru dalam merancang, memfasilitasi, dan merefleksikan pembelajaran; serta (4) merumuskan model konseptual Siklus *Playful Civic Learning* berdasarkan pola temuan lapangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus intrinsik. Kasus yang dikaji adalah praktik *Playful Civic Learning* dalam konteks alamiah pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas awal di SDN Lemahbang, Kecamatan Bendo, Kabupaten Magetan. Desain ini memungkinkan peneliti menelaah secara kontekstual interaksi guru-siswa, dinamika kelas, penggunaan media, rutinitas pembelajaran, serta respons siswa terhadap aktivitas bermain yang bermuatan nilai Pancasila.

Desain studi kasus dipilih karena penelitian tidak dimaksudkan untuk mengukur efektivitas perlakuan secara statistik, melainkan untuk memahami secara mendalam makna, proses, dan dinamika sosial dalam pembelajaran. Penelitian kualitatif, termasuk studi kasus dan wawancara, memiliki kekuatan dalam menangkap pengalaman serta interaksi yang tidak selalu dapat dijelaskan melalui data numerik (Thelwall & Nevill, 2021). Dengan demikian, kelas awal SDN Lemahbang diposisikan sebagai satu kasus yang memungkinkan peneliti memahami hubungan antara rancangan aktivitas bermain, respons siswa, peran guru, dan kemunculan nilai Pancasila dalam kehidupan kelas sehari-hari.

Penelitian dilaksanakan pada November 2025 di SDN Lemahbang, Kecamatan Bendo, Kabupaten Magetan. Partisipan terdiri atas satu kepala sekolah, dua guru kelas awal, serta siswa kelas I dan II. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas awal. Fokus pengamatan diarahkan pada kegiatan yang memuat unsur bermain, antara lain permainan peran, cerita interaktif, lagu nilai, tepuk Pancasila, permainan aturan kelas, simulasi musyawarah, permainan kerja sama, dan penggunaan media konkret.

Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, dan catatan refleksi guru. Observasi dilakukan pada beberapa pertemuan Pendidikan Pancasila untuk mencatat aktivitas guru, partisipasi siswa, bentuk permainan, penggunaan media, dan perilaku kewargaan yang muncul selama pembelajaran. Wawancara dengan guru kelas awal

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

dan kepala sekolah diarahkan pada perencanaan pembelajaran, alasan pedagogis penggunaan aktivitas bermain, tantangan pelaksanaan, serta perubahan perilaku siswa yang mereka amati. Dokumentasi meliputi modul ajar, lembar kegiatan, foto media pembelajaran, catatan guru, dan hasil karya siswa. Catatan refleksi guru digunakan untuk memahami pertimbangan pedagogis setelah pembelajaran berlangsung.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Pada tahap kondensasi, data yang relevan dipilih dan diberi kode berdasarkan bentuk aktivitas bermain, respons siswa, peran guru, serta nilai Pancasila yang muncul. Selanjutnya, data disajikan dalam matriks tema, narasi temuan, dan peta hubungan antarkategori. Kesimpulan dikembangkan secara bertahap dengan membandingkan pola antarsumber data dan menghubungkannya dengan teori sosiokultural, *guided play*, dan pembelajaran kewargaan di sekolah dasar.

Untuk memperdalam interpretasi, pengodean dilakukan secara tematik dengan tetap mempertahankan alur analisis interaktif. Data observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan refleksi dibaca berulang untuk menemukan pola makna mengenai bentuk *Playful Civic Learning*, pengalaman belajar siswa, peran guru, dan nilai Pancasila yang muncul. Tema tidak dibentuk secara mekanis, tetapi dikembangkan melalui proses interpretatif yang mempertimbangkan koherensi data, konteks kelas, karakteristik siswa kelas awal, serta pertanyaan penelitian. Prosedur ini sejalan dengan Braun dan Clarke (2021), yang menekankan pentingnya tema yang bermakna, koheren, dan transparan secara analitis.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, kecukupan referensial, dan *member checking* terbatas. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, kepala sekolah, siswa, dan dokumen pembelajaran. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan refleksi guru. Kecukupan referensial diperkuat melalui catatan lapangan, dokumen pembelajaran, dan bukti visual aktivitas kelas. Interpretasi awal kemudian dikonfirmasikan kepada guru untuk memastikan kesesuaiannya dengan praktik pembelajaran yang berlangsung.

