

## **ANALISIS INTEGRASI MEDIA DIGITAL DAN KONKRET DALAM PENGUATAN DIMENSI PROFIL LULUSAN KELAS 3 SDN PANDEANLAMPER 3**

Riza Eka Kurniawan<sup>1</sup>, Safira Nurulita<sup>2</sup>, Kartinah<sup>3</sup>, Estiyani<sup>4</sup>

<sup>123</sup>PPG Universitas PGRI Semarang, <sup>4</sup>SDN Pandean Lamper 03 Semarang

<sup>1</sup>rizaekakurniawan@gmail.com, <sup>2</sup>safiranutulita451@gmail.com,

<sup>3</sup>kartinah@upgris.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study examines the integration of digital and concrete media in Pancasila Education learning and its impact on strengthening the Graduate Profile dimensions among third-grade students of SDN Pandeanlamper 3, Semarang. A descriptive qualitative approach supported by simple descriptive quantitative data was used to analyze data from a questionnaire completed by 25 students and observation sheets across three learning sessions. Topics observed included the Symbols and Sounds of Pancasila Precepts, the Meaning of Precepts and Real Attitudes of Pancasila, and Rights, Obligations, and Regulations. Integrated media included interactive PowerPoint, animated videos, Pancasila puzzles, clue cards, mini posters, and a rights-and-obligations tree. Findings indicate that digital media consistently aroused student attention and interest, with 96% of respondents reporting increased enthusiasm when using video and images. Concrete media strengthened manipulative experience and contextual understanding, with 80% of students reporting easier retention through physical objects. Observation scores showed progressive improvement from 63 of 68 in the first session to a perfect 68 of 68 in the third. The strengthening of the Graduate Profile dimensions is evident in six prominent dimensions: Faith and Piety to God Almighty, Citizenship, Collaboration, Independence, Critical Reasoning, and Creativity. The novelty of this research lies in the integration of both types of media in the context of elementary school Pancasila Education, which proves that the synergy of digital and concrete media used simultaneously is highly effective.*

*Keywords: digital media, concrete media, Graduate Profile, Pancasila Education, third grade elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji integrasi media digital dan media konkret dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dampaknya terhadap penguatan dimensi Profil Lulusan pada murid kelas 3 SDN Pandeanlamper 3, Semarang. Pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data dari angket 25 murid dan lembar observasi pada tiga pertemuan pembelajaran. Topik yang diamati meliputi Simbol dan Bunyi Sila Pancasila, Makna Sila dan Sikap Nyata Pancasila, serta Hak, Kewajiban, dan Peraturan. Media yang diintegrasikan mencakup PPT interaktif, video animasi, puzzle Pancasila, kartu

bantuan, poster mini, dan pohon hak-kewajiban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital secara konsisten menarik perhatian dan minat belajar murid, ditunjukkan oleh 96% responden yang menyatakan lebih semangat belajar saat menggunakan video dan gambar. Penggunaan media konkret dapat memperkuat pengalaman langsung dan pemahaman kontekstual, dengan dibuktikan 80% murid menyatakan lebih mudah mengingat pelajaran melalui benda nyata. Skor observasi menunjukkan peningkatan progresif dari 63 dari 68 pada pertemuan pertama hingga 68 dari 68 (sempurna) pada pertemuan ketiga. Penguatan dimensi Profil Lulusan tampak pada enam dimensi yang menonjol: Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME, Kewargaan, Kolaborasi, Kemandirian, Penalaran Kritis, dan Kreativitas. Inovasi penelitian ini terletak pada integrasi kedua jenis media dalam konteks Pendidikan Pancasila SD yang menunjukkan bahwa sinergi media digital dan konkret secara bersamaan sangat efektif.

