



MENGENAL SIMBOL SILA PANCASILA DAN PENERAPANNYA DI LINGKUNGAN MADRASAH MELALUI MEDIA DIGITAL DAN LKPD INTERAKTIF

Erry Lestari Hartono, S.Pd.

MI Ishlahul Ummah; Guru DPK Kemenag Sidoarjo

Email: errylestari.sedati@gmail.com

Abstract

This best practice responds to the characteristics of second-grade students who tend to be active, enjoy visual materials, and learn more enthusiastically when they are directly involved in learning activities. It was implemented with 19 students of Grade II at MI Ishlahul Ummah on the topic of recognizing the symbols of the five Pancasila principles and their application in the madrasah environment. The main question was how digital media and an interactive worksheet could help students understand the relationship between Pancasila symbols and everyday behavior. The practice used a descriptive-reflective approach based on the CLEAR framework (Concise, Logical, Explicit, Adaptive, and Reflective). The teacher began the lesson with a visual presentation using Canva atau Power Point and an animated Garuda Pancasila, followed by an interactive matching game using Wordwall to connect each Pancasila symbol with the corresponding principle. Learning was continued through the “Pohon Pancasila Berbuat Baik” worksheet, in which students cut, pasted, and wrote examples of positive behavior in the madrasah. The observations indicated that students were more enthusiastic when learning materials were presented visually and when they were given an active role through the worksheet. Classroom discussions also became more fluid because students had visual objects and learning products to discuss. The practice suggests that digital technology should function as a learning stimulus, while hands-on activities, communication, and reflection remain central to meaningful learning.

Keywords: *digital media, interactive workshee, Pendidikan Pancasila, student engagement, visual learning.*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II madrasah perlu dirancang sesuai karakter siswa yang aktif, menyukai tampilan visual, dan senang terlibat langsung. Praktik baik ini dilaksanakan pada 19 siswa kelas II MI Ishlahul Ummah dengan topik mengenal simbol sila Pancasila dan penerapannya di lingkungan madrasah. Masalah yang dihadapi bukan sekadar pemahaman konsep, tetapi bagaimana membuat materi simbolik menjadi pengalaman belajar yang mudah dilihat, dilakukan, dan dibicarakan. Praktik ini menggunakan pendekatan deskriptif-reflektif dengan kerangka *CLEAR*, yaitu *Concise, Logical, Explicit, Adaptive, dan Reflective*. Guru menayangkan animasi lambang Garuda Pancasila melalui Canva atau Power Point dan melakukan pembesaran visual pada perisai agar lima simbol terlihat jelas. Pemahaman awal diperkuat melalui permainan mencocokkan simbol dan bunyi sila menggunakan Wordwall. Selanjutnya, siswa mengerjakan LKPD “Pohon Pancasila Berbuat Baik”



melalui kegiatan menggunting, menempel, dan menuliskan contoh perilaku di madrasah. Hasil pengamatan menunjukkan antusiasme siswa meningkat ketika pembelajaran memadukan visual, permainan, aktivitas motorik, dan diskusi. Siswa juga lebih mudah mengemukakan contoh perilaku karena LKPD memberi mereka peran yang jelas. Praktik ini menegaskan bahwa penggunaan media digital akan lebih bermakna ketika diarahkan pada aktivitas yang membuat siswa melihat, melakukan, dan menjelaskan kembali apa yang dipelajari.

Kata Kunci: *keterlibatan siswa, LKPD interaktif, media digital, pendidikan Pancasila, pembelajaran visual.*

A. Pendahuluan

Kelas II madrasah merupakan fase ketika siswa mulai mampu memahami konsep yang lebih terstruktur, tetapi tetap membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan dekat dengan kehidupan mereka. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, kebutuhan tersebut terasa ketika materi yang dipelajari berupa simbol sila Pancasila. Siswa tidak cukup hanya diminta menghafalkan bahwa bintang merupakan simbol sila pertama, rantai sila kedua, pohon beringin sila ketiga, kepala banteng sila keempat, serta padi dan kapas sila kelima. Mereka perlu memahami bahwa setiap simbol berkaitan dengan perilaku yang dapat mereka lakukan di lingkungan madrasah.

