



DARI MENGETAHUI KE MEMECAHKAN MASALAH: PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DAN LKPD “DETEKTIF PANCASILA” DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VI

Moch. Amin, S.Pd.¹

¹Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Banjarkemuning

Email: moch.aminwage@gmail.com

Abstract

This best practice describes the use of digital media and a contextual group worksheet to strengthen critical reasoning in Grade VI Civic Education learning at Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Banjarkemuning. The problem addressed was the tendency of students to answer Pancasila questions by recalling examples without sufficiently explaining reasons or proposing solutions. The guiding questions were how digital case-based media and the “Detektif Pancasila” worksheet could encourage students to identify violations of Pancasila values, explain the reasons, and formulate appropriate solutions. The practice used the GROW Model—Goal, Reality, Options, and Will/Way Forward—as a practical framework for planning, implementing, and reflecting on learning activities. The results showed that video cases, collaborative digital responses, and group investigation made classroom discussion more focused on evidence and reasons, while the worksheet helped students move from identifying a problem to connecting it with a Pancasila principle and proposing a solution. The practice indicates that digital media is most effective when combined with contextual tasks and guided reflection rather than used merely as a presentation tool.

Keywords: critical reasoning, GROW Model, digital learning media, LKPD, Pancasila values, problem solving

Abstrak

Best Practice ini mendeskripsikan pemanfaatan media digital dan lembar kerja kontekstual untuk memperkuat penalaran kritis siswa kelas VI pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Banjarkemuning. Permasalahan yang dihadapi adalah kecenderungan siswa menjawab pertanyaan tentang Pancasila dengan mengingat contoh, tetapi belum selalu mampu menjelaskan alasan dan menawarkan solusi. Pertanyaan yang dibahas adalah bagaimana media digital berbasis studi kasus dan LKPD “Detektif Pancasila” dapat membantu siswa mengenali pelanggaran nilai Pancasila, menjelaskan alasannya, serta merumuskan solusi yang tepat. Praktik ini menggunakan GROW Model—Goal (Tujuan), Reality (Kondisi Nyata), Options (Pilihan Solusi), dan Will/Way Forward (Tekad atau Rencana Tindakan)—sebagai kerangka praktis dalam merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran. Hasil praktik menunjukkan bahwa video studi kasus, respons digital kolaboratif, dan investigasi kelompok membuat diskusi kelas lebih terarah pada bukti dan alasan, sedangkan LKPD membantu siswa bergerak dari mengenali masalah, menghubungkannya dengan sila Pancasila, hingga menyusun solusi. Praktik ini menunjukkan bahwa media digital akan lebih bermakna ketika dipadukan dengan tugas kontekstual dan refleksi terarah, bukan sekadar digunakan sebagai alat presentasi.

Kata Kunci: berpikir kritis, GROW Model, LKPD, media digital, pemecahan masalah, nilai Pancasila



A. Introduction (Pendahuluan)

Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar tidak cukup apabila hanya diarahkan pada kemampuan menghafal bunyi sila, simbol, atau contoh perilaku yang sudah tersedia di buku. Pada tahap perkembangan kelas VI, siswa mulai lebih siap berhadapan dengan situasi yang memiliki lebih dari satu sudut pandang. Mereka dapat diajak menilai mengapa suatu tindakan dianggap tepat atau keliru, siapa yang terdampak, dan apa pilihan penyelesaian yang lebih sesuai dengan nilai Pancasila. Arah pembelajaran demikian sejalan dengan penekanan pada kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencari alternatif solusi yang menjadi bagian dari penguatan nalar kritis pada fase akhir sekolah dasar.

Panduan mata pelajaran Pendidikan Pancasila menempatkan kelas V–VI pada Fase C. Dalam praktik pembelajaran, capaian pada fase ini perlu diterjemahkan ke pengalaman yang mendorong murid memperoleh dan memproses informasi, menganalisis penalaran, serta melakukan refleksi terhadap proses berpikirnya. Karena itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru kurang memberi ruang yang cukup untuk membentuk kebiasaan berpikir tersebut. Murid perlu berhadapan dengan persoalan yang dekat dengan kehidupan mereka dan memperoleh kesempatan untuk menyampaikan alasan, mendengarkan pandangan orang lain, serta merevisi pemikirannya bila ditemukan pertimbangan yang lebih kuat.