Kata Kunci: media digital, media konkret, Profil Lulusan, Pendidikan Pancasila, kelas 3 SD

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib dalam Kurikulum Merdeka memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter, identitas kebangsaan, dan kompetensi kewarganegaraan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Secara yuridis, pelaksanaan Pendidikan Pancasila berlandaskan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka melalui Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 menempatkan Pendidikan Pancasila sebagai mata

pelajaran inti yang berorientasi pada penguatan Dimensi Profil Lulusan dan internalisasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Bambang Yuniarto dan Maryanto tahun 2022 yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka diarahkan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami konsep kebangsaan secara kognitif, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering bersifat hafalan dan kurang kontekstual, sehingga murid mampu menyebutkan nilai-nilai Pancasila

tanpa benar-benar memahami maknanya (Dimas Qondias et al., 2025). Tantangan ini semakin kompleks ketika dihadapkan pada karakteristik murid kelas 3 Sekolah Dasar yang berada pada fase B perkembangan kognitif, yaitu fase di mana anak memerlukan pengalaman konkret, manipulatif, dan visual untuk membangun pemahaman konseptual yang bermakna (Piaget dalam DeVries, 2000). Murid pada fase ini belum mampu sepenuhnya mengoperasikan konsep abstrak tanpa bantuan benda atau pengalaman langsung. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan beragam media pembelajaran digital yang berpotensi menarik perhatian dan minat belajar murid, seperti video animasi, presentasi interaktif berbasis Canva, dan kuis digital. (Hazmi & Yullys Helsa, 2025)

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Aditya et al., 2025; Hazmi & Yullys Helsa, 2025; Khairunnisa & Apoko, 2023) dan media konkret konvensional dalam pemahaman konsep (Candrayan et al., 2024; Nurgiansah, 2022) secara terpisah.

Namun, kajian yang secara khusus menganalisis integrasi kombinasi antara media digital dan media konkret dalam satu ranah mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah SD masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung fokus pada salah satu jenis media secara terpisah, sehingga belum dapat menjelaskan bagaimana sinergi dua jenis media tersebut diterapkan secara bersamaan dan saling melengkapi dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh.

Gap penelitian inilah yang menjadi pijakan penelitian ini. Dengan menempatkan integrasi simultan media digital dan media konkret sebagai objek analisis, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan literatur tentang bagaimana kombinasi kedua jenis media tersebut dapat memperkuat dimensi Profil Lulusan yang berorientasi pada pembelajaran mendalam, yaitu Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME, Kewargaan, Kolaborasi, Kemandirian, Penalaran Kritis, dan Kreativitas, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 SD (Permendikbudristek, 2024). Dimensi-dimensi ini tidak hanya melalui

instruksi verbal dan pembelajaran yang bersifat teoritis, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang autentik, kolaboratif, dan reflektif agar peserta didik mampu menghayati serta menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari (Rahayuningsih, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pandeanlamper 3, Semarang, dengan subjek 25 murid kelas 3. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan bagaimana media digital dan media konkret diintegrasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila; (2) menganalisis respons murid terhadap penggunaan kedua jenis media tersebut; (3) menganalisis penguatan dimensi Profil Lulusan yang tampak dari hasil angket dan lembar observasi; serta (4) merefleksikan transformasi kompetensi pedagogis dan profesional pendidik selama praktik klinis.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif deskriptif sederhana. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah

mendeskripsikan dan menganalisis fenomena pembelajaran secara mendalam dan kontekstual, bukan menguji hipotesis atau mencari hubungan kausalitas statistik (Creswell & Creswell, 2018). Data kuantitatif deskriptif dari angket dan lembar observasi digunakan sebagai dasar interpretasi kualitatif, bukan sebagai hasil statistik.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pandeanlamper 3, Semarang, selama periode April 2026. Subjek penelitian adalah 25 murid kelas 3 yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan dalam kerangka Praktik Klinis, sehingga peneliti satu sebagai praktisi pendidikan dan peneliti dua sebagai observer. Sumber data penelitian ini terdiri dari tiga komponen: (1) angket penilaian diri murid dan pertanyaan terbuka, yang diisi oleh seluruh 25 murid; (2) lembar observasi pembelajaran yang diisi oleh observer pada tiga pertemuan, mencakup tiga aspek penilaian yaitu kualitas media digital, kualitas media konkret, dan penguatan Profil Lulusan; serta (3) catatan naratif observer sebagai data kualitatif pendukung.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik: (1) pemberian angket kepada