Pengalaman pembelajaran di kelas II MI Ishlahul Ummah menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat ketika materi ditampilkan secara visual dan ketika mereka mendapat kesempatan untuk berperan secara langsung. Pada kondisi seperti ini, media digital tidak digunakan hanya untuk memperindah tampilan, melainkan untuk membantu guru memusatkan perhatian siswa pada objek yang sedang dipelajari. Visual yang jelas menjadi pintu masuk menuju pertanyaan, permainan, praktik, dan diskusi.

Praktik baik ini mengambil topik “Menenal Simbol Sila Pancasila dan Penerapannya di Lingkungan Madrasah”. Materi tersebut dipilih karena sederhana, dekat dengan kehidupan siswa, dan memungkinkan guru menghubungkan pengetahuan dengan pembiasaan. Siswa bukan hanya mengenali lima simbol, tetapi juga diajak memikirkan perilaku yang sesuai dengan nilai setiap sila dalam kegiatan sehari-hari di madrasah.



Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat melalui dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Dalam praktik kelas II di MI Islahul Ummah, indikator yang diamati bukan berupa skor statistik, melainkan respons yang tampak selama pembelajaran: perhatian pada tampilan, kesediaan mengikuti permainan, keberanian menjawab, keterlibatan dalam mengerjakan LKPD, dan kemampuan mengemukakan contoh perilaku. Kerangka pengamatan semacam ini sesuai dengan pemahaman bahwa keterlibatan belajar tidak hanya identik dengan rasa senang, tetapi juga dengan partisipasi dan proses berpikir siswa (Margheri et al., 2025).

Penggunaan teknologi juga perlu ditempatkan secara proporsional. OECD menekankan bahwa perangkat digital dapat mendukung pembelajaran ketika digunakan secara terarah, tetapi penggunaan perangkat yang tidak dikelola dapat menjadi sumber distraksi (OECD, 2024a, 2024b). Oleh karena itu, praktik ini tidak menjadikan layar sebagai pusat pembelajaran. Media digital dipakai pada bagian yang memang membutuhkan visualisasi dan interaksi cepat, kemudian pembelajaran dipindahkan kembali kepada aktivitas siswa melalui LKPD dan diskusi.

Dengan demikian, persoalan utama dalam praktik ini adalah bagaimana menyusun urutan pembelajaran yang sederhana, logis, dan mampu mempertahankan keterlibatan siswa. Solusi yang dipilih adalah memadukan presentasi visual, permainan digital, LKPD berbasis kegiatan, dan diskusi. Keempat unsur tersebut dirancang dengan kerangka *CLEAR* agar teknologi tetap berada dalam kendali tujuan pembelajaran.

B. Metode

Praktik baik ini menggunakan pendekatan deskriptif-reflektif berbasis pengalaman pembelajaran di kelas II MI Islahul Ummah dengan jumlah 19 siswa. Fokusnya adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik “Mengetahui Simbol Sila Pancasila dan Penerapannya di Lingkungan Madrasah”. Data praktik berasal dari pengamatan guru selama proses pembelajaran, respons lisan siswa, keterlibatan saat permainan, hasil pekerjaan LKPD, serta refleksi guru setelah pembelajaran. Praktik ini tidak dimaksudkan sebagai penelitian eksperimental dan tidak menggunakan klaim peningkatan nilai secara statistik.



