



BUKU PEDOMAN TEKNIS MAIN PANCA (MEDIA INTERAKTIF LAMBANG PANCASILA)

JENJANG SD
KELAS III



*ARMANSYAH, S.Pd., M.Pd,
NPTD SP4 SDN. 244 Lawo*



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat kesehatan, hidayah, dan Rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku panduan MAIN PANCA (Media Interaktif Lambang Pancasila). Buku panduan ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai lambang Pancasila dan untuk mempermudah penggunaan media interaktif di dalam kelas.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa meskipun buku panduan ini telah dibuat dengan usaha yang maksimal, tidak menutup kemungkinan masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka dari itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan agar dimasa mendatang dapat lebih baik.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga buku panduan media pembelajaran memberikan manfaat, ide dan inspirasi bagi pembaca.

Watansoppeng, 10 Juni 2023

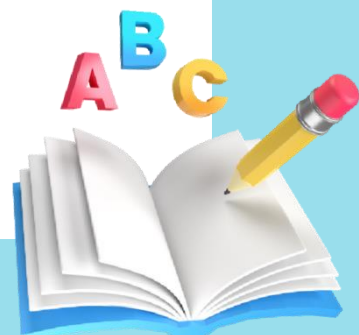
Penyusun

Firmansyah,S.Pd.,M.Pd.



DAFTAR ISI

Cover	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Judul / Nama Media dan Profil Pembuat Media	1
Identitas Materi	2
KD, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	3
Alat dan Bahan	4
Komponen Media.....	5
Cara Penggunaan Media Pembelajaran	7
<i>Screenshot</i> Media Pembelajaran	10
Surat Pernyataan Orisinal Karya Lomba	20





JUDUL/NAMA MEDIA DAN PROFIL PEMBUAT MEDIA

Judul>Nama Media : MAIN PANCA (Media Interaktif Lambang Pancasila)

Profil Pembuat Media :

Nama : Firmansyah, S.Pd., M.Pd.

Tempat/Tanggal Lahir : Bungi, 10 Desember 1986

Alamat Rumah : Perumnas Bumi Anggrek Permai blok A/27 Kab.Soppeng Prov. Sulsel



Instansi : UPTD SPF SDN. 244 Lawo, Kab. Soppeng, Prov. Sulsel

Alamat : Jl. Pesantren Lawo Kab.Soppeng Prov.Sulsel

Email : Vhyrman86@gmail.com atau Firmansyah021@guru.sd.belajar.id

Prestasi : 1. Finalis inovasi pembelajaran tk. Nasional
2. Pemenang karya tulis ilmiah tk. Nasional
3. Juara 3 video pembelajaran tk. Provinsi



No. Telpon : 085299848880





IDENTITAS MATERI

Satuan Pendidikan : UPTD SPF SDN. 244 Lawo
Kelas / Semester : III/II
Tema/Subtema : 8 Praja Muda Karana/Aku Anggota Pramuka
Materi : Lambang Pancasila
Muatan : PKn dan Bahasa Indonesia
Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
 3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
 4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 
- 



KOMPETENSI DASAR, INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Kompetensi Dasar :

- 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.
- 4.1 Menceritakan arti gambar pada gambar lambang negara “Garuda Pancasila”.

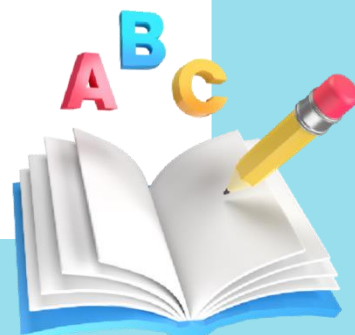


Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1 Menyebutkan gambar sila Pancasila pada lambang negara “Garuda Pancasila”
- 4.1 Menyajikan hasil analisis Makna pada gambar lambang negara “Garuda Pancasila”.