Di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Banjarkemuning, kebutuhan tersebut mendorong guru untuk menggunakan media digital bukan sekadar sebagai alat tayang, tetapi sebagai pemantik analisis dan percakapan. Video studi kasus melalui YouTube dan proyektor digunakan untuk menghadirkan situasi sosial yang dapat diamati bersama. Selanjutnya, Padlet atau Mentimeter dimanfaatkan sebagai papan respons kolaboratif agar gagasan awal siswa dapat terlihat dan menjadi bahan diskusi. Pendekatan multimedia yang menggabungkan kata, gambar, dan representasi visual dapat membantu pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika desainnya mengarahkan perhatian pada informasi yang relevan dan mendorong pemrosesan aktif (Mayer & Fiorella, 2021).

Praktik ini kemudian diperkuat dengan LKPD “Detektif Pancasila”. LKPD tidak dirancang sebagai lembar latihan yang hanya meminta satu jawaban benar. Setiap kelompok mendapatkan skenario yang menuntut siswa mengidentifikasi masalah, menentukan sila yang berkaitan, memberikan alasan, dan menawarkan solusi. Dengan demikian, materi Pancasila ditempatkan sebagai nilai yang perlu digunakan untuk membaca dan menyelesaikan persoalan, bukan sekadar pengetahuan yang diingat.



Atas dasar kondisi tersebut, artikel ini membahas praktik pembelajaran dengan fokus pada pemanfaatan media digital dan LKPD untuk mendorong analisis penerapan serta pelanggaran nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utamanya adalah mendokumentasikan langkah yang sederhana, mudah diterapkan, dan dapat diadaptasi oleh guru sekolah dasar atau madrasah lain dengan fasilitas yang tersedia.

B. Methode (Metode)

Praktik ini menggunakan pendekatan *best practice* berbasis refleksi pengalaman pembelajaran. Fokusnya bukan menguji pengaruh secara eksperimental, melainkan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi terhadap strategi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI. Kerangka kerja yang digunakan adalah GROW Model yang terdiri atas *Goal, Reality, Options, dan Will/Way Forward*. Model ini dipakai sebagai alur berpikir guru untuk memastikan bahwa pembelajaran dimulai dari tujuan yang jelas, berangkat dari kondisi nyata siswa, membuka beberapa pilihan solusi, lalu diarahkan pada tindakan dan tindak lanjut yang dapat dilakukan siswa.

Pada tahap *Goal*, guru menetapkan tujuan agar siswa tidak berhenti pada kemampuan menyebutkan sila, tetapi mampu menganalisis penerapan atau pelanggaran nilai Pancasila, memberikan alasan, dan menawarkan solusi. Tahap *Reality* digunakan untuk membaca kondisi pembelajaran yang ditemukan, yaitu siswa masih memerlukan contoh konkret agar lebih mudah membedakan tindakan yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila. Tahap *Options* diwujudkan melalui penggunaan video studi kasus, Padlet atau Mentimeter, diskusi kelompok, dan LKPD “Detektif Pancasila” sebagai beberapa jalur bagi siswa untuk mengemukakan pendapat dan menyusun pemecahan masalah. Tahap *Will/Way Forward* diterapkan melalui penetapan langkah perbaikan yang dapat dilakukan siswa setelah diskusi, presentasi, dan refleksi sehingga pembelajaran tidak berhenti pada analisis kasus.

Tahapan praktik berlangsung secara runtut: (1) menetapkan tujuan dan indikator keberhasilan pembelajaran; (2) memetakan kondisi nyata dan pengalaman siswa yang relevan dengan nilai Pancasila; (3) menampilkan video studi kasus melalui *YouTube* dan proyektor sebagai pemantik; (4) mengumpulkan tanggapan siswa melalui Padlet atau Mentimeter; (5) membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan membagikan LKPD “Detektif Pancasila”; (6) menganalisis skenario, menentukan sila yang berkaitan, menjelaskan alasan, dan menyusun solusi; (7) mempresentasikan hasil investigasi dan menanggapi kelompok lain; serta (8)



melakukan refleksi untuk menentukan rencana tindakan atau perbaikan berikutnya. Data praktik diperoleh dari pengamatan pembelajaran, respons siswa, hasil LKPD kelompok, presentasi, dan refleksi guru.