murid setelah serangkaian pertemuan pembelajaran; (2) observasi terstruktur oleh observer selama tiga pertemuan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan; dan (3) pencatatan narasi observasi sebagai data kualitatif yang memperkaya interpretasi skor kuantitatif. Analisis data dilakukan secara bertahap. Pertama, data angket direkap secara deskriptif dengan menghitung frekuensi respons dan persentase gabungan respons positif. Kedua, data observasi direkapitulasi per aspek dan per pertemuan, kemudian dihitung persentase ketercapaian. Ketiga, data kualitatif dari catatan observasi dan jawaban terbuka murid dianalisis berdasarkan pola dan kategori melalui tahapan penyaringan data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan temuan dari angket, observasi, dan catatan naratif untuk memvalidasi interpretasi.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Integrasi Media Digital dan Konkret**

Penelitian ini mengamati tiga pertemuan pembelajaran Pendidikan

Pancasila dengan topik dan kombinasi media yang berbeda-beda, namun secara konsisten mengintegrasikan media digital dan media konkret secara bersamaan. Tabel 1 berikut merangkum karakteristik setiap pertemuan.

**Tabel 1. Rekapitulasi Skor Lembar Observasi per Pertemuan**

| <b>Pertemuan</b>             | <b>Topik</b>                       | <b>Skor Media Digital (A)</b> | <b>Skor Media Konkret (B)</b> | <b>Skor Profil Lulusan (C)</b> |
|------------------------------|------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| Pertemuan 1<br>(16 Apr 2026) | Simbol & Bunyi Sila Pancasila      | 23/24<br>(95,8 %)             | 19/20<br>(95 %)               | 21/24<br>(87,5 %)              |
| Pertemuan 2<br>(22 Apr 2026) | Makna Sila & Sikap Nyata Pancasila | 22/24<br>(91,7 %)             | 20/20<br>(100 %)              | 23/24<br>(95,8 %)              |
| Pertemuan 3<br>(23 Apr 2026) | Hak, Kewajiban, & Peraturan        | 24/24<br>(100 %)              | 20/20<br>(100 %)              | 24/24<br>(100 %)               |
| <b>Rata-rata</b>             |                                    | <b>23/24<br/>(95,8 %)</b>     | <b>19,7/20<br/>(98,3 %)</b>   | <b>22,7/24<br/>(94,4 %)</b>    |

Pada Pertemuan 1 (16 April 2026), topik Simbol dan Bunyi Sila Pancasila dibelajarkan melalui kombinasi PPT bergambar interaktif yang menampilkan visual lambang negara, video lagu Garuda Pancasila, dan puzzle Pancasila sebagai media konkret manipulatif. PPT berfungsi sebagai jembatan apersepsi digital

yang memantik atensi visual murid, sementara puzzle Pancasila mengalihkan konsep abstrak urutan sila menjadi pengalaman fisik menyusun potongan gambar. Skor total pertemuan ini mencapai 63/68.

Pertemuan 2 (22 April 2026) mengangkat topik Makna Sila dan Sikap Nyata Pancasila dengan paduan PPT panduan berbasis Canva, kartu bantuan (clue card), dan pembuatan poster mini sebagai produk konkret murid. Kartu bantuan berisi teks bunyi sila yang digunakan murid sebagai scaffold kognitif saat menggambar dan menuliskan contoh sikap pengamalan sila dalam poster. Skor media konkret pada pertemuan ini mencapai skor sempurna 20/20, sementara skor Profil Lulusan meningkat menjadi 23/24. Total skor 65/68.

Pertemuan 3 (23 April 2026) menjadi puncak performa dengan topik Hak, Kewajiban, dan Peraturan. Video animasi edukatif disinkronkan dengan kegiatan kelompok membuat pohon hak-kewajiban dari media konkret berupa maket pohon berdahan dua yang dilengkapi kartu daun aktivitas. Ketiga aspek observasi meraih skor sempurna: 24/24 untuk media digital, 20/20 untuk media

konkret, dan 24/24 untuk Profil Lulusan. Total skor 68/68.