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Implementasi Playful Civic Learning di Kelas Awal

Hasil observasi menunjukkan bahwa *Playful Civic Learning* di SDN Lemahbang tidak dipahami sebagai permainan bebas tanpa arah, melainkan sebagai strategi pembelajaran yang menggabungkan tujuan Pendidikan Pancasila dengan aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal. Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi ringan melalui lagu, tepuk nilai, pertanyaan kontekstual, atau cerita pendek yang dekat dengan kehidupan anak. Setelah itu, siswa diajak melakukan aktivitas bermain yang terkait dengan materi, misalnya bermain peran sebagai anggota keluarga yang berbagi tugas, simulasi antre di kantin, permainan memilih simbol Pancasila, atau permainan kelompok untuk menyusun gambar perilaku sesuai sila.

Dalam beberapa pertemuan, guru menggunakan media konkret seperti kartu gambar, simbol Garuda Pancasila, benda kelas, papan aturan, dan gambar situasi sosial. Media tersebut membantu siswa menghubungkan sila Pancasila dengan tindakan yang dapat mereka lihat dan lakukan. Misalnya, sila kedua tidak hanya dijelaskan sebagai “kemanusiaan yang adil dan beradab”, tetapi dikaitkan dengan tindakan menolong teman yang jatuh, berbicara sopan, dan tidak mengejek teman. Sila ketiga dikaitkan dengan bermain bersama tanpa memilih-milih teman. Sila keempat dikaitkan dengan memilih permainan secara musyawarah sederhana. Sila kelima dikaitkan dengan berbagi alat belajar dan bergiliran menggunakan media.

Temuan menunjukkan bahwa *Playful Civic Learning* berfungsi sebagai jembatan antara konsep Pancasila yang abstrak dan pengalaman nyata siswa. Temuan ini sejalan dengan Parker dkk. (2022), yang menjelaskan bahwa pembelajaran melalui bermain memungkinkan anak terlibat dalam pengalaman yang bermakna, menyenangkan, sosial, aktif, dan berulang. Dalam konteks kelas awal, siswa tidak hanya mendengar penjelasan tentang nilai, tetapi mengalami nilai tersebut melalui tindakan bermain. Dengan demikian, bermain menjadi medium untuk memaknai dan mulai menginternalisasi nilai.

Dari perspektif teori sosiokultural, aktivitas bermain dalam Pendidikan Pancasila menjadi ruang interaksi sosial tempat anak belajar melalui bahasa, simbol, aturan, dan bantuan guru. Guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi memfasilitasi proses negosiasi makna. Ketika siswa berbeda pendapat tentang urutan bermain, guru mengarahkan mereka menerapkan bahasa sederhana seperti “kita pilih bersama”, “bergantian”, dan “mendengarkan teman”. Pada

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

saat itu, nilai musyawarah tidak berdiri sebagai konsep normatif, melainkan sebagai praktik sosial yang dialami siswa secara langsung.

Bentuk-Bentuk Playful Civic Learning dalam Pendidikan Pancasila

Berdasarkan analisis data, terdapat enam bentuk utama *Playful Civic Learning* yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas awal di SDN Lemahbang. Pertama, bermain peran sosial. Guru menggunakan skenario sederhana seperti keluarga yang bekerja sama membersihkan rumah, teman yang berbagi bekal, siswa yang meminta maaf setelah berebut mainan, atau kelompok yang memilih ketua permainan. Aktivitas ini membantu siswa memahami nilai Pancasila melalui tindakan sosial. Bermain peran membuat siswa tidak hanya mengucapkan perilaku baik, tetapi memerankannya. Dalam pengamatan kelas, siswa tampak lebih mudah menjelaskan makna “adil”, “saling menghargai”, dan “gotong royong” setelah mereka mempraktikkan situasi tersebut dalam permainan.

Bermain peran mendukung pengembangan empati dan pengambilan perspektif. Wee dkk. (2022) menunjukkan bahwa kegiatan berbasis buku cerita dan bermain peran dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengambil perspektif dan empati. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, empati menjadi landasan penting bagi nilai kemanusiaan, persatuan, dan keadilan sosial. Ketika siswa memerankan anak yang tidak diajak bermain, siswa lain mulai memahami bahwa tindakan mengecualikan teman dapat membuat orang lain sedih. Pemahaman ini lebih kuat dibandingkan sekadar mendengar nasihat guru.