C. Result and Discussion (Hasil dan Pembahasan)

Bagian ini menguraikan proses penerapan praktik dan temuan yang diperoleh dari pengamatan pembelajaran.

No	Tahapan Praktik	Aktivitas Utama	Temuan/Refleksi
1	Orientasi kasus	Video studi kasus melalui YouTube dan proyektor; pertanyaan pemantik.	Siswa memiliki objek konkret untuk diamati dan dibahas.
2	Eksplorasi digital	Pendapat awal ditulis melalui <i>Padlet/Mentimeter</i> dan dibaca bersama.	Gagasan beragam muncul dan menjadi bahan diskusi kelas.
3	Investigasi LKPD	Kelompok mengerjakan LKPD "Detektif Pancasila" berbasis 3 skenario.	Siswa menelusuri masalah, sila terkait, alasan, dan solusi.
4	Presentasi	Perwakilan kelompok menyampaikan hasil; kelompok lain menanggapi.	Alasan diuji melalui perbandingan pendapat dan tanggapan.
5	Refleksi	Guru dan siswa memeriksa kembali proses, alasan, dan solusi.	Guru memperoleh dasar untuk melakukan penyesuaian pembelajaran berikutnya.

Sumber Data: pengamatan pembelajaran, respons siswa, hasil LKPD kelompok, presentasi, dan refleksi guru.

1. Media Digital sebagai Pemantik Analisis

Pembelajaran dimulai dengan menghadirkan sebuah situasi sosial melalui video pendek yang diproyeksikan di depan kelas. Kasus yang dipilih tidak harus rumit. Contohnya adalah simulasi musyawarah warga yang berakhir dengan perdebatan karena satu pihak memaksakan kehendak, atau kegiatan gotong royong yang memperlihatkan adanya perbedaan sikap dalam bekerja bersama. Guru sengaja memilih situasi yang memungkinkan lebih dari satu komentar sehingga siswa memiliki alasan untuk menafsirkan, bukan sekadar menebak jawaban yang sudah disiapkan.

Setelah video selesai, guru tidak langsung menjelaskan sila yang benar. Pertanyaan pemantik diberikan, misalnya: "Apa masalah yang kalian lihat?", "Sikap siapa yang menurut kalian kurang tepat?", "Nilai Pancasila apa yang berkaitan dengan kejadian itu?", dan "Apa yang seharusnya dilakukan agar masalahnya selesai?". Urutan pertanyaan tersebut penting karena menggeser pembelajaran dari mengingat ke menganalisis. Siswa belajar memulai jawaban dari fakta yang mereka lihat sebelum menghubungkannya dengan konsep Pancasila.



Pada tahap berikutnya, jawaban siswa dituangkan melalui Padlet atau Mentimeter. Gagasan yang muncul secara real-time berfungsi seperti mading digital kelas. Guru dapat menampilkan berbagai jawaban dan meminta siswa membandingkan pendapat yang berbeda. Kegiatan ini memberi ruang kepada siswa yang biasanya lebih pasif untuk memiliki titik masuk dalam diskusi, karena mereka dapat memulai dari satu kalimat singkat sebelum dikembangkan melalui pembicaraan. Penggunaan Padlet juga dikenal dapat mendukung interaksi dan keterlibatan ketika teknologi digunakan secara sengaja untuk pembelajaran kolaboratif (Hossain, 2023).

2. LKPD “Detektif Pancasila” sebagai Alat Berpikir

Setelah eksplorasi digital, siswa dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan sekitar empat sampai lima orang. Masing-masing kelompok menerima LKPD yang memuat tiga skenario. Skenario dibuat dekat dengan kehidupan anak di madrasah. Misalnya, seorang siswa memaksakan pilihan ketika pemilihan ketua kelas; seorang siswa mengejek budaya daerah temannya; atau terjadi perbedaan pendapat ketika menentukan pembagian tugas kegiatan bersama. Dengan konteks yang dekat, siswa tidak perlu menghabiskan banyak energi untuk memahami situasi sehingga dapat fokus pada masalah nilai dan pilihan tindakan.

