

PENERAPAN MEDIA INOVATIF PADA PEMBELAJARAN PANCASILA DI KELAS V SD NEGERI 58 PALEMBANG

Tri Mutia Damayanti

PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

Corresponding author: trimutiadamayanti68@gmail.com

Submit: 1-11-2025

Revisi: 3 -11-2025

Diterima: 5-11-2025

Publish: 9-11-2025

Abstrak: Pancasila di sekolah dasar diajarkan sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia yang harus dipahami dan diamalkan oleh setiap warga negara sejak dulu. Tak hanya itu, pembelajaran pancasila juga harus memperhatikan aspek sosial, di mana siswa didorong untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam memahami nilai-nilai pancasila. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Sampel penelitian 25 siswa kelas V SD Negeri 58 Palembang. Hasil penelitian Peningkatan hasil belajar terlihat dari evaluasi formatif berupa latihan tertulis dan lisan, yang menunjukkan rata-rata skor siswa meningkat dari kategori cukup menjadi baik.

Kata Kunci: Media, Inovatif, Pancasila

Abstract: Pancasila is taught in elementary schools as the foundation of the state and ideology of Indonesia, which must be understood and practiced by every citizen from an early age. Not only that, Pancasila education must also pay attention to social aspects, where students are encouraged to interact, discuss, and work together in understanding the values of Pancasila. This study uses a descriptive qualitative method, which is carried out in a structured and systematic manner to achieve the learning objectives that have been designed. The research sample consisted of 25 fifth-grade students at SD Negeri 58 Palembang. The results of the study showed an increase in learning outcomes from formative evaluations in the form of written and oral exercises, which showed that the average student score increased from adequate to good.

Keywords: Media, Innovative, Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar, khususnya pada jenjang sekolah dasar kelas tinggi, merupakan fase penting dalam pembentukan kemampuan kognitif siswa, termasuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan berpikir secara kritis. Salah satu materi penting dalam pembelajaran pancasila kelas v SD adalah pemahaman nilai-nilai luhur bangsa. Pemahaman ini merupakan pondasi bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami materi-materi pancasila lainnya pada jenjang berikutnya (Saputra, 2019).

Namun, berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri 58 Palembang, masih banyak siswa kelas v yang kesulitan memahami nilai-nilai luhur bangsa hingga. Siswa kerap mengalami kebingungan dalam memahami nilai-nilai leluhur bangsa di Indonesia ini posisinya, seperti keberagaman budaya Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan cenderung bersifat abstrak dan belum memanfaatkan media konkret secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), Pancasila di sekolah dasar diajarkan sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia yang harus dipahami dan diamalkan oleh setiap warga negara sejak dulu. Dalam konteks pembelajaran, Pancasila bukan hanya sekedar hafalan lima sila, melainkan penanaman nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya untuk membentuk karakter siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang ditransfer dari guru ke siswa, tetapi dibangun sendiri oleh siswa melalui proses eksplorasi dan interaksi langsung dengan lingkungan belajarnya. Hal ini

diperkuat oleh pendapat (Fadilah, 2023) yang menyatakan bahwa "Pengetahuan dapat dibangun sendiri oleh siswa melalui proses eksplorasi dan pengalaman nyata."

Tak hanya itu, pembelajaran pancasila juga harus memperhatikan aspek sosial, di mana siswa didorong untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam memahami nilai-nilai pancasila. Hal ini selaras dengan pandangan *Vygotsky* dalam konstruktivisme sosial, yang menyatakan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan sosial. (Darmawati, 2023) Pancasila adalah dasar filsafat negara yang mempersatukan bangsa Indonesia dan menjadi pedoman dalam kehidupan bernegara. Pancasila memiliki sifat-sifat yang khas, dengan demikian, pada jenjang Sekolah Dasar yang berada dalam tahap operasional konkret, pembelajaran matematika perlu dirancang dengan pendekatan yang kontekstual dan bermakna, menggunakan media atau aktivitas nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini akan memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan yang lebih kuat dan mendalam.

Pembelajaran pancasila di Sekolah Dasar akan lebih efektif jika dirancang berdasarkan prinsip konstruktivisme dan konstruktivisme sosial, yaitu dengan melibatkan pengalaman langsung, aktivitas konkret, dan interaksi sosial. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai pancasila secara lebih baik, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan komunikatif. Lebih lanjut, pendekatan konstruktivistik menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis. (Tafonao, 2018) mengungkapkan bahwa "Pendekatan konstruktivisme terbukti efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai pancasila dan kemampuan berpikir dan bernalar siswa."