Kedua, storytelling interaktif bermuatan nilai Pancasila. Guru menggunakan cerita pendek tentang kehidupan siswa di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Cerita tidak disampaikan secara satu arah, tetapi diselingi pertanyaan, gerak, ekspresi, dan pilihan tindakan. Misalnya, saat tokoh cerita melihat teman kesulitan membawa buku, siswa diminta memilih tindakan yang tepat. Guru kemudian mengaitkan pilihan siswa dengan sila kedua dan nilai gotong royong. Aktivitas ini membuat siswa aktif berpikir, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan nilai dengan situasi nyata. Storytelling interaktif memperlihatkan bahwa pembelajaran Pancasila dapat bergerak dari hafalan menuju penalaran moral sederhana. Anak kelas awal memang belum melakukan penalaran moral abstrak yang kompleks, tetapi mereka dapat memahami konsekuensi tindakan melalui cerita konkret. Hal ini sejalan dengan gagasan *playful pedagogies* yang menempatkan imajinasi, peran, humor, dan pengalaman sebagai bagian dari proses belajar yang bermakna (Darwich dkk., 2024).

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Ketiga, permainan aturan kelas. Guru mengubah pembahasan tentang aturan menjadi permainan sederhana. Siswa diminta mengelompokkan kartu perilaku ke dalam dua kategori, yaitu “sesuai aturan” dan “belum sesuai aturan”. Contoh kartu meliputi antre sebelum cuci tangan, mengangkat tangan sebelum berbicara, membuang sampah pada tempatnya, meminjam pensil tanpa izin, dan mendorong teman saat bermain. Aktivitas ini membuat siswa belajar bahwa aturan bukan sekadar larangan, melainkan kesepakatan untuk menjaga kenyamanan bersama. Permainan aturan kelas berkaitan erat dengan capaian Pendidikan Pancasila Fase A yang menuntut siswa mengenal aturan dalam keluarga dan menunjukkan perilaku yang mematuhi. Dalam kerangka *civic learning*, aturan kelas dapat dipahami sebagai bentuk awal kehidupan demokratis. Anak belajar bahwa kebebasan bermain tetap memerlukan batas, giliran, dan tanggung jawab. Di sini, guru berperan menjaga keseimbangan antara kegembiraan bermain dan tujuan pembelajaran kewargaan.

Keempat, simulasi musyawarah sederhana. Guru memberi situasi pilihan, misalnya memilih permainan kelompok, menentukan lagu pembuka, atau memilih gambar yang akan ditempel di papan kelas. Siswa diminta menyampaikan pilihan, mendengarkan teman, dan menerima hasil kesepakatan. Meskipun sederhana, kegiatan ini membantu siswa memahami nilai sila keempat. Musyawarah tidak diperkenalkan sebagai istilah berat, tetapi sebagai pengalaman memilih bersama, menghargai suara teman, dan menerima keputusan kelompok.

Dalam observasi, beberapa siswa awalnya menunjukkan kekecewaan ketika pilihannya tidak terpilih. Guru kemudian mengarahkan refleksi dengan bahasa sederhana bahwa semua anak berhak menyampaikan pendapat, tetapi keputusan bersama perlu dihargai. Momen ini penting dalam pembelajaran kewargaan karena siswa belajar mengelola emosi, menunda keinginan pribadi, dan menerima aturan kolektif. Temuan ini memperkuat pandangan Li dan Kangas (2024) bahwa *playful learning* di sekolah dasar membutuhkan peran aktif guru agar pengalaman bermain tetap terarah dan bermakna secara pedagogis.

Kelima, lagu, tepuk, dan gerak nilai Pancasila. Guru menggunakan lagu pendek dan tepuk nilai untuk membantu siswa mengingat simbol dan perilaku sesuai sila. Aktivitas ini menarik perhatian siswa, terutama ketika energi belajar mulai menurun. Namun, nilai pedagogisnya tidak hanya pada aspek hafalan, melainkan pada penguatan suasana positif. Siswa tampak lebih siap mengikuti pembelajaran setelah melakukan gerak dan tepuk bersama. Kegiatan ini juga membangun rasa kebersamaan kelas.

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Keenam, rutinitas kelas sebagai permainan sosial berulang. Rutinitas seperti antre, piket, berdoa, menyapa teman, berbagi alat tulis, merapikan tempat duduk, dan memberi apresiasi kepada teman diposisikan sebagai bagian dari pembelajaran Pancasila. Guru tidak memisahkan pembelajaran nilai dari kehidupan kelas. Nilai Pancasila hadir dalam tindakan kecil yang dilakukan berulang. Dari sisi teori sosiokultural, rutinitas ini menjadi praktik budaya kelas yang membentuk kebiasaan kewargaan awal.