Pada LKPD, siswa diminta bekerja seperti tim detektif. Mereka harus menemukan “petunjuk” dari cerita, menentukan sila yang paling relevan, menjelaskan alasan mengapa tindakan tertentu tidak sesuai dengan nilai Pancasila, lalu mengusulkan solusi. Struktur ini membuat jawaban tidak berhenti pada “ini Sila ke-4”. Siswa harus melanjutkan dengan alasan, misalnya bahwa memaksakan kehendak bertentangan dengan semangat musyawarah dan penghargaan terhadap pendapat orang lain. Pada kasus lain, siswa dapat menghubungkan perilaku mengejek budaya teman dengan pentingnya persatuan dan penghargaan terhadap keberagaman.

Guru berperan sebagai fasilitator yang mengajukan pertanyaan lanjutan ketika diskusi berhenti pada jawaban yang terlalu singkat. Pertanyaan seperti “Apa bukti dari cerita yang mendukung jawabanmu?”, “Apakah ada cara lain yang lebih baik?”, atau “Bagaimana perasaan orang yang menjadi korban tindakan tersebut?” membantu siswa memperluas pertimbangannya. Dengan pola ini, LKPD berfungsi sebagai scaffolding sederhana untuk penalaran, bukan sekadar lembar penugasan.



3. Presentasi dan Diskusi sebagai Ruang Menguji Alasan

Tahap presentasi digunakan untuk menguji apakah alasan kelompok cukup kuat. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil investigasi, sementara kelompok lain diberi kesempatan menanggapi. Guru tidak mengarahkan siswa untuk mencari kelompok yang “paling benar”, tetapi membiasakan mereka mendengar alasan, membandingkan solusi, dan memberi tanggapan secara santun. Situasi ini penting karena nilai Pancasila dalam kehidupan nyata sering kali tidak hadir sebagai pilihan hitam-putih. Anak perlu belajar bahwa keputusan yang baik perlu dipertimbangkan berdasarkan nilai, dampak, dan cara penyelesaiannya.

Dalam diskusi, guru dapat menemukan bahwa beberapa siswa mampu mengenali sila yang terkait tetapi masih kesulitan menjelaskan alasan. Hal tersebut menjadi informasi penting tentang tahap perkembangan pemahaman mereka. Respons guru kemudian dibuat adaptif: siswa yang sudah mampu diberi pertanyaan pengayaan berupa alternatif solusi, sedangkan siswa yang masih kesulitan diberi pertanyaan penuntun yang lebih konkret. Prinsip adaptif ini menjaga agar media digital dan LKPD tidak menjadi tujuan akhir, melainkan alat untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar.

4. Temuan Praktik: Perubahan dari Jawaban Tunggal ke Pemikiran Beralasan

Temuan utama dari praktik ini adalah perubahan kualitas percakapan kelas. Ketika pembelajaran dimulai dari video kasus, siswa memiliki objek yang sama untuk diamati sehingga diskusi lebih mudah diarahkan pada peristiwa konkret. Media digital juga membuat gagasan awal siswa dapat muncul dan dibaca bersama. Dari situ, guru memiliki bahan untuk menindaklanjuti jawaban yang masih sederhana ataupun memperdalam jawaban yang sudah argumentatif.

LKPD “Detektif Pancasila” kemudian membantu menjaga alur berpikir. Siswa tidak langsung diminta membuat solusi, tetapi melalui tahap mengidentifikasi masalah, menghubungkan dengan sila, memberi alasan, dan baru menawarkan perbaikan. Alur tersebut membuat diskusi lebih terstruktur. Siswa belajar bahwa sebuah pendapat perlu memiliki dasar dan bahwa solusi sebaiknya berangkat dari pemahaman terhadap masalah. Praktik semacam ini selaras dengan karakter nalar kritis yang menekankan proses memperoleh dan memproses informasi, menganalisis penalaran, serta merefleksikan proses berpikir.



Pengalaman ini juga menunjukkan bahwa media digital tidak otomatis membuat pembelajaran menjadi lebih baik. Video yang terlalu panjang dapat mengalihkan perhatian, tampilan digital yang terlalu ramai dapat membebani siswa, dan penggunaan Padlet atau Mentimeter tanpa pertanyaan yang jelas hanya menghasilkan kumpulan jawaban. Karena itu, kekuatan strategi bukan terletak pada merek aplikasinya, melainkan pada desain pertanyaan dan alur berpikir yang dibangun guru. Temuan penelitian tentang Padlet dan Wordwall juga menunjukkan bahwa manfaat media digital sangat berkaitan dengan bagaimana media tersebut dipakai untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan, atau komunikasi, bukan sekadar karena teknologinya digunakan (Hossain, 2023; Rahman et al., 2025).