Pola integrasi yang tampak dari ketiga pertemuan tersebut adalah: media digital berperan sebagai pembuka dan pemberi kerangka konseptual, sedangkan media konkret berfungsi sebagai arena implementasi dan internalisasi. Keduanya tidak berdiri sendiri, melainkan membentuk ekosistem pembelajaran yang saling melengkapi, sejalan dengan prinsip UDL yang menerapkan *multiple means of representation* (CAST, 2018).

Butir 1 mengungkap bahwa penggunaan video dan gambar di layar memicu semangat belajar murid secara kuat: 18 murid (72%) merespons Sangat Setuju dan 6 murid (24%) Setuju, sehingga tingkat respons positif (SS+S) mencapai 96%. Hanya 1 murid (4%) yang menyatakan Kurang Setuju, dan tidak ada yang Tidak Setuju. Angka ini mengonfirmasi temuan Cahyani et al., 2021 bahwa media visual digital secara efektif meningkatkan motivasi belajar murid sekolah dasar.

Butir 4 dan 5 memberikan gambaran yang menarik tentang peran masing-masing jenis media. Pada butir 4, sebanyak 23 murid

(92%) menyatakan bahwa video dan gambar membuat mereka ingin tahu lebih banyak tentang materi (SS=14, S=9). Sementara itu, pada butir 5, 23 murid (92%) menyatakan bahwa benda nyata membantu mereka lebih mudah mengingat pelajaran (SS=15, S=8). Perbandingan ini menunjukkan bahwa media digital unggul dalam memantik rasa ingin tahu dan atensi, sedangkan media konkret lebih efektif dalam memperkuat retensi memori. Pembagian peran yang saling melengkapi inilah yang menjadi argumentasi empiris kunci mengapa integrasi simultan kedua jenis media menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kaya.

Butir 2 menunjukkan respons yang lebih variatif: 9 murid (36%) menyatakan Sangat Setuju, 11 murid (44%) Setuju, namun 4 murid (16%) Kurang Setuju dan 1 murid (4%) Tidak Setuju terhadap pernyataan bahwa alat peraga memudahkan pemahaman. Keragaman ini dapat dimaklumi mengingat tingkat kematangan motorik dan gaya belajar murid kelas 3 bervariasi. Butir 3 menunjukkan bahwa 84% murid merasa senang belajar dengan kombinasi tablet/komputer dan benda nyata sekaligus (SS=12, S=9),

mengindikasikan penerimaan positif terhadap integrasi dua modalitas media.

Butir 6 menghasilkan distribusi respons yang paling beragam: 6 murid (24%) Sangat Setuju, 7 murid (28%) Setuju, 5 murid (20%) Kurang Setuju, dan 7 murid (28%) Tidak Setuju bahwa belajar dengan alat bantu lebih disukai daripada hanya mendengar cerita guru. Distribusi ini tidak mengindikasikan bahwa murid tidak menyukai media pembelajaran, melainkan mencerminkan keberagaman preferensi belajar yang justru memperkuat argumentasi perlunya pendekatan multimodalitas. Murid yang memilih KS dan TS kemungkinan merupakan tipe auditori yang lebih nyaman dengan metode verbal, dan temuan ini menjadi pertimbangan penting dalam desain pembelajaran berdiferensiasi.

Secara kualitatif, jawaban terbuka murid pada pertanyaan mengungkap alasan media favorit yang sangat beragam: "video karena animasi bergerak", "gambar karena menarik", "komputer dan laptop", "layar proyektor karena lebih mengerti", hingga "lapbook" dan "gambar, video, dan benda nyata karena seru dan lebih mudah

dipelajari." Keragaman jawaban ini menegaskan bahwa tidak ada satu media yang paling disukai oleh semua murid, sehingga pendekatan integrasi multimodalitas terbukti lebih inklusif dan merespons keberagaman kebutuhan belajar murid kelas 3.

## 2. Penguatan Dimensi Profil Lulusan

Dimensi Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME (butir 7) mendapatkan respons tertinggi: 18 murid (72%) Sangat Setuju dan 6 murid (24%) Setuju bahwa mereka selalu berdoa sebelum dan sesudah belajar, dengan hanya 1 murid (4%) yang menyatakan Kurang Setuju. Respons ini didukung oleh observasi pertemuan 1 yang mencatat kegiatan doa pembuka berlangsung sangat khidmat (skor 4/4), dan pertemuan 3 yang mendapatkan skor sempurna dengan catatan "sopan santun berkomunikasi terwujud konsisten."