Tahap pelaksanaan dimulai dengan menampilkan animasi lambang Garuda Pancasila melalui Canva atau PowerPoint menggunakan proyektor. Guru melakukan pembesaran pada bagian perisai dada Garuda agar siswa dapat mengamati lima simbol secara jelas dan berwarna. Selanjutnya, guru mengarahkan siswa untuk menyebutkan simbol dan menghubungkannya dengan sila yang sesuai. Untuk mengecek pemahaman secara menyenangkan, guru menggunakan Wordwall dalam bentuk permainan mencocokkan. Siswa dipanggil maju satu per satu untuk mengklik atau menggeser gambar simbol Pancasila ke kotak bunyi sila yang tepat menggunakan laptop guru.

Tahap berikutnya adalah LKPD “Pohon Pancasila Berbuat Baik”. Siswa menerima gambar pohon dengan lima dahan kosong dan lembar lampiran berisi simbol Pancasila yang diacak. Mereka menggantung simbol, menempelkannya sesuai urutan sila, lalu menuliskan contoh perilaku yang dapat dilakukan di madrasah.

Kerangka *CLEAR* digunakan sebagai cara kerja dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi praktik. *Concise* berarti masalah dirumuskan secara ringkas: siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih visual dan memberi ruang partisipasi. *Logical* berarti alur disusun dari mengamati, mencoba, mengerjakan hingga mendiskusikan. *Explicit* berarti tujuan, instruksi permainan, langkah LKPD, dan contoh perilaku dijelaskan secara terbuka kepada siswa. *Adaptive* berarti guru siap menyesuaikan tempo penjelasan, mengulangi simbol tertentu, atau memberikan contoh tambahan sesuai respons siswa. *Reflective* berarti guru meninjau kembali bagian pembelajaran yang paling menarik perhatian, bagian yang menimbulkan kebingungan, serta aktivitas yang paling membantu siswa menjelaskan kembali materi.

C. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Penerapan pendekatan CLEAR dalam praktik pembelajaran

No	Tahap <i>CLEAR</i>	Penerapan di Kelas II	Catatan Reflektif



1	<i>Concise</i>	Merumuskan kebutuhan siswa: materi Pendidikan Pancasila perlu lebih visual dan melibatkan siswa secara aktif.	Masalah dibuat spesifik agar solusi tidak melebar.
2	<i>Logical</i>	Menata urutan visual digital → pertanyaan → LKPD → diskusi → penguatan.	Alur membantu siswa mengetahui apa yang harus dilakukan.
3	<i>Explicit</i>	Menjelaskan tujuan, instruksi, dan peran siswa pada LKPD.	Kejelasan instruksi mengurangi siswa hanya menjadi penonton.
4	<i>Adaptive</i>	Mengubah tempo penjelasan dan pertanyaan sesuai respons 19 siswa.	Guru menyesuaikan strategi berdasarkan dinamika kelas.
5	<i>Reflective</i>	Meninjau keterlibatan siswa, kelancaran diskusi, dan bagian yang mudah dipahami.	Hasil refleksi menjadi dasar perbaikan pembelajaran berikutnya.

Sumber Data: Observasi praktik pembelajaran guru kelas II MI Ishlahul Ummah

Penerapan praktik menunjukkan bahwa kombinasi media digital dan LKPD bekerja bukan karena masing-masing alat berdiri sendiri, melainkan karena keduanya ditempatkan dalam alur yang saling menguatkan. Presentasi visual membantu siswa melihat objek secara jelas, Wordwall memberi kesempatan menguji pemahaman, sedangkan LKPD membuat siswa menghasilkan sesuatu dengan tangannya sendiri. Setelah itu, diskusi digunakan untuk menghubungkan hasil kerja dengan pengalaman siswa di madrasah. Alur tersebut sejalan dengan prinsip bahwa keterlibatan belajar



perlu dirancang melalui aktivitas yang memiliki tujuan, bukan sekadar menambahkan teknologi (Balalle, 2024).