Tujuan Pembelajaran

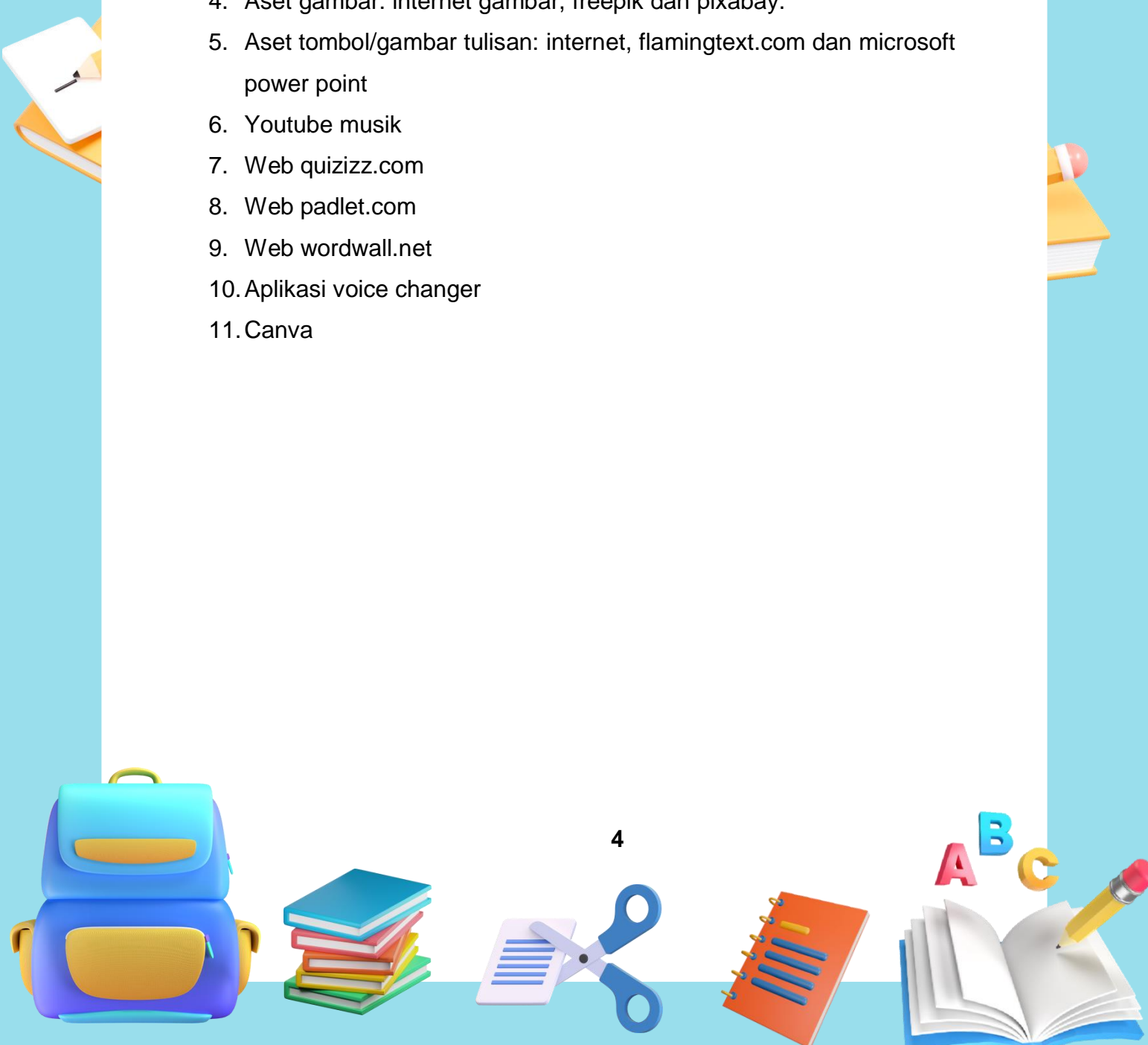
- 1. Melalui kegiatan mengamati media