
KREATIVITAS DAN INOVASI MURID SMP DALAM MENGKAMPANYEKAN NILAI PANCASILA DI ERA SOCIETY 5.0

***Suhartono¹, Suyono², Listyaningsih³, Natasya Febby Adelia⁴, M. Taufik⁵**

^{1,2,4,5}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Univeritas PGRI Adi
Buana Surabaya

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Univeritas Negeri Surabaya,
Surabaya

*Email: suhartono@unipasby.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat didasarkan pada tantangan penguatan karakter murid pada era Society 5.0 yang ditandai pesatnya perkembangan teknologi digital berpengaruh perilaku dan nilai kebangsaan generasi muda. Permasalahan yang diangkat adalah terbatasnya kreativitas pelajar mengkampanyekan nilai-nilai Pancasila melalui media digital serta perlunya inovasi pembelajaran PPKn yang kontekstual dan adaptif. Kegiatan PPM memiliki tujuan meningkatkan kreativitas dan inovasi pelajar mengkampanyekan nilai Pancasila melalui Olimpiade Pendidikan Pancasila oleh dosen PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya bersama MGMP PPKn SMP se-Kabupaten Sidoarjo. Metode pengabdian partisipatif kolaboratif meliputi observasi kebutuhan, perencanaan, sosialisasi, pelatihan, pelaksanaan olimpiade, pendampingan, evaluasi. Hasil kegiatan 192 murid SMP negeri dan swasta se-Kabupaten Sidoarjo mengikuti kegiatan. Seleksi melalui babak penyisihan diperoleh 16 finalis hingga babak final menentukan Juara I, II, III berdasarkan pengetahuan, penalaran, kecepatan. Kegiatan ini meningkatkan pemahaman nilai Pancasila, berpikir kritis, kreativitas kampanye digital seperti video, poster, konten media sosial. Selain itu memperkuat kolaborasi perguruan tinggi dan MGMP PPKn mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis literasi digital dan karakter. Kesimpulannya Olimpiade Pendidikan Pancasila efektif meningkatkan kreativitas, inovasi, karakter pelajar pada era Society 5.0 serta menunjukkan peningkatan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran PPKn berbasis proyek dan kolaborasi sekolah yang berkelanjutan di sekolah mitra pendidikan kewarganegaraan.

Kata kunci: kreativitas murid, nilai Pancasila, Society 5.0, Olimpiade Pendidikan Pancasila.

Abstract

This community service activity is motivated by the challenge of strengthening students' character in the Society 5.0 era, which is characterized by rapid development of digital technology that influences the behavior and national values of the younger generation. The main issue addressed is the limited creativity of students in campaigning Pancasila values through digital media, as well as the need for contextual and adaptive innovation in Civic Education (PPKn) learning. This program aims to enhance students' creativity and innovation

in promoting Pancasila values through the Pancasila Education Olympiad, conducted by lecturers of Civic Education at Universitas PGRI Adi Buana Surabaya in collaboration with the PPKn Subject Teacher Association (MGMP) of junior high schools in Sidoarjo Regency. The method used is a participatory-collaborative community service approach, including needs observation, planning, socialization, training, olympiad implementation, mentoring, and evaluation. The results show that 192 junior high school students from both public and private schools in Sidoarjo Regency participated enthusiastically. The selection process produced 16 finalists through preliminary rounds, and the final round determined the 1st, 2nd, and 3rd winners based on knowledge, reasoning, and speed. The program improved students' understanding of Pancasila values, critical thinking skills, and digital campaign creativity such as videos, posters, and social media content. In addition, it strengthened collaboration between higher education institutions and MGMP PPKn in developing innovative learning based on digital literacy and character education. In conclusion, the Pancasila Education Olympiad effectively enhances students' creativity, innovation, and character in the Society 5.0 era, while also promoting active student participation in project-based Civic Education learning and sustainable school collaboration in citizenship education partner schools.