Bila dipandang dari perspektif guru, praktik ini memberikan beberapa implikasi. Pertama, pemilihan media sebaiknya dimulai dari kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Kedua, media digital perlu memiliki fungsi yang jelas, misalnya membantu memperbesar objek yang sulit diamati atau menyediakan latihan yang cepat dan menarik. Ketiga, setelah media digital digunakan, siswa perlu diberi aktivitas yang membuat mereka mengolah kembali informasi. Dalam praktik ini, LKPD menjadi jembatan antara apa yang dilihat siswa di layar dan apa yang mereka pahami dalam kehidupan sehari-hari.

Implikasi Praktik bagi Guru Sekolah Dasar dan Madrasah

Dari perspektif pengembangan profesi, praktik seperti ini mendorong guru menjadi perancang pengalaman belajar. Guru tidak hanya mencari aplikasi yang menarik, melainkan menguji apakah aplikasi tersebut membantu siswa memahami materi. Guru juga belajar membaca respons kelas: kapan siswa membutuhkan visual, kapan perlu bergerak, kapan perlu diberi kesempatan menjawab, dan kapan pembelajaran harus diperlambat. Pendekatan reflektif tersebut membuat teknologi menjadi alat pedagogis yang dipilih secara sadar, bukan sekadar mengikuti tren.

Berdasarkan pengalaman pada 19 siswa kelas II MI Islahul Ummah, respons siswa tampak lebih hidup ketika materi Pendidikan Pancasila disampaikan dengan gabungan visual, permainan, dan kegiatan LKPD. Ketika lima simbol Pancasila diperbesar pada layar, siswa lebih mudah mengarahkan perhatian pada perbedaan bentuk setiap simbol. Saat Wordwall digunakan, siswa menunjukkan antusiasme untuk mencoba mencocokkan simbol dengan bunyi sila. Aktivitas menjadi lebih terarah karena guru dapat segera melihat bagian yang masih perlu diperjelas melalui respons siswa di depan kelas.

Tahap *Reflective* dalam *CLEAR* menjadi penting setelah kegiatan selesai. Guru meninjau apakah media membantu pemahaman atau justru membuat siswa hanya menunggu giliran. Guru juga memperhatikan apakah siswa mampu membawa informasi dari layar ke kegiatan LKPD. Refleksi menunjukkan bahwa media digital paling efektif ketika digunakan singkat dan fokus, kemudian diikuti dengan kegiatan



yang membuat siswa mengambil peran. Dengan demikian, refleksi bukan sekadar menilai apakah pembelajaran menyenangkan, melainkan menilai apakah setiap alat memiliki fungsi yang mendukung tujuan belajar.

Refleksi Guru sebagai Pengendali Mutu

Praktik ini juga menunjukkan bahwa prinsip CLEAR dapat diterapkan meskipun fasilitas digital terbatas. Bila proyektor atau koneksi tidak tersedia, guru tetap dapat menggunakan gambar Garuda yang dicetak, kartu simbol, atau permainan mencocokkan secara manual. Bagian terpenting bukanlah aplikasi tertentu, melainkan logika pembelajarannya: visualisasi, interaksi, praktik, dan refleksi. Oleh karena itu, praktik ini relatif sederhana dan dapat diadaptasi oleh guru kelas lain sesuai kondisi madrasah.

Dalam tahap persiapan, guru tidak perlu membuat terlalu banyak materi digital. Satu presentasi yang jelas dan satu permainan singkat sudah cukup untuk membuka ruang interaksi. Setelah itu, LKPD dirancang agar siswa melakukan sesuatu yang konkret. Pada topik simbol Pancasila, aktivitas menggunting dan menempel memiliki nilai tambah karena siswa tidak hanya mengingat urutan sila, melainkan juga melatih ketelitian dan koordinasi motorik halus. Ketika siswa menuliskan contoh perilaku di bawah simbol, pengetahuan menjadi lebih kontekstual dengan kehidupan di madrasah.