Pengalaman Belajar Siswa: Dari Mengenal Simbol Menuju Mempraktikkan Nilai

Temuan penting penelitian ini adalah adanya pergeseran pengalaman belajar siswa dari sekadar mengenal simbol menuju mempraktikkan nilai. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa lebih mudah menyebut Garuda, bendera, lagu Indonesia Raya, atau sila pertama dibandingkan menjelaskan contoh perilaku sesuai sila. Setelah mengikuti aktivitas bermain, siswa mulai mampu memberi contoh tindakan konkret. Misalnya, nilai persatuan dipahami sebagai bermain bersama tanpa mengejek, nilai keadilan dipahami sebagai bergiliran menggunakan alat, dan nilai musyawarah dipahami sebagai memilih bersama.

Data observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika guru menggunakan permainan dibandingkan ketika materi disampaikan terutama melalui ceramah. Partisipasi tampak dari keberanian siswa mengangkat tangan, menyampaikan pendapat, bergerak mengikuti instruksi, memilih kartu gambar, dan memerankan situasi sosial. Siswa yang pada awalnya pasif mulai terlibat ketika diberi peran sederhana, seperti penjaga aturan, pembaca kartu gambar, pemilih simbol, atau pemeran teman yang meminta maaf.

Keterlibatan ini menunjukkan bahwa *Playful Civic Learning* memberi ruang partisipasi yang lebih luas. Dalam pembelajaran konvensional, siswa yang cepat menjawab biasanya lebih dominan. Namun, dalam aktivitas bermain, siswa dapat berpartisipasi melalui gerak, ekspresi, pilihan gambar, atau tindakan sosial. O'Keeffe dkk. (2025) menegaskan bahwa dari perspektif anak, bermain dipahami sebagai aktivitas yang menyenangkan, otonom, sosial, kreatif, dan sering melibatkan orang dewasa sebagai mitra. Dengan demikian, ketika Pendidikan Pancasila dirancang secara bermain, siswa kelas awal memperoleh ruang belajar yang lebih sesuai dengan dunia mereka.

Pengalaman siswa juga memperlihatkan bahwa nilai Pancasila lebih kuat ketika dikaitkan dengan emosi. Anak mengingat situasi ketika ada teman tidak diajak bermain, ketika tokoh cerita meminta maaf, atau ketika kelompok harus bergiliran memakai media. Momen

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

emosional tersebut membuat nilai menjadi hidup. Anak tidak hanya mengetahui bahwa "menolong teman itu baik", tetapi merasakan alasan mengapa teman perlu ditolong. Dalam perspektif pembelajaran karakter, dimensi mengetahui, merasakan, dan melakukan menjadi satu kesatuan.

Peran Guru sebagai Perancang, Pendamping, dan Reflektor Bermain

Peran guru menjadi faktor utama keberhasilan *Playful Civic Learning*. Temuan menunjukkan bahwa guru tidak sekadar memberi permainan, tetapi merancang tujuan nilai, memilih media, mengatur alur kegiatan, mengamati respons siswa, dan menutup aktivitas dengan refleksi sederhana. Peran ini sesuai dengan konsep *intentional teaching* dalam pembelajaran berbasis bermain. Chen dkk. (2024) menekankan bahwa pembelajaran bermain yang bermakna membutuhkan intensionalitas guru, yaitu kesadaran guru dalam menghubungkan tujuan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Dalam praktiknya, guru SDN Lemahbang melakukan tiga bentuk pendampingan. Pertama, guru memberi *scaffolding* bahasa. Ketika siswa kesulitan menjelaskan perilaku sesuai sila, guru membantu dengan pertanyaan sederhana seperti "kalau teman jatuh, apa yang bisa kita lakukan?" atau "kalau semua ingin duluan, bagaimana supaya adil?". Pertanyaan tersebut membantu siswa membangun makna melalui dialog.

Kedua, guru memberi *scaffolding* sosial. Saat siswa berebut peran atau media, guru tidak langsung menghentikan permainan, tetapi mengubah konflik kecil menjadi bahan belajar. Guru mengajak siswa menyepakati giliran, mendengarkan teman, dan mencoba kembali. Momen ini menunjukkan bahwa konflik dalam bermain dapat menjadi sumber belajar kewargaan jika dikelola secara pedagogis.

Ketiga, guru memberi *scaffolding* reflektif. Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa menyebutkan perilaku baik yang muncul. Refleksi dilakukan singkat karena menyesuaikan rentang perhatian siswa kelas awal. Bentuk refleksi misalnya: "hari ini siapa yang sudah mau bergiliran?", "sila ke berapa yang kita praktikkan?", atau "bagaimana perasaanmu ketika teman mau berbagi?". Refleksi ini penting agar aktivitas bermain tidak berhenti sebagai kesenangan, tetapi berubah menjadi pengalaman nilai.