Keywords: *student creativity, Pancasila values, Society 5.0, Pancasila Education Olympiad.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berdampak pada perubahan yang sangat cepat pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Semua itu memengaruhi bidang ekonomi, industri, dan pelayanan publik, tetapi berdampak juga secara signifikan pada dunia pendidikan. Perubahan tersebut mempengaruhi munculnya konsep Society 5.0 yang memposisikan manusia sebagai pengendali inovasi melalui pemanfaatan teknologi digital, kecerdasan buatan, internet yang menjangkau segalanya, komputasi, dan analisis big data untuk meningkatkan kualitas kehidupan (Judijanto et al., 2024). Society 5.0 tidak melulu penguasaan teknologi, tetapi juga mengedepankan keseimbangan antara perkembangan teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan, etika, budaya, dan karakter. Oleh karena itu, bidang pendidikan diharapkan menghasilkan sumber daya manusia memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, serta berkarakter kuat berdasarkan nilai-nilai Pancasila (Rohmah et al., 2023).

Tantangan pendidikan di negara Indonesia pada era Society 5.0 tidak hanya

berkaitan dengan peningkatan kompetensi digital murid, tetapi juga menyangkut penguatan karakter kebangsaan. Kemudahan akses terhadap berbagai informasi melalui media digital telah memberikan peluang sekaligus tantangan bagi generasi muda. Di satu sisi, teknologi digital membuka kesempatan bagi murid untuk memperoleh pengetahuan secara lebih luas, mengembangkan kreativitas, serta membangun jejaring komunikasi tanpa batas(Hakim & Yulia, 2024). Di sisi lain, derasnya arus informasi juga membawa berbagai konten yang belum tentu sejalan dengan nilai-nilai Pancasila, seperti ujaran kebencian, intoleransi, radikalisme, perundungan siber, penyebaran informasi palsu, serta menurunnya etika dalam bermedia sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemajuan teknologi perlu diimbangi dengan penguatan karakter agar murid mampu menggunakan teknologi secara bijaksana, bertanggung jawab, dan berorientasi pada kepentingan bersama.

Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi nasional memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam membentuk karakter warga negara Indonesia. Nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial merupakan fondasi moral yang harus diinternalisasikan sejak usia sekolah. Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep secara kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku murid dalam kehidupan sehari-hari(Fernanda et al., 2025). Dengan demikian, implementasi nilai-nilai Pancasila perlu diwujudkan melalui pengalaman belajar yang kontekstual, partisipatif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman sehingga murid tidak sekadar memahami makna Pancasila, tetapi juga mampu mengaktualisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama (SMP) menghadapi tantangan untuk terus berinovasi. Model pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan menekankan hafalan materi belum sepenuhnya mampu mengembangkan kreativitas murid dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila(Fernanda et al., 2025). Padahal,

karakteristik generasi saat ini menunjukkan bahwa murid lebih tertarik pada aktivitas pembelajaran yang memberikan ruang untuk berkreasi, berkolaborasi, memecahkan masalah, serta memanfaatkan media digital sebagai sarana berekspresi (Schmidt et al., 2009) (Rahman et al., 2024). Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguatan karakter dengan pengembangan kreativitas serta literasi digital sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan tuntutan era Society 5.0.

Hasil berbagai kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan murid, memperkuat literasi digital, serta mendorong partisipasi aktif dalam kehidupan demokratis apabila dirancang secara sistematis dan berorientasi pada nilai-nilai Pancasila (Kusumawati & Mardianti, 2025). Selain itu, berbagai program pengabdian kepada masyarakat juga memperlihatkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif serta memperkuat implementasi pendidikan karakter di sekolah. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa sinergi antarlembaga pendidikan merupakan faktor penting dalam mewujudkan ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus tetap berpijak pada nilai-nilai kebangsaan.

Meskipun demikian, berbagai tantangan masih dijumpai dalam praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah menengah pertama. Kreativitas murid dalam menyampaikan pesan-pesan kebangsaan melalui media digital masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar aktivitas murid di media sosial lebih banyak digunakan untuk kepentingan hiburan daripada sebagai media edukasi dan penguatan karakter. Di samping itu, belum semua guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan model pembelajaran yang mengintegrasikan literasi digital, kreativitas, kompetisi akademik, dan implementasi nilai-nilai Pancasila secara terpadu. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap suatu program

yang mampu mempertemukan kepentingan pengembangan kompetensi guru dan murid dalam satu kegiatan yang sistematis, inovatif, dan berkelanjutan.