Salah satu pelajaran penting dari praktik ini adalah bahwa kelas II tidak selalu membutuhkan banyak aplikasi. Penggunaan terlalu banyak fitur dapat memecah perhatian. Sebaliknya, media yang sederhana tetapi tepat sasaran justru memberi ruang lebih besar untuk interaksi guru dan siswa. Oleh karena itu, prinsip yang dipakai adalah “sedikit media, banyak interaksi”. media digital cukup berfungsi sebagai pemantik, sedangkan kegiatan utama tetap berada pada aktivitas siswa.

Prinsip Kesederhanaan: Sedikit Media, Banyak Interaksi

Temuan tersebut selaras dengan kajian Balalle (2024) yang menekankan bahwa keterlibatan dalam pembelajaran berbasis teknologi ditentukan oleh rancangan aktivitas dan strategi pedagogis, bukan semata-mata oleh keberadaan perangkat. Pada praktik kelas II, permainan Wordwall menjadi bermakna karena siswa harus membuat pilihan dan memberikan jawaban. Begitu pula presentasi Canva atau PowerPoint tidak



berhenti sebagai tontonan karena guru menggunakannya untuk bertanya, memperbesar simbol, dan mengarahkan siswa pada makna yang terkait dengan kehidupan mereka.

Peran guru tetap menjadi pengendali utama jalannya pembelajaran. Guru yang mengenal karakter kelas dapat segera memperkirakan kapan permainan harus dihentikan, kapan simbol tertentu perlu diulang, atau kapan diskusi perlu diarahkan pada contoh perilaku yang lebih dekat dengan pengalaman siswa. Teknologi membantu membuka pilihan interaksi, tetapi keputusan pedagogis tetap berada di tangan guru.

Diskusi Menjadi Lebih Bermakna

Perubahan yang paling terasa dalam praktik ini adalah diskusi menjadi lebih mudah mengalir. Ketika siswa telah melihat simbol secara jelas dan memiliki hasil LKPD yang dapat ditunjukkan, guru memiliki lebih banyak titik masuk untuk bertanya. Siswa dapat membandingkan jawaban, menjelaskan alasan, atau memberikan contoh perilaku yang mereka temui di madrasah. Diskusi akhirnya tidak dimulai dari pertanyaan abstrak, melainkan dari benda konkret dan pengalaman yang sudah mereka kerjakan.

Dari sisi pedagogis, kondisi ini penting karena pendidikan Pancasila tidak berhenti pada pengenalan simbol, melainkan dilanjutkan dengan menghubungkan simbol dengan perilaku nyata. Ketika siswa menuliskan “*salat Duha* berjamaah”, “berdoa sebelum makan”, atau “berbagi bekal dengan teman”, guru memperoleh kesempatan untuk mengajak mereka membahas alasan perilaku tersebut dianggap baik dan bagaimana nilai Pancasila hadir dalam kehidupan madrasah. Dengan demikian, kegiatan LKPD berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan, kebiasaan, dan refleksi sederhana.

LKPD sebagai Ruang Peran Siswa

LKPD juga membuat setiap siswa memiliki peran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi menggunting, memilih, menempel, dan menuliskan jawaban. Hasil kerja tersebut menjadi bahan percakapan di kelas. Aktivitas semacam ini membantu mengurangi jarak antara “materi yang dijelaskan guru” dan



“materi yang dikerjakan siswa”. Dalam konteks kelas II, peran sederhana yang jelas justru dapat menjadi pemantik partisipasi yang kuat.

Temuan yang berulang dalam praktik adalah bahwa siswa lebih mudah terlibat ketika mereka mengetahui apa yang harus dilakukan dan memiliki tugas yang dapat segera dikerjakan. Hal ini memperkuat tahap *Explicit* dalam *CLEAR*. Instruksi yang jelas tidak berarti guru berbicara panjang lebar, melainkan guru menunjukkan contoh, memecah langkah menjadi bagian kecil, dan memastikan siswa memahami giliran serta tugasnya. Adaptasi dilakukan ketika respons siswa menunjukkan perlunya pengulangan atau contoh tambahan.