Dimensi Kewargaan dan Kolaborasi (butir 8 dan 9) menunjukkan nilai yang sangat tinggi. Butir 8 mencatat respons positif sebesar 96% (SS=21, S=3), menandai tingkat penerimaan dan keterbukaan terhadap keberagaman yang sangat baik. Butir 9 menunjukkan 96% respons positif

(SS=14, S=10) terkait kemauan membantu teman yang kesulitan. Temuan ini selaras dengan catatan observasi pertemuan 2 dan 3 yang mencatat berbagi alat mewarnai, pembagian peran yang adil, dan apresiasi antarteman saat presentasi. Kondisi tersebut menunjukkan terbentuknya hubungan sosial-emosional yang positif di lingkungan belajar. (Lesmoyo et al., 2023) menjelaskan bahwa hubungan sosial-emosional siswa sekolah dasar berkembang melalui interaksi yang bermakna, kerja sama antarteman, dan budaya sekolah yang mendukung perkembangan sosial peserta didik.

Dimensi Kemandirian (butir 10) menghasilkan distribusi yang paling heterogen: 9 murid (36%) SS, 8 murid (32%) S, 6 murid (24%) KS, dan 2 murid (8%) TS. Tingkat respons positif 68% ini merupakan yang terendah di antara semua butir bagian B, dan mencerminkan tantangan kemandirian yang memang lazim ditemui pada murid kelas 3 SD. Namun demikian, lembar observasi mencatat perkembangan yang signifikan: pada pertemuan 2, skor kekemandirian meningkat menjadi 4 dengan catatan murid menyelesaikan penilaian sumatif isian

dengan percaya diri, dan pada pertemuan 3 murid menunjukkan inisiatif merapikan sisa kertas lem tanpa diminta (skor 4).

Dimensi Penalaran Kritis (butir 11 dan 12) menunjukkan respons yang cukup kuat. Butir 11 mencatat 88% respons positif (SS=12, S=10) terkait keberanian bertanya kepada guru, sementara butir 12 menunjukkan 84% respons positif (SS=10, S=11) terkait kekemandirian mencari jawaban. Kedua temuan ini dikuatkan oleh observasi yang mencatat murid aktif menganalisis kecocokan bentuk puzzle (pertemuan 1), menghubungkan teks clue card dengan makna sila (pertemuan 2), dan berargumentasi mengapa sarapan dapat menjadi hak sekaligus kewajiban (pertemuan 3, skor 4/4).

Dimensi Kreativitas (butir 13 dan 14) mendapatkan dukungan yang kuat dari penggunaan media. Butir 13 mencatat 88% respons positif (SS=13, S=9) terkait kesenangan berkarya dengan cara berbeda-beda. Butir 14 mengungkapkan bahwa 96% murid merasa lebih berani mencoba hal baru setelah belajar dengan media digital dan alat peraga (SS=11, S=13), dengan tidak ada satupun yang

menyatakan Kurang Setuju. Temuan ini dikuatkan oleh hasil karya poster mini pada pertemuan 2 (skor Kreativitas 4/4) dan pohon hak-kewajiban yang dihias estetik dengan perpaduan warna daun yang indah pada pertemuan 3 (skor 4/4).

Tabel 2 berikut menyajikan skor dimensi Profil Lulusan (Aspek C) dari lembar observasi pada setiap pertemuan.

**Tabel 2. Skor Dimensi Profil Lulusan per Pertemuan**

| <b>Dimensi Profil Lulusan</b> | <b>P1 (16/4)</b> | <b>P2 (22/4)</b> | <b>P3 (23/4)</b> | <b>Skor Maks</b> |
|-------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Beriman & Bertakwa (Y1)       | 4                | 3                | 4                | 4                |
| Kewargaan (Y2)                | 3                | 4                | 4                | 4                |
| Kolaborasi / Kolaborasi (Y3)  | 4                | 4                | 4                | 4                |
| Kemandirian (Y4)              | 3                | 4                | 4                | 4                |
| Penalaran Kritis (Y5)         | 4                | 4                | 4                | 4                |
| Kreativitas (Y6)              | 3                | 4                | 4                | 4                |
| <b>Total</b>                  | <b>21/24</b>     | <b>23/24</b>     | <b>24/24</b>     | <b>24</b>        |