5. Penguatan Kontekstual di Lingkungan Madrasah

Kontekstualisasi menjadi bagian penting karena siswa lebih mudah memahami nilai ketika mereka dapat membandingkannya dengan pengalaman yang dekat. Dalam konteks madrasah, skenario dapat mengambil contoh pemilihan pengurus kelas, kegiatan kebersihan, kerja kelompok, kegiatan ekstrakurikuler, pembagian tugas, perbedaan kebiasaan teman, atau pelaksanaan kegiatan yang melibatkan kebersamaan. Guru dapat mengembangkan skenario yang tetap aman dan tidak menyebut nama siswa nyata sehingga kasus berfungsi sebagai bahan belajar, bukan sebagai alat mempermalukan pihak tertentu.

Konteks madrasah juga memberi kesempatan untuk menghubungkan nilai Pancasila dengan kebiasaan baik yang sudah dikenal siswa, seperti musyawarah, menghargai teman, bekerja sama, menjaga persatuan, dan menghormati perbedaan. Pembelajaran akhirnya bergerak dari pertanyaan “sila apa?” menuju pertanyaan yang lebih bermakna, yaitu “nilai apa yang sedang kita gunakan untuk mengambil keputusan?”. Inilah titik penting best practice ini: teknologi diposisikan untuk membuka pengalaman belajar, sedangkan nilai Pancasila menjadi dasar untuk menilai tindakan dan menyusun solusi.

D. Conclusion (Kesimpulan)

Praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI melalui video studi kasus, Padlet atau Mentimeter, dan LKPD “Detektif Pancasila” menunjukkan bahwa pembelajaran nilai dapat dirancang menjadi pengalaman analisis yang lebih aktif. Siswa tidak hanya diminta menentukan sila yang sesuai, tetapi juga diarahkan untuk menemukan masalah, memberikan



alasan, dan merancang solusi. Penggunaan GROW Model membantu guru menyusun proses tersebut secara runtut, mulai dari penetapan tujuan, pembacaan kondisi nyata, pencarian pilihan solusi, hingga rencana tindakan lanjutan.

Penggunaan GROW Model membantu guru menjaga alur pembelajaran tetap terarah. Goal membuat tujuan berpikir siswa lebih spesifik, Reality memastikan pembelajaran berangkat dari kondisi dan pengalaman yang benar-benar dihadapi siswa, Options menyediakan beberapa cara untuk menganalisis dan memecahkan masalah, sedangkan Will/Way Forward mendorong siswa menutup pembelajaran dengan langkah tindakan yang dapat dilakukan. Dengan kerangka ini, guru tidak hanya mempersiapkan media, tetapi juga mempersiapkan jalur berpikir siswa dari tujuan menuju tindakan.

Rekomendasi dari praktik ini adalah agar guru Pendidikan Pancasila semakin sering memindahkan pembelajaran dari contoh yang siap jadi menuju situasi yang perlu dianalisis. Media digital sebaiknya dipilih berdasarkan fungsi pedagogisnya, bukan karena sedang populer. Pada tahap berikutnya, praktik serupa dapat dikembangkan dengan rubrik penilaian argumentasi, dokumentasi perkembangan kualitas alasan siswa, dan refleksi tertulis agar perubahan proses berpikir dapat terdokumentasi lebih sistematis.

References (Daftar Pustaka)

- Hossain, M. M. (2023). Using educational technologies (Padlet) for student engagement – reflection from the Australian classroom. **International Journal of Information and Learning Technology*, 40*(5), 541–547. <https://doi.org/10.1108/IJILT-04-2022-0094>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2025). **Keputusan Menteri Agama Nomor 1503 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Agama Nomor 450 Tahun 2024 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Raudhatul Athfal, Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah, dan Madrasah Aliyah Kejuruan**. JDIH Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). **Panduan mata pelajaran Pendidikan Pancasila**. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), **The Cambridge handbook of multimedia learning** (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rahman, S. A., Ashar, & Fajardo, M. T. M. (2025). The effect of Wordwall digital game media on improving students' learning outcomes and communication skills in social studies at elementary school. **Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 12*(2). <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v12i2.87944>



Biografi

Moch. Amin, S.Pd., NIP 197310232005011003, Guru Mapel Pendidikan Pancasila Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Banjarkemuning.