Menurut (Sanaky, 2009) "Pengetahuan dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan/atau tidak langsung. Semakin konkret objek yang dipelajari, maka semakin kuat dan mendalam pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik." Pernyataan ini mengacu pada teori Edgar Dale tentang Cone of Experience yang menekankan bahwa penggunaan media konkret seperti alat peraga, benda nyata, atau simulasi langsung, akan lebih efektif dalam membantu pemahaman anak usia Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Dalam pengaplikasiannya, media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, audio visual, hingga media berbasis teknologi digital. Menurut (Wahyuni, 2018) "Penggunaan media audio visual dengan berbantuan model Problem Based Learning lebih efektif dibandingkan dengan media visual saja terhadap hasil belajar IPAS kelas V." Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan perhatian siswa serta hasil belajar,

Selain itu, media juga berperan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. (Fadilah, 2023) menjelaskan bahwa "Media visual mampu memunculkan minat dan keinginan baru, meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik. Media audio visual memiliki berbagai kelebihan seperti memberikan pengalaman multisensori, tetapi juga memiliki keterbatasan seperti ukuran gambar yang tidak sesuai atau keterbatasan audio." Oleh karena itu, pemilihan media harus mempertimbangkan kesesuaian dengan materi, kondisi siswa, dan sarana yang tersedia di sekolah. Menurut (Winarni & Astuti, 2024) penggunaan media konkret dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang bersifat abstrak karena memberikan pengalaman belajar secara langsung. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar adalah media kartu kuartet. Media ini adalah alat yang sangat serbaguna dalam pembelajaran, terutama karena sifatnya yang menarik, interaktif, dan mudah diadaptasi. Selanjutnya, Bruner ((Wahyuni, 2018) menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika dilakukan melalui tiga tahapan representasi, yaitu enaktif (menggunakan benda konkret), ikonik (gambar), dan simbolik (angka

atau lambang). Kartu Kuartet sebagai media konkret dapat membantu siswa melalui ketiga tahapan tersebut secara bertahap dan sistematis.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu konvensional, tetapi juga berkembang ke arah digital seperti penggunaan video animasi, aplikasi pembelajaran interaktif, dan platform digital berbasis web. Media seperti ini memungkinkan siswa belajar dengan lebih fleksibel dan mandiri, serta dapat memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman mereka.

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. (Tafonao, 2018) Pemanfaatan media secara tepat dapat: 1). Merangsang minat dan motivasi belajar siswa. 2). Menyediakan pengalaman konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD. 3). Meningkatkan pemahaman melalui penggunaan media audio visual yang efektif. 4). Memfasilitasi pembelajaran aktif dan interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. penulis mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Media konkret Kartu Kuartet pada mata pelajaran Pancasila kelas V dengan jumlah 25 siswa. Adapun metode pelaksanaan kegiatan mencakup beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Observasi merupakan tahap pertama. Tahapan ini dilaksanakan selama satu minggu di SD Negeri 58 Palembang. Setelah proses observasi, peneliti melanjutkan ke tahap praktik mengajar. Observasi ini bertujuan agar mahasiswa sebagai calon guru memperoleh pemahaman langsung mengenai kondisi sekolah, lingkungan belajar, serta karakteristik siswa pada kelas yang menjadi tempat praktik mengajar.

2. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap ini, penulis menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media pembelajaran interaktif menggunakan media Kartu Kuartet. Perencanaan dilakukan dengan menyesuaikan materi memahami keberagaman budaya, dengan kemampuan serta kebutuhan belajar siswa kelas V agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara langsung di kelas. Penulis bertindak sebagai guru yang menyampaikan materi memahami keberagaman dengan memanfaatkan media kartu kuartet sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi demonstrasi, tanya jawab, dan aktivitas praktik menggunakan media konkret kartu kuartet supaya membantu siswa dalam memahami keberagaman budaya dengan jelas.

4. Evaluasi Pembelajaran

Setelah pembelajaran selesai, dilakukan evaluasi melalui penilaian terhadap hasil kerja siswa, keterlibatan mereka selama kegiatan, serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi juga mencakup refleksi terhadap efektivitas penggunaan media Kartu kuartet dalam mendukung proses belajar. Selain itu, penulis menerima masukan dari guru pamong dan siswa sebagai bahan pertimbangan untuk peningkatan ke depan.

5. Refleksi Diri

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan media pembelajaran konkret, tantangan yang dihadapi di lapangan, serta sejauh mana kompetensi penulis sebagai calon guru berkembang dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di SD Negeri 58 Palembang dilaksanakan pada bulan April – Juni, dengan fokus kegiatan pada pembelajaran interaktif menggunakan media konkret berupa kartu kuartet, khususnya pada materi Keberagaman budaya indonesia di kelas V. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan minat dan semangat belajar Pancasila, khususnya pada materi memahami keberagaman budaya indonesia,suku,adat, dan tarian adat.