Data Tabel 2 mengungkap pola perkembangan yang konsisten dan progresif. Dimensi Kolaborasi (Y3) dan Penalaran Kritis (Y5) langsung mencapai skor tertinggi (4) sejak pertemuan pertama dan dipertahankan pada seluruh pertemuan berikutnya. Ini

mengindikasikan bahwa desain pembelajaran kolaboratif berbasis media konkret manipulatif (puzzle, poster, pohon) sangat efektif merangsang kolaborasi dan penalaran kritis murid sejak dini.

Tiga dimensi lainnya, yakni Kewargaan (Y2), Kemandirian (Y4), dan Kreativitas (Y6), mengalami peningkatan dari skor 3 pada pertemuan pertama menjadi skor 4 pada pertemuan kedua dan ketiga. Peningkatan ini sejalan dengan perkembangan kompleksitas media dan tugas: puzzle Pancasila yang relatif terstruktur pada pertemuan 1 berkembang menjadi pembuatan poster mini yang lebih terbuka pada pertemuan 2, dan kemudian pohon hak-kewajiban yang menuntut kategorisasi kemandirian pada pertemuan 3. Kompleksitas tugas yang meningkat secara scaffolded inilah yang mendorong perkembangan dimensi kemandirian dan kreativitas murid.

Dimensi Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME (Y1) mengalami fluktuasi minor: skor 4 pada pertemuan 1, menurun ke 3 pada pertemuan 2, lalu kembali ke 4 pada pertemuan 3. Catatan observasi pertemuan 2 hanya mencatat "sopan

menghargai arahan guru" tanpa detail kegiatan doa yang sehidmat pertemuan 1, sehingga kemungkinan besar fluktuasi ini mencerminkan perbedaan intensitas kegiatan religius antar pertemuan, bukan penurunan sikap murid.

Secara keseluruhan, rata-rata skor Profil Lulusan dari lembar observasi adalah 22,7/24 atau 94,4%, dengan tren peningkatan yang jelas dari 87,5% (P1) ke 95,8% (P2) hingga 100% (P3). Tren ini mencerminkan bahwa semakin terintegrasi dan sinkron penggunaan media digital dan konkret, semakin kuat pula penguatan dimensi Profil Lulusan yang terukur.

### 3. Integrasi Media terhadap Dimensi Profil Lulusan

Data dari angket dan lembar observasi secara konsisten mengonfirmasi bahwa media digital dan media konkret memiliki peran yang berbeda namun saling melengkapi dalam satu ekosistem pembelajaran. Media digital berfungsi sebagai *attention activator* dan *concept framer*. PPT interaktif dan video animasi memantik atensi visual, membangun skema awal tentang topik, dan menyediakan referensi visual yang dapat dikembalikan kapan saja. Data angket butir 1 dan 4

menunjukkan angka respons positif tertinggi (96% dan 92%) pada indikator semangat belajar dan rasa ingin tahu yang dibangkitkan oleh media digital.

Media konkret, di sisi lain, berfungsi sebagai *experience consolidator* dan *profile activator*: puzzle, kartu bantuan, poster mini, dan pohon hak-kewajiban memberikan arena fisik bagi murid untuk mengoperasionalisasi konsep yang telah dibangun secara digital. Angket butir 5 menunjukkan 92% respons positif pada indikator kemudahan mengingat melalui benda nyata, dan lembar observasi mencatat bahwa hampir semua indikator Profil Lulusan meningkat seiring meningkatnya keterlibatan dengan media konkret.