Permasalahan tersebut juga menjadi perhatian Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Pancasila tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo. Sebagai wadah profesional guru, MGMP memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pengembangan kompetensi pedagogis, profesional, sosial, dan kepribadian. Akan tetapi, dinamika perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik murid menuntut adanya inovasi program yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Adnyana et al., 2025). Guru memerlukan pendampingan dalam merancang kegiatan yang tidak hanya meningkatkan capaian akademik murid, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan analisis kebutuhan mitra, MGMP PPKn Kabupaten Sidoarjo memerlukan program kolaboratif dengan perguruan tinggi untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, aplikatif, dan relevan dengan tantangan era Society 5.0. Perguruan tinggi, khususnya program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, memiliki tanggung jawab akademik melalui pelaksanaan tridarma perguruan tinggi, salah satunya pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian, dosen tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mendampingi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis hasil penelitian dan kebutuhan nyata di lapangan (Sukardi & Hafizd, 2024). Kolaborasi tersebut diharapkan mampu menghasilkan praktik baik yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

Sebagai bentuk implementasi kolaborasi tersebut, kelompok dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bekerja sama dengan MGMP PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo menyelenggarakan program pengabdian kepada masyarakat yang dikemas dalam bentuk Olimpiade Pendidikan Pancasila. Program ini dirancang

tidak hanya sebagai ajang kompetisi akademik, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran yang mendorong murid untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, kemampuan berpikir kritis, serta kecakapan berkomunikasi dalam mengampanyekan nilai-nilai Pancasila. Melalui pendekatan tersebut, murid memperoleh pengalaman belajar yang menantang sekaligus bermakna karena mereka dituntut untuk memahami substansi nilai Pancasila, mengolah informasi secara kritis, dan menyajikannya dalam bentuk karya yang kreatif sesuai dengan perkembangan teknologi digital(Mansyur, 2025).

Keunikan program ini terletak pada integrasi antara kompetisi akademik dengan kampanye digital berbasis nilai-nilai Pancasila. Murid tidak hanya mengikuti olimpiade yang mengukur pemahaman konseptual mengenai Pendidikan Pancasila, tetapi juga didorong untuk menghasilkan berbagai bentuk kampanye digital, seperti video edukatif, poster digital, infografis, konten media sosial, dan media komunikasi kreatif lainnya. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada aspek pengetahuan, tetapi berkembang menuju kemampuan mengaktualisasikan nilai-nilai Pancasila melalui media digital secara bertanggung jawab, komunikatif, dan inspiratif(Masitoh et al., 2026). Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik generasi digital yang lebih dekat dengan teknologi informasi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan Olimpiade Pendidikan Pancasila juga diharapkan menjadi media penguatan kolaborasi antara guru, murid, dan perguruan tinggi dalam membangun budaya akademik yang inovatif. Guru memperoleh pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran berbasis proyek dan kompetisi, sedangkan murid memperoleh ruang untuk menampilkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kepedulian terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara. Sementara itu, perguruan tinggi dapat menjalankan perannya sebagai mitra strategis dalam memberikan pendampingan akademik, pengembangan model pembelajaran, serta diseminasi praktik baik yang dapat direplikasi oleh sekolah lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penguatan karakter murid pada era Society 5.0 memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Adnyana et al., 2025). Kreativitas murid dalam mengampanyekan nilai-nilai Pancasila perlu difasilitasi melalui kegiatan yang memberikan pengalaman belajar nyata sekaligus mengembangkan literasi digital. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui kerja sama antara kelompok dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan MGMP PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo menjadi relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Program ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman murid terhadap nilai-nilai Pancasila, mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan kampanye digital yang edukatif, memperkuat kompetensi guru dalam merancang pembelajaran inovatif, serta membangun ekosistem pendidikan yang mendukung terwujudnya profil pelajar yang berkarakter Pancasila, memiliki literasi digital yang baik, dan mampu berinovasi sesuai dengan tuntutan era Society 5.0.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan rancangan pengabdian partisipatif-kolaboratif, yaitu pendekatan yang melibatkan tim dosen pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan MGMP PPKn SMP se-Kabupaten Sidoarjo secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan, hingga evaluasi (Putri & Yulianto, 2025). Rancangan ini dipilih untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan MGMP PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada era Society 5.0. Tahap awal kegiatan diawali dengan observasi dan analisis kebutuhan melalui diskusi kelompok terarah, wawancara dengan pengurus MGMP PPKn, penyebaran angket kepada guru, serta identifikasi praktik pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memerlukan model pembelajaran