Pendekatan ini juga membuat guru tetap memiliki kendali penuh terhadap arah pembelajaran. Guru dapat menghentikan tampilan pada bagian tertentu, bertanya tentang perbedaan dua simbol, meminta siswa memberikan contoh perilaku di madrasah, lalu kembali ke LKPD untuk membuktikan pemahaman mereka. Urutan tersebut menjaga agar media digital tidak berdiri sendiri. Setiap tahap memiliki fungsi yang saling terkait.

Menempatkan Media Digital sebagai Pemantik, Bukan Pusat Pembelajaran

Catatan kehati-hatian tetap diperlukan. OECD (2024b) mengingatkan bahwa perangkat digital dapat menjadi sumber distraksi jika penggunaannya tidak dikelola. Oleh karena itu, guru perlu menetapkan durasi, tujuan, dan bentuk interaksi secara jelas. Dalam praktik ini, siswa tidak memegang perangkat secara bebas. Interaksi digital dikendalikan guru melalui proyektor dan laptop, sedangkan sebagian besar aktivitas siswa tetap berlangsung melalui jawaban lisan, kegiatan menggunting dan menempel, serta diskusi.

Pengalaman pada kelas II menunjukkan bahwa media digital memiliki daya tarik kuat sebagai pembuka dan pemantik perhatian. Namun, daya tarik tersebut baru bernilai pedagogis ketika diarahkan menuju pemahaman. Animasi Garuda membantu siswa melihat simbol dengan jelas; Wordwall membantu menguji ingatan dan ketepatan; LKPD membantu siswa mempraktikkan serta mengontekstualisasikan; sedangkan diskusi membantu siswa mengungkapkan kembali pemahaman mereka. Setiap media memiliki tugasnya masing-masing.



D. Kesimpulan

Praktik pemanfaatan media digital dan LKPD interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II MI Ishlahul Ummah menunjukkan bahwa pembelajaran tentang simbol sila Pancasila menjadi lebih hidup ketika siswa diberi kesempatan untuk melihat, bermain, melakukan, dan berbicara. Presentasi Canva atau Power Point membantu memperjelas lima simbol Garuda Pancasila, Wordwall menjadi sarana pengecekan pemahaman yang menarik, serta LKPD “Pohon Pancasila Berbuat Baik” membuat siswa berperan aktif melalui kegiatan menggunting, menempel, dan menuliskan contoh perilaku di madrasah. Kerangka *CLEAR* membantu guru menjaga agar seluruh kegiatan tetap ringkas, logis, jelas, adaptif, dan reflektif. Rekomendasi dari praktik ini adalah agar guru memilih media berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakter siswa, bukan berdasarkan banyaknya aplikasi yang digunakan. Media digital sebaiknya menjadi pemantik, sedangkan aktivitas siswa tetap menjadi inti pembelajaran. Praktik ini dapat dikembangkan pada materi dan mata pelajaran lain dengan penyesuaian sesuai kondisi kelas dan fasilitas madrasah.

Daftar Pustaka

- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Margheri, V., Martucci, A., Bei, E., Graziani, D., Scatigna, S., Guazzini, A., & Pecini, C. (2025). Child engagement during interaction with *digital* and robotic activities: A systematic review. *Frontiers in Education*, 10, 1568028. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1568028>
- OECD. (2024a). Students, *digital* devices and success. *OECD Education Policy Perspectives*, No. 102. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9e4c0624-en>
- OECD. (2024b). Managing screen time: How to protect and equip students against distraction. *PISA in Focus*, No. 124. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/7c225af4-en>



Biodata Singkat Penulis

Nama : Erry Lestari Hartono, S.Pd.,

Jabatan: Guru DPK Kemenag Kab. Sidoarjo dan Guru Kelas II MI Ishlahul Ummah.

NIP : 198302022005012001.

Tugas : Guru kelas pada Kelas II; bendahara MI Ishlahul Ummah.

Email : errylestari.sedati@gmail.com

HP/WA: 082244752211.