Mekanisme sinergi ini dapat diilustrasikan secara konkret melalui alur pertemuan 3: video animasi hak-kewajiban (digital) membangun konsep awal dan membangkitkan rasa penasaran, kuis digital Benar-Salah (digital) mengaktifkan Penalaran Kritis, pohon hak-kewajiban (konkret) memberikan arena bagi murid untuk mengategorikan, mendiskusikan, dan menempel kartu daun secara fisik, yang secara bersamaan merangsang

kolaborasi, kemandirian, dan kreativitas. Setiap elemen media tidak menggantikan yang lain, melainkan menjadi jembatan menuju elemen berikutnya dalam satu alur belajar yang koheren. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media tidak hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga memfasilitasi berkembangnya dimensi bernalar kritis dan kolaborasi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Safira & Kartinah, 2025) yang menemukan bahwa desain pembelajaran aktif mampu memperkuat dimensi bernalar kritis dan gotong royong pada peserta didik sekolah dasar.

Temuan ini memperkaya dan sekaligus melampaui argumen penelitian sebelumnya. Jika (Cahyani et al., 2021) hanya mengkaji media digital dan (Candrayan et al., 2024) hanya mengkaji media konkret, penelitian ini membuktikan bahwa nilai tambah integrasi keduanya bukan sekadar penjumlahan manfaat masing-masing media, melainkan menghasilkan efek sinergis yang lebih kompleks dan kaya, khususnya dalam penguatan Profil Lulusan yang bersifat multidimensional.

4. Transformasi Kompetensi Pendidik

Penelitian ini juga merefleksikan dampak praktik klinis terhadap perkembangan kompetensi pedagogis dan profesional peneliti sebagai praktisi pendidikan. Tiga pertemuan yang diamati tidak hanya menjadi data penelitian, tetapi juga menjadi ruang pembelajaran intensif bagi peneliti.

Kompetensi pertama yang berkembang adalah kemampuan merancang integrasi media secara strategis. Pada pertemuan pertama, transisi antara media digital dan media konkret masih memerlukan penyesuaian waktu, sebagaimana dicatat oleh observer dalam rekomendasi untuk mengoptimalkan pengelolaan waktu pada transisi pembagian media cetak. Pada pertemuan kedua dan ketiga, peneliti berhasil merevisi transisi tersebut, menggunakan PPT tidak hanya sebagai sumber konten tetapi juga sebagai timer digital dan panduan visual bagi murid yang mengerjakan media konkret secara bersamaan.

Kompetensi kedua yang berkembang adalah kepekaan terhadap kebutuhan belajar yang beragam. Data angket butir 6 yang menunjukkan distribusi respons yang paling variatif di antara semua butir

menjadi pengingat nyata bahwa tidak semua murid merespons media dengan cara yang sama. Pengalaman ini mendorong peneliti untuk lebih sadar akan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi dan penyediaan berbagai jalur belajar, sejalan dengan prinsip UDL.

Kompetensi ketiga adalah kemampuan membaca dinamika kelas secara real-time. Observer mencatat bahwa pada pertemuan ketiga, guru sangat terampil mengontrol transisi dari video ke tayangan slide interaktif dan kemudian ke kegiatan konkret pohon hak-kewajiban. Keterampilan ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari akumulasi umpan balik observer dan refleksi kemandirian setelah pertemuan pertama dan kedua.

Secara keseluruhan, praktik klinis ini mengonfirmasi bahwa kompetensi pedagogis tidak dapat dipisahkan dari pengalaman lapangan yang terstruktur dan reflektif. Siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang berulang selama tiga pertemuan terbukti menjadi mekanisme efektif pengembangan profesional praktisi

pendidikan, sejalan dengan konsep *reflective practitioner* (Schön, 1983).

Penelitian ini memberikan setidaknya tiga kontribusi baru terhadap literatur pendidikan dasar di Indonesia. Pertama, penelitian ini menganalisis empiris berbasis data lapangan nyata tentang integrasi simultan media digital dan konkret dalam Pendidikan Pancasila kelas 3 SD, sebuah kombinasi yang belum dikaji secara spesifik dalam penelitian sebelumnya. Kedua, penelitian ini mendeskripsikan mekanisme sinergi antara kedua jenis media, yakni bagaimana media digital memantik atensi dan media konkret memperkuat retensi serta internalisasi nilai, yang dapat dijadikan model pedagogis bagi guru-guru lain. Ketiga, penelitian ini menyediakan bukti empiris bahwa integrasi multimodalitas media berkontribusi nyata pada penguatan dimensi Profil Lulusan secara bersamaan dalam satu unit pembelajaran, bukan hanya satu atau dua dimensi yang sering menjadi fokus penelitian sebelumnya.