Peran guru tersebut memperlihatkan bahwa bermain dalam Pendidikan Pancasila bukan aktivitas spontan tanpa arah. Guru perlu memiliki kemampuan pedagogis untuk membaca situasi kelas, memilih bentuk permainan, mengelola emosi siswa, dan menghubungkan

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

pengalaman dengan konsep nilai. Hal ini relevan dengan temuan Dean dan Wenner (2025) bahwa pembelajaran berbasis bermain di lingkungan formal membutuhkan keseimbangan antara pilihan anak, rasa ingin tahu, kegembiraan, dan tujuan kurikuler.

Nilai-Nilai Pancasila yang Muncul dalam Interaksi Harian

Hasil analisis menunjukkan bahwa *Playful Civic Learning* memunculkan lima nilai utama dalam interaksi harian siswa. Pertama, religiusitas dan rasa syukur muncul dalam rutinitas berdoa, menyapa guru, dan menghargai perbedaan kebiasaan teman. Guru mengaitkan nilai sila pertama dengan sikap berdoa tertib dan menghormati teman yang berbeda kebiasaan. Kedua, kemanusiaan dan empati muncul saat siswa menolong teman, meminta maaf, tidak mengejek, dan menghibur teman yang kalah dalam permainan. Nilai ini terlihat kuat dalam kegiatan bermain peran dan cerita. Siswa mulai memahami bahwa tindakan mereka dapat membuat teman senang atau sedih.

Ketiga, persatuan dan kebersamaan muncul dalam permainan kelompok. Pada awalnya, beberapa siswa cenderung memilih teman dekat. Setelah diarahkan melalui permainan kelompok acak, siswa mulai mau bekerja sama dengan teman yang berbeda. Guru menegaskan bahwa bermain bersama merupakan contoh sederhana persatuan. Keempat, musyawarah dan menghargai pendapat muncul dalam simulasi memilih permainan, memilih gambar, atau menentukan urutan kelompok. Meski masih sederhana, siswa belajar menyampaikan pilihan dan menerima keputusan. Pada kelas awal, pengalaman ini menjadi dasar awal demokrasi kelas. Kelima, keadilan dan tanggung jawab muncul dalam kegiatan bergiliran memakai media, membagi alat, menyelesaikan tugas kelompok, dan merapikan kelas setelah bermain. Guru menghubungkan tindakan tersebut dengan nilai adil dan tanggung jawab. Siswa memahami bahwa adil bukan berarti semua harus mendapat benda yang sama pada saat yang sama, melainkan semua memperoleh kesempatan sesuai giliran.

Temuan ini menunjukkan bahwa nilai Pancasila lebih mudah tumbuh ketika menjadi bagian dari kehidupan kelas. Pancasila tidak hanya berada di poster dinding atau buku ajar, tetapi hadir dalam interaksi kecil yang dilakukan siswa. Pangalila dan Fatimah (2023) menegaskan bahwa pembelajaran kewargaan dan Profil Pelajar Pancasila berpengaruh terhadap pemahaman nilai Pancasila siswa. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pada kelas awal, pemahaman nilai perlu dijembatani melalui bermain dan rutinitas konkret.

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Tantangan Implementasi Playful Civic Learning

Meskipun menunjukkan manfaat pedagogis, implementasi *Playful Civic Learning* juga menghadapi beberapa tantangan. Pertama, guru memerlukan waktu lebih banyak untuk menyiapkan media dan skenario bermain. Pembelajaran berbasis bermain menuntut rancangan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga terhubung secara jelas dengan capaian pembelajaran dan nilai yang dituju. Apabila perencanaan kurang matang, permainan dapat menjadi ramai tetapi kehilangan fokus pedagogisnya.

Kedua, pengelolaan kelas menjadi tantangan karena siswa kelas awal mudah bergerak, berebut peran, atau terlalu antusias. Guru perlu memiliki strategi transisi, aturan bermain, dan sinyal kelas yang konsisten. Dalam observasi, guru menggunakan tepuk, hitungan, dan kesepakatan kelas untuk mengembalikan perhatian siswa. Strategi ini membantu menjaga keseimbangan antara kebebasan bermain dan keteraturan belajar.

Ketiga, tidak semua siswa langsung memahami hubungan antara permainan dan nilai Pancasila. Sebagian siswa menikmati permainan tetapi belum mampu menyebutkan makna nilai secara verbal. Hal ini wajar karena perkembangan kognitif siswa kelas awal masih membutuhkan pengulangan. Oleh karena itu, refleksi singkat setelah bermain menjadi unsur penting.