yang mampu mengintegrasikan penguatan karakter, kreativitas murid, literasi digital, serta pembelajaran berbasis kompetisi yang relevan dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil tersebut, sasaran utama pengabdian adalah guru yang tergabung dalam MGMP PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo, sedangkan sasaran tidak langsung adalah murid SMP yang mengikuti pembinaan dan Olimpiade Pendidikan Pancasila.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui kerja sama antara kelompok dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan MGMP PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga bulan yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan program, pendampingan, evaluasi, dan refleksi. Tahap persiapan difokuskan pada koordinasi dengan mitra, penyusunan modul pelatihan, penyusunan perangkat Olimpiade Pendidikan Pancasila, penyusunan instrumen evaluasi, serta penentuan jadwal kegiatan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan diarahkan pada pemberian materi mengenai penguatan nilai-nilai Pancasila di era Society 5.0, pengembangan pembelajaran inovatif berbasis literasi digital, serta pendampingan guru dalam membimbing murid mengikuti Olimpiade Pendidikan Pancasila. Pada tahap akhir dilakukan evaluasi terhadap ketercapaian tujuan program melalui refleksi bersama tim pengabdian dan mitra sebagai dasar penyusunan rekomendasi keberlanjutan program.

Teknik pelaksanaan pengabdian dilaksanakan secara bertahap melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, implementasi, dan evaluasi (Supriani et al., 2023). Sosialisasi bertujuan memberikan pemahaman kepada guru mengenai urgensi penguatan nilai-nilai Pancasila pada era Society 5.0 serta strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreativitas murid. Pelatihan dan pendampingan difokuskan pada penyelenggaraan Olimpiade Pendidikan Pancasila, penyusunan soal berbasis penalaran, pembimbingan murid, serta pengembangan pembelajaran berbasis proyek. Implementasi kegiatan diwujudkan melalui pelaksanaan Olimpiade Pendidikan Pancasila yang dipadukan dengan penyusunan kampanye digital

berbentuk video edukatif, poster digital, infografis, konten media sosial, atau media komunikasi visual lainnya yang mengangkat implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh karya dipresentasikan dan dinilai menggunakan rubrik yang telah disusun berdasarkan aspek substansi, kreativitas, inovasi, ketepatan pesan, dan pemanfaatan media digital. Evaluasi program dilakukan melalui observasi, angket respons peserta, dokumentasi kegiatan, penilaian hasil karya, dan diskusi reflektif bersama mitra untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan pengabdian.

Peralatan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi laptop, proyektor beresolusi Full HD, sistem tata suara, jaringan internet, kamera digital atau telepon pintar, serta perangkat lunak presentasi, pengolah gambar, dan penyunting video yang mendukung produksi media kampanye digital. Adapun bahan yang digunakan terdiri atas modul pelatihan, buku ajar Pendidikan Pancasila, lembar kerja peserta, pedoman Olimpiade Pendidikan Pancasila, instrumen soal, rubrik penilaian, lembar observasi, angket evaluasi, materi presentasi, serta berbagai sumber belajar digital yang relevan. Keberhasilan program diukur berdasarkan peningkatan pemahaman guru mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Society 5.0, meningkatnya kemampuan guru dalam membimbing murid, berkembangnya kreativitas dan inovasi murid dalam menghasilkan kampanye digital yang memuat nilai-nilai Pancasila, serta terbangunnya kemitraan yang berkelanjutan antara Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan MGMP PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Kreativitas dan Inovasi Pelajar dalam Mengampanyekan Nilai Pancasila di Era Society 5." dilaksanakan melalui kolaborasi antara kelompok dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo. Pelaksanaan