Pada tahap awal, penulis melakukan observasi di kelas V selama beberapa hari untuk mengenal karakteristik siswa, gaya mengajar guru, serta suasana belajar yang terjadi. Hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas menunjukkan bahwa pembelajaran Pancasila, khususnya pada materi memahami keberagaman, masih belum maksimal karena banyak siswa mengalami kebingungan dalam memahami nilai-nilai luhur dalam budaya Indonesia. Pembelajaran cenderung bersifat verbal dan abstrak, sementara siswa usia dini lebih membutuhkan media konkret. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan dengan menggunakan media konkret berupa Kartu Kuartet. Media ini membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya dengan lebih mudah dan menarik.

Perencanaan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/Modul Ajar yang mengintegrasikan penggunaan media konkret. Penulis juga menyiapkan alat bantu seperti Kartu kuartet,kartu karakter,dan lembar kerja siswa. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai antara lain: 1). Siswa dapat mengenal dan menyebutkan macam-macam keberagaman budaya. 2.) Siswa dapat menyusun dan membandingkan keberagaman berdasarkan dengan apa yang mereka lihat. 3). Siswa dapat menggunakan kartu kuartet secara mandiri dan berkelompok untuk melihat macam-macam keberagaman yang ada di indonesia. Pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan menggunakan media Kartu kuartet.



Gambar 1. Proses pembelajaran

Media ini membantu siswa memahami nilai-nilai luhur dan keberagaman secara konkret, visual, dan menyenangkan. Hasil Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, diperoleh beberapa hasil sebagai, Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep memahami keberagaman budaya yang ada di indonesia, Partisipasi siswa meningkat, mereka tampak antusias dan aktif dalam praktik menyusun kartu karakter budaya, Suasana kelas menjadi lebih hidup dan

menyenangkan karena pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar, Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dibandingkan dengan hasil *pretest*, Guru kelas merespons positif penggunaan media konkret karena dinilai sangat membantu siswa dalam memahami materi abstrak.



Gambar 2. Pengenalan budaya

Penelitian memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam menerapkan pembelajaran konkret dan menyenangkan di kelas tinggi. Penggunaan media Kartu Kuartet terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila, khususnya Keberagaman budaya. Penulis juga belajar pentingnya mengenali karakteristik siswa dan memilih media yang sesuai agar pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Pelaksanaan pembelajaran keberagaman budaya dilaksanakan dengan memanfaatkan media konkret berupa kartu kuartet. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia melalui kegiatan praktik langsung. Mahasiswa menyiapkan kartu karakter, kemudian siswa diajak menyusun kartu berdasarkan instruksi guru. Kartu dibagikan kepada setiap siswa dan maju ke depan kelas dan digunakan secara bergantian oleh siswa dalam kelompok kecil maupun individu. Siswa diberi kesempatan menjelaskan kartu kuartet karakter yang berisi keberagaman budaya, misalnya baju adat, tarian tradisional, makanan khas, alat musik tradisional". Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Media Kartu Kuartet Siswa Lebih Cepat Mengenali Ragam Budaya Daerah Setelah bermain kartu kuartet, siswa dapat menyebutkan berbagai unsur budaya dari berbagai daerah di Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, dan makanan khas. Siswa mampu menyebutkan asal budaya tersebut (misalnya, Rumah Gadang dari Sumatera Barat, Tari Piring dari Minangkabau, dll). Peningkatan hasil belajar terlihat dari evaluasi formatif berupa latihan tertulis dan lisan, yang menunjukkan rata-rata skor siswa meningkat dari kategori cukup menjadi baik. Selain itu, media ini juga membantu meningkatkan keterampilan berpikir logis dan komunikasi pancasila siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (2022, edisi revisi) dalam teori Social Constructivism, bahwa pemahaman dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kegiatan di SD Negeri 58 Palembang, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memahami keberagaman budaya dengan menggunakan media kartu kuartet telah dilakukan secara langsung di kelas 5 SD, namun belum sepenuhnya efektif. Masih terdapat siswa yang kesulitan dalam membedakan budaya yang ada di Indonesia, seperti membedakan baju "adat" tarian tradisional. Media kartu kuartet membantu siswa memahami keberagaman budaya karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, yang berada pada fase operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak belajar paling baik melalui manipulasi objek konkret. Media

konkret seperti kartu kuartet juga memberikan peluang bagi siswa untuk berpikir aktif dan kritis terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep secara bertahap.

DAPTAR PUSTAKA

- Darmawati, D. (2023). Analisis Manajemen Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Mahasiswa Semester I Prodi Pendidikan Jasmani Unimerz Tahun 2022. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10). <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i10.5239>
- Fadilah, N. (2023). Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.56393/melior.v3i1.1633>
- Sanaky, H. AH. (2009). Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 6(1).
- Saputra, I. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pembelajaran Pancasila Untuk Generasi Milenial Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian Hukum*, 1(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1).