Keempat, guru masih membutuhkan penguatan kapasitas dalam merancang *Playful Civic Learning*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memiliki kemauan untuk menggunakan permainan, tetapi masih memerlukan contoh skenario, media sederhana, dan panduan refleksi nilai. Temuan ini membuka peluang tindak lanjut melalui pelatihan guru, pengembangan perangkat ajar, penyusunan media konkret, serta pendampingan implementasi di kelas awal.

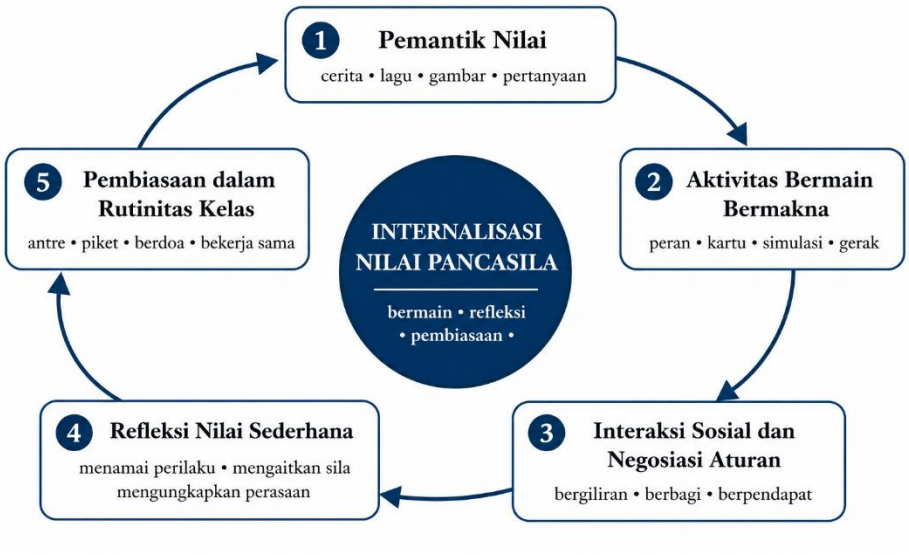
Model Temuan: Siklus Playful Civic Learning

Berdasarkan temuan lapangan, *Playful Civic Learning* dalam Pendidikan Pancasila kelas awal dapat dirumuskan sebagai siklus pedagogis yang terdiri atas lima tahap. Tahap pertama adalah pemantik nilai, ketika guru menggunakan cerita, lagu, gambar, pertanyaan, atau pengalaman harian untuk menghubungkan materi dengan dunia anak. Tahap kedua adalah aktivitas bermain bermakna melalui permainan peran, kartu, simulasi musyawarah, permainan kelompok, atau gerak dan lagu yang terkait dengan nilai Pancasila. Tahap ketiga adalah interaksi sosial dan negosiasi aturan, ketika siswa berlatih bergiliran, berbagi, menyampaikan pendapat, mendengarkan teman, dan mematuhi kesepakatan bermain. Tahap keempat adalah refleksi nilai sederhana, yaitu proses menamai perilaku baik, mengaitkannya dengan sila

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Pancasila, dan mengungkapkan perasaan selama bermain. Tahap kelima adalah pembiasaan dalam rutinitas kelas melalui kegiatan seperti antre, piket, berdoa, menjaga kebersihan, dan bekerja sama. Hubungan antartahap tersebut divisualisasikan pada Gambar 1.



Sumber: Hasil analisis peneliti (2025)

Gambar 1. Siklus Konseptual *Playful Civic Learning* dalam Pendidikan Pancasila Kelas Awal

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, kekuatan Siklus *Playful Civic Learning* terletak pada kesinambungan antara pengalaman bermain, interaksi sosial, dialog reflektif, dan pembiasaan. Pembiasaan tidak diposisikan sebagai tahap akhir yang berhenti, melainkan sebagai pengalaman baru yang kembali menjadi pemantik pada pembelajaran berikutnya. Tanpa refleksi, permainan berisiko berhenti sebagai hiburan; tanpa pembiasaan, pemaknaan nilai tidak memperoleh penguatan dalam perilaku harian. Sebaliknya, ketika kelima tahap berjalan secara berulang, Pendidikan Pancasila menjadi lebih konkret, partisipatif, dan dekat dengan dunia anak kelas awal. Model ini sekaligus menjelaskan keterhubungan antara bermain, refleksi, dan habituasi nilai yang belum banyak dirumuskan secara eksplisit dalam kajian Pendidikan Pancasila kelas awal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Playful Civic Learning* merupakan strategi pedagogis yang relevan untuk Pendidikan Pancasila di kelas awal sekolah dasar. Di SDN Lemahbang, pendekatan ini diwujudkan melalui bermain peran, *storytelling* interaktif, permainan aturan kelas, simulasi musyawarah sederhana, lagu dan gerak nilai, media konkret, serta rutinitas kelas

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

yang menyenangkan. Aktivitas tersebut membantu siswa menghubungkan nilai Pancasila dengan pengalaman konkret di lingkungan keluarga, sekolah, dan pergaulan teman sebaya.

Temuan memperlihatkan empat kontribusi pedagogis utama. Pertama, nilai Pancasila menjadi lebih konkret dan lebih mudah dimaknai oleh siswa kelas awal. Kedua, ruang partisipasi siswa meluas karena pembelajaran melibatkan gerak, pilihan, ekspresi, dan interaksi sosial. Ketiga, nilai kewargaan muncul dalam kebiasaan harian, seperti bergiliran, berbagi, meminta maaf, bekerja sama, dan menghargai teman. Keempat, guru berperan sebagai perancang, pemberi dukungan sosial-linguistik, pengelola interaksi, dan fasilitator refleksi yang menjaga agar permainan tetap terhubung dengan tujuan Pendidikan Pancasila.

Kontribusi utama penelitian ini adalah rumusan model konseptual Siklus *Playful Civic Learning* yang menghubungkan pemantik nilai, aktivitas bermain bermakna, interaksi sosial dan negosiasi aturan, refleksi nilai sederhana, serta pembiasaan dalam rutinitas kelas sebagai proses berulang internalisasi nilai Pancasila. Secara teoretik, model tersebut memperkuat pandangan sosiokultural bahwa anak belajar nilai melalui interaksi, bahasa, alat budaya, dan dukungan guru; secara praktis, model ini menyediakan alur yang dapat digunakan guru untuk merancang pembelajaran yang terarah tanpa menghilangkan kegembiraan dan pilihan anak. Temuan perlu dipahami dalam batas desain studi kasus pada satu sekolah dan periode pengamatan yang terbatas, sehingga tidak dimaksudkan untuk generalisasi statistik atau klaim efektivitas kausal.

REKOMENDASI

Guru kelas awal direkomendasikan mengintegrasikan *Playful Civic Learning* secara terencana, bukan sekadar sebagai aktivitas selingan. Setiap permainan perlu memiliki tujuan nilai yang jelas, aturan yang dapat dipahami anak, ruang interaksi, dan refleksi singkat setelah kegiatan. Bermain peran, cerita interaktif, permainan aturan kelas, simulasi musyawarah, lagu nilai, tepuk Pancasila, dan media konkret dapat dipilih sesuai capaian pembelajaran. Sekolah perlu mendukung pelaksanaannya melalui penyediaan waktu perencanaan, media sederhana, forum refleksi guru, dan budaya kelas yang konsisten dengan nilai Pancasila.

Perguruan tinggi dan sekolah direkomendasikan menindaklanjuti temuan melalui program pelatihan dan pendampingan guru, terutama dalam penyusunan skenario bermain, pengembangan media berbasis sumber lokal, pengelolaan kelas, dan perancangan pertanyaan reflektif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat diarahkan pada produksi perangkat

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

ajar yang mudah digunakan serta pendampingan implementasi Siklus *Playful Civic Learning* pada kelas I dan II.

Penelitian lanjutan perlu diarahkan pada: (1) pengembangan dan validasi modul atau perangkat ajar *Playful Civic Learning*; (2) penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki penerapan model secara siklik dalam konteks nyata; (3) uji efektivitas secara kuantitatif atau kuasi-eksperimental dengan sampel yang lebih luas; serta (4) studi multikasus, longitudinal, atau metode campuran untuk menelaah keberlanjutan perubahan pemahaman nilai dan disposisi kewargaan siswa. Agenda tersebut diperlukan untuk menguji keterterapan model pada konteks sekolah yang beragam sekaligus memperkuat dasar empirisnya.

REFERENSI

Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2023). Play is a play, is a play, is a play… or is it? Challenges in designing, implementing and evaluating play-based interventions. *Frontiers in Psychology, 14*, 1034633. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1034633

Braun, V., & Clarke, V. (2021). One size fits all? What counts as quality practice in reflexive thematic analysis? *Qualitative Research in Psychology, 18*(3), 328–352. https://doi.org/10.1080/14780887.2020.1769238

Chen, M. Y., Rouse, E., & Morrissey, A.-M. (2024). Intentionality and the active decision-making process in play-based learning. *The Australian Educational Researcher, 51*, 951–967. https://doi.org/10.1007/s13384-023-00644-6

Darwich, L., Hymel, S., & Waterhouse, T. (2024). Play, reflect, cultivate social and emotional learning: A pathway to pre-service teacher SEL through playful pedagogies. *Frontiers in Education, 9*, 1478541. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1478541

Dean, S. N., & Wenner, J. A. (2025). Patterns and representation in play-based learning: A systematic meta-synthesis of empirical studies in K-13+ settings. *Frontiers in Education, 10*, 1557001. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1557001

Khalil, N., Nasser, I., & Brooks, L. (2022). Exploring teacher educators' perspectives of play-based learning: A mixed method approach. *Education Sciences, 12*(2), 95. https://doi.org/10.3390/educsci12020095

Li, X., & Kangas, M. (2024). A systematic literature review of playful learning in primary education: Teachers' pedagogical activities and roles. *Education 3-13*. https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954

Li, X., Huo, S., Chen, Y., & Kangas, M. (2023). Exploring the role of learning through play in promoting multimodal learning among children: A pilot study in Chinese first-tier cities. *Frontiers in Psychology, 14*, 1103311. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1103311

Mackley, H., Edwards, S., McLean, K., & Cinelli, R. (2022). Building collaborative competencies through play with outdoor loose parts materials in primary school.

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Cambridge Journal of Education, 52(4), 431–451. https://doi.org/10.1080/0305764X.2022.2030300

McLean, K., Lake, G., Wild, M., Licandro, U., & Evangelou, M. (2023). Perspectives of play and play-based learning: What do adults think play is? *Australasian Journal of Early Childhood, 48*(1), 5–17. https://doi.org/10.1177/18369391221130790

Miller, N. C., Kumar, S., Pearce, K. L., & Baldock, K. L. (2022). Primary school educators' perspectives and experiences of nature-based play and learning and its benefits, barriers, and enablers. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(6), 3179. https://doi.org/10.3390/ijerph19063179

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Mukherjee, S. J., Bugallo, L., Scheuer, N., Cremin, T., Montoro, V., Ferrero, M., Preston, M., Cheng, D., Golinkoff, R. M., & Popp, J. (2023). Conceptions of play by children in five countries: Towards an understanding of playfulness. *Infancia y Aprendizaje, 46*(1), 109–153. https://doi.org/10.1080/02103702.2022.2133401

O'Keeffe, C., Lynch, H., & Moore, A. (2025). 'Understand more what we do': Investigating children's perspectives of play through a co-constructed review of the literature. *Child Indicators Research*. https://doi.org/10.1007/s12187-025-10261-7

Pangalila, T., & Fatimah, S. (2023). The influence of civic education learning and the Pancasila Student Profile Program on improving ideological values understanding. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 20*(2), 359–369. https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.61511

Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school: A framework for policy and practice. *Frontiers in Education, 7*, 751801. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801

Sabon, Y. O. S., Istiyono, E., & Widihastuti, W. (2022). Developing Pancasila student profile instrument for self-assessment. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 26*(1), 37–46. https://doi.org/10.21831/pep.v26i1.45144

Simoncini, K., Caltabiano, N., & Lasen, M. (2025). 'Don't hog, share and just let your imagination flow': Lessons from structured and unstructured loose parts play in middle primary school classrooms. *The Australian Educational Researcher*. https://doi.org/10.1007/s13384-024-00737-w

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development, 93*(4), 1162–1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Thelwall, M., & Nevill, T. (2021). Is research with qualitative data more prevalent and impactful now? Interviews, case studies, focus groups and ethnographies. *Library & Information Science Research, 43*(2), 101094. https://doi.org/10.1016/j.lisr.2020.101094

Utari, D., & Afendi, A. R. (2022). Implementation of Pancasila Student Profile in elementary school education with project-based learning approach. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation, 2*(4), 456–464. https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1280

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol.11 No. 1 March 2026, Pages 230-247
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Wee, S.-J., Kim, S. J., Chung, K., & Kim, M. (2022). Development of children's perspective-taking and empathy through bullying-themed books and role-playing. *Journal of Research in Childhood Education*, *36*(1), 96–111. https://doi.org/10.1080/02568543.2020.1864523

Copyright (c) 2026 Dwi Agung Prasetiyo, Erlina Yuliastuti
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License