kegiatan berlangsung pada tanggal 9 Maret sampai dengan 23 April 2026. Tahap awal kegiatan diawali dengan komunikasi dan koordinasi antara tim dosen dan pengurus MGMP PPKn sebagai mitra pengabdian. Pada tahap tersebut, pengurus MGMP mempresentasikan konsep awal kegiatan yang berangkat dari kebutuhan untuk menyediakan wadah bagi murid dalam mengembangkan pemahaman, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis mengenai implementasi nilai-nilai Pancasila di tengah perkembangan masyarakat digital. Hasil diskusi menunjukkan adanya kesamaan pandangan antara tim dosen dan mitra mengenai pentingnya menghadirkan model pembelajaran yang tidak hanya mengukur kemampuan akademik murid, tetapi juga mampu mengembangkan karakter, kreativitas, inovasi, dan literasi digital. Berdasarkan hasil koordinasi tersebut, tim dosen menyusun skema kegiatan dalam bentuk Olimpiade Pendidikan Pancasila yang dirancang sebagai media pembelajaran sekaligus wahana penguatan karakter murid sesuai dengan tuntutan era Society 5.0.

Tabel 1. rundown kegiatan

No.	Tanggal	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penanggung Jawab	Luaran
1	9 Maret 2026	Koordinasi Awal	Pertemuan antara Tim Dosen PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan pengurus MGMP PPKn SMP se-Kabupaten Sidoarjo untuk membahas kebutuhan mitra dan konsep kegiatan.	Tim Dosen dan Pengurus MGMP	Kesepakatan kerja sama dan rencana kegiatan
2	10–12	Analisis	Diskusi	Tim Dosen	Analisis

No.	Tanggal	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penanggung Jawab	Luaran
	Maret 2026	Kebutuhan	mengenai tujuan kegiatan, sasaran peserta, mekanisme pelaksanaan, serta identifikasi kebutuhan sekolah dan murid.	dan MGMP	kebutuhan dan rekomendasi program
3	16-20 Maret 2026	Penyusunan Program	Penyusunan skema Olimpiade Pendidikan Pancasila, kisi-kisi soal, tata tertib, rubrik penilaian, jadwal kegiatan, dan pembentukan panitia.	Tim Dosen	Panduan pelaksanaan Olimpiade Pendidikan Pancasila
4	22-27 Maret 2026	Sosialisasi Kegiatan	Sosialisasi kepada seluruh SMP negeri dan swasta se-Kabupaten Sidoarjo mengenai mekanisme olimpiade dan ketentuan peserta.	Tim Dosen dan MGMP	Sekolah memperoleh informasi kegiatan
5	29–31 Maret 2026	Pendaftaran Peserta	Pendaftaran peserta melalui guru pendamping dari masing-masing sekolah.	MGMP dan Sekolah	192 peserta terdaftar
6	5 April	Pembekalan	Penyampaian	Tim Dosen	Peserta

No.	Tanggal	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penanggung Jawab	Luaran
	2026	Peserta	materi mengenai implementasi nilai-nilai Pancasila di Era Society 5.0, teknik penyelesaian soal berbasis penalaran, dan motivasi kompetisi.		memahami materi dan mekanisme lomba
7	12-15 April 2026	Babak Penyisihan Olimpiade	Pelaksanaan Olimpiade Pendidikan Pancasila yang diikuti oleh 192 peserta. Penilaian berdasarkan ketepatan jawaban dan kecepatan menyelesaikan soal.	Tim Juri, Tim Dosen, MGMP	Nilai seluruh peserta
8	12 April 2026	Seleksi 16 Besar	Rekapitulasi nilai, verifikasi hasil, dan penetapan 16 peserta terbaik berdasarkan nilai tertinggi dan waktu tercepat.	Dewan Juri	Daftar finalis 16 besar
9	18 April 2026	Pendampingan Finalis	Pembinaan kepada 16 finalis mengenai penguatan materi	Tim Dosen dan Guru Pendamping	Finalis siap mengikuti babak final