### **E. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan media konkret dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah SDN Pandeanlamper 3 tidak dipisahkan, melainkan dirancang secara terpadu dan saling melengkapi. Media digital seperti PPT interaktif, Canva, dan video animasi berperan sebagai pemantik konsep dan perhatian, sementara media konkret berupa puzzle Pancasila, kartu bantuan, poster mini, serta pohon hak-kewajiban menjadi sarana internalisasi dan penguatan pengalaman belajar.

Respon murid terhadap kedua jenis media sangat positif, mayoritas merasa lebih bersemangat dan penasaran dengan media digital, serta lebih mudah mengingat melalui benda nyata. Variasi tanggapan ini justru menegaskan pentingnya pendekatan multimodal dalam pembelajaran. Selain itu, dimensi Profil Lulusan mengalami peningkatan konsisten pada aspek keimanan, kewargaan, kolaborasi, kemandirian, penalaran kritis, dan kreativitas, dengan skor observasi yang naik dari 87,5% hingga mencapai 100%. Proses praktik klinis juga memperkaya kompetensi pedagogis dan profesional peneliti, terutama dalam merancang integrasi media, memahami kebutuhan belajar yang

beragam, serta mengelola transisi antar modalitas.

Integrasi media konkret dan digital terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran karena keduanya saling melengkapi dalam membangun pengalaman belajar yang utuh. Sinergi keduanya tidak hanya meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu murid, tetapi juga berkontribusi langsung pada penguatan dimensi Profil Lulusan. Oleh karena itu, guru kelas tiga SD lebih baik mengintegrasikan kedua jenis media dalam alur pembelajaran yang koheren agar pencapaian profil lulusan dapat berlangsung secara maksimal. Untuk penelitian berikutnya, disarankan mengkaji lebih jauh dampak integrasi media terhadap hasil belajar kognitif maupun afektif murid dalam jangka panjang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya, Y. P., Samidjo, S., & Johan, A. B. (2025). a Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Vokasi Dewantara (JVD)*, 5(1), 56–62.  
<https://doi.org/10.30738/jvd.vol5.no1.a12920>
- Bambang Yuniarto, Marwah lama'atushabakh, Maryanto, A. H. (2022). Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 2, 1170–1178.  
[https://www.researchgate.net/publication/365586779\\_Pendidikan\\_Pancasila\\_Dalam\\_Kurikulum\\_Merdeka](https://www.researchgate.net/publication/365586779_Pendidikan_Pancasila_Dalam_Kurikulum_Merdeka)
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2021). Motivasi belajar murid SD dalam pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 1–10.
- Candrayan, A. N., Ambarwati, Y. D., & Wibisono, H. (2024). *META ANALISIS: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR*. 10, 1383–1397.
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines Version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- DeVries, R. (2000). Vygotsky, Piaget, and Education: A Reciprocal Assimilation of Theories and Educational Practices. *New Ideas in Psychology*, 18(2–3), 187–213.  
[https://doi.org/10.1016/S0732-118X\(00\)00008-8](https://doi.org/10.1016/S0732-118X(00)00008-8)
- Dimas Qondias, Anastasia Moi Nilu, & Maria Karolina Gare. (2025). Penguatan Pendidikan Pancasila Melalui Media Teka-Teki Burung Garuda Pada Siswa Sekolah Dasar Di Sdk Bomari. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(3), 287–298.  
<https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i3.5181>

- Hazmi, M., & Yullys Helsa. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Dalam Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *JIPMAS:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9–18.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Lesmoyo, Y. A. S., Kartinah, Sukamto, & Rini, A. S. (2023). Pola pembentukan hubungan sosial emosional di lingkungan sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2036–2039.
- Rahayuningsih, F. (2021). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Sosial Humaniora*.
- Safira, A. E., & Kartinah. (2025). Penerapan Pembelajaran PBL Terhadap Dimensi Bernalar Kritis dan Gotong Royong pada Pembelajaran IPAS. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/mediapenelitianpendidikan/article/view/21639>
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).