No.	Tanggal	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penanggung Jawab	Luaran
			Pendidikan Pancasila, kemampuan analisis, argumentasi, dan implementasi nilai Pancasila pada Era Society 5.0.		
10	23 April 2026	Babak Final	Pelaksanaan babak final melalui tes penalaran, analisis kasus, dan presentasi argumentasi mengenai implementasi nilai-nilai Pancasila.	Dewan Juri	Penetapan Juara I, II, dan III
11	23 April 2026	Pengumuman dan Apresiasi	Pengumuman pemenang, pemberian penghargaan, sertifikat, dan dokumentasi kegiatan.	Tim Dosen dan MGMP	Juara Olimpiade Pendidikan Pancasila
12	25 April 2026	Evaluasi dan Refleksi	Evaluasi pelaksanaan kegiatan bersama MGMP, guru pendamping, dan tim dosen serta penyusunan laporan pengabdian	Tim Dosen dan MGMP	Laporan evaluasi dan rekomendasi keberlanjutan program

No.	Tanggal	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penanggung Jawab	Luaran
			kepada masyarakat.		

Skema Olimpiade Pendidikan Pancasila disusun dengan memperhatikan prinsip objektivitas, kompetitif, edukatif, dan partisipatif. Kompetisi diikuti oleh 192 peserta yang berasal dari berbagai SMP negeri dan swasta di Kabupaten Sidoarjo. Jumlah peserta tersebut menunjukkan tingginya antusiasme sekolah terhadap kegiatan yang mengintegrasikan pendidikan karakter dengan kompetisi akademik. Tahap penyisihan dilaksanakan menggunakan instrumen yang mengukur penguasaan konsep Pendidikan Pancasila, kemampuan berpikir kritis, penalaran kewarganegaraan, serta kemampuan murid dalam menganalisis berbagai persoalan kebangsaan yang berkembang di era digital. Selain ketepatan jawaban, sistem penilaian juga mempertimbangkan kecepatan peserta dalam menyelesaikan soal sehingga proses seleksi berlangsung secara objektif dan transparan. Berdasarkan hasil penilaian pada tahap penyisihan, dipilih 16 peserta terbaik yang memperoleh nilai tertinggi dengan waktu penyelesaian tercepat untuk mengikuti babak final.



Gambar. 1 kegiatan olimpiade

Babak final menjadi tahapan penting dalam mengukur kemampuan murid secara lebih komprehensif. Pada tahap ini peserta tidak hanya dituntut memiliki penguasaan materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga menunjukkan kemampuan berpikir analitis, menyampaikan argumentasi secara logis, serta mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan berbagai fenomena kehidupan masyarakat pada era Society 5.0. Melalui proses penilaian yang dilakukan oleh dewan juri berdasarkan kriteria substansi, ketepatan analisis, kemampuan komunikasi, dan kualitas argumentasi, ditetapkan tiga peserta terbaik sebagai Juara I, Juara II, dan Juara III. Pelaksanaan babak final menunjukkan bahwa murid memiliki potensi yang sangat baik dalam memahami nilai-nilai Pancasila apabila difasilitasi melalui model pembelajaran yang menantang, kompetitif, dan kontekstual. Selain menghasilkan peserta terbaik, kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang mendorong murid untuk mengembangkan rasa percaya diri, sportivitas, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa Olimpiade Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai ajang kompetisi akademik, tetapi juga menjadi media penguatan karakter dan pengembangan kreativitas murid. Selama proses pembinaan dan pelaksanaan kompetisi, murid terdorong untuk mempelajari kembali berbagai konsep dasar Pancasila, konstitusi, hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, serta implementasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari. Proses tersebut memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar murid karena mereka memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas. Guru pendamping juga menyampaikan bahwa murid menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih kritis dalam menganalisis persoalan kewarganegaraan, dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat berdasarkan argumentasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kompetisi mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong murid untuk belajar secara mandiri sekaligus berkolaborasi dengan guru dalam

mempersiapkan diri menghadapi olimpiade.

Pelaksanaan kegiatan ini juga memperlihatkan terbangunnya kolaborasi yang efektif antara perguruan tinggi dan MGMP PPKn sebagai mitra pengabdian. Tim dosen berperan dalam menyusun desain kegiatan, perangkat evaluasi, indikator penilaian, serta mekanisme pelaksanaan olimpiade, sedangkan MGMP PPKn berperan dalam koordinasi dengan sekolah, sosialisasi kegiatan, pendampingan peserta, serta pelaksanaan teknis di lapangan. Sinergi tersebut menghasilkan program yang berjalan sesuai dengan perencanaan dan memperoleh respons positif dari guru maupun murid. Kolaborasi ini menunjukkan bahwa kemitraan antara perguruan tinggi dan organisasi profesi guru merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn karena mampu mengintegrasikan pengalaman akademik dosen dengan pengalaman praktis guru di sekolah. Melalui pola kemitraan tersebut, kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan luaran berupa penyelenggaraan Olimpiade Pendidikan Pancasila, tetapi juga memperkuat jejaring kerja sama yang berpotensi dikembangkan menjadi program pembinaan karakter murid secara berkelanjutan.

Ditinjau dari perspektif pendidikan kewarganegaraan, pelaksanaan Olimpiade Pendidikan Pancasila merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang selaras dengan tuntutan era Society 5.0. Konsep Society 5.0 menempatkan manusia sebagai pusat pemanfaatan teknologi sehingga pengembangan kompetensi murid tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga harus diimbangi dengan penguatan karakter, etika, tanggung jawab sosial, dan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, kegiatan ini memberikan ruang kepada murid untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 melalui proses pembelajaran yang kompetitif, kolaboratif, dan kontekstual. Kreativitas murid berkembang melalui kemampuan mencari berbagai sumber belajar digital, mengolah informasi secara kritis, serta menghubungkan konsep Pendidikan Pancasila dengan berbagai persoalan kehidupan nyata. Dengan demikian, nilai-nilai Pancasila tidak dipahami sebagai

materi yang bersifat hafalan, melainkan sebagai pedoman dalam berpikir, bersikap, dan bertindak sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian menunjukkan bahwa penyelenggaraan Olimpiade Pendidikan Pancasila mampu menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan karakter murid sekaligus memperkuat kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih inovatif. Tingginya partisipasi peserta, kelancaran seluruh tahapan seleksi, serta terbangunnya kolaborasi yang baik antara Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan MGMP PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo menjadi indikator bahwa program ini berhasil mencapai tujuan pengabdian. Hasil tersebut memberikan implikasi bahwa model pembelajaran berbasis Olimpiade Pendidikan Pancasila layak dikembangkan secara berkelanjutan sebagai salah satu strategi penguatan karakter murid, peningkatan literasi kewarganegaraan, serta pengembangan kreativitas dan inovasi generasi muda dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila pada era Society 5.0.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui kolaborasi antara kelompok dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan MGMP PPKn tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kreativitas dan inovasi pelajar dalam mengampanyekan nilai-nilai Pancasila pada era *Society* 5.0 melalui penyelenggaraan Olimpiade Pendidikan Pancasila. Program yang diikuti oleh 192 murid SMP negeri dan swasta se-Kabupaten Sidoarjo ini mampu menjadi media pembelajaran yang mengintegrasikan penguatan karakter, kompetisi akademik, dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Pelaksanaan seleksi secara bertahap hingga babak final mendorong murid untuk meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila, kemampuan berpikir kritis,

keterampilan berargumentasi, serta sikap sportif dalam berkompetisi. Selain itu, kolaborasi antara perguruan tinggi dan MGMP PPKn memberikan kontribusi positif dalam memperkuat kapasitas guru untuk mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang lebih inovatif, kontekstual, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan pembentukan karakter murid.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian, penyelenggaraan Olimpiade Pendidikan Pancasila layak dijadikan sebagai salah satu model penguatan pendidikan karakter yang dapat diterapkan secara berkelanjutan melalui sinergi antara perguruan tinggi, MGMP PPKn, sekolah, dan pemerintah daerah. Program ini direkomendasikan untuk dikembangkan dengan memanfaatkan platform digital sebagai media kampanye nilai-nilai Pancasila, memperluas cakupan peserta hingga jenjang yang lebih tinggi, serta mengintegrasikan kegiatan dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan program pembelajaran berbasis proyek. Pendampingan yang berkelanjutan kepada guru juga perlu terus dilakukan agar inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila semakin berkembang dan mampu menghasilkan murid yang berkarakter Pancasila, memiliki literasi digital yang baik, berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta mampu berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara pada era *Society 5.0*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat dosen program studi PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Pimpinan dan direktorat LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.
2. Ketua dan pengurus Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan

-
- Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) tingkat SMP se-Kabupaten Sidoarjo atas kerja sama, koordinasi, dan kontribusi aktif dalam perencanaan serta pelaksanaan kegiatan.
3. Seluruh kepala sekolah SMP negeri dan swasta se-Kabupaten Sidoarjo yang telah memberikan izin dan dukungan terhadap partisipasi murid dalam kegiatan Olimpiade Pendidikan Pancasila.
 4. Seluruh guru pendamping yang telah membimbing dan mendampingi murid selama proses kegiatan berlangsung.
 5. Murid yang telah berpartisipasi aktif, menunjukkan antusiasme, serta menjunjung tinggi nilai sportivitas selama kegiatan pengabdian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. E. S., Juansa, A., Rianty, E., Saputro, D. R. S., Andryadi, A., Winatha, K. R., Yunefri, Y., Lakadjo, M. A., Gunadi, A., & Na'imah, T. (2025). *Pendidikan Abad Ke-21: Tantangan, Strategi dan Inovasi Pendidikan Masa Depan*. PT. Star Digital Publishing.
- Fernanda, S. A., Fernica, V. O., & Pratama, M. B. (2025). Penerapan Evaluasi Autentik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Tingkat Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 334–340.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Judijanto, L., Setiawan, Z., Wiliyanti, V., Gunawan, P. W., Suryawan, I. G. T., Mardiana, S., Ridwan, A., Kusumastuti, S. Y., Putra, B. P. P., & Joni, I. D. M. A. B. (2024). *Literasi Digital di Era Society 5.0: Panduan Cerdas Menghadapi Transformasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252–263.
- Mansyur, M. (2025). *Pendidikan Menuju Era Society 5.0 Revolusi Digital Abad 21: Belajar Berpikir Kritis, Kreatif dan Inovatif Membentuk Karakter Murid*. Deepublish.
- Masitoh, S., Kurniawan, S., & Pd, M. (2026). *Penguatan Pendidikan Pancasila di Era Digital*. Brandedtech Publisher.

- Putri, I. G. A. A. A., & Yulianto, A. (2025). Perancangan Branding Visual untuk Meningkatkan Brand Awareness Gerbang Taru Bali: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 4301–4308.
- Rahman, A., Arifin, J. D., & Sartika, R. (2024). Peran guru dalam mendorong kreativitas murid Gen Z di era digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 403–418.
- Rohmah, N. N. S., Narimo, S., & Widyasari, C. (2023). Strategi penguatan profil pelajar Pancasila dimensi berkebhinekaan global di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269.
- Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2009). Technological pedagogical content knowledge (TPACK) the development and validation of an assessment instrument for preservice teachers. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 123–149.
- Sukardi, D., & Hafizd, J. Z. (2024). *Model Pembelajaran Berbasis Penelitian dan Pengabdian Pada Perguruan Tinggi*. CV. Strata Persada Academia.
- Supriani, Y., Holid, M., Arifudin, O., & Kartika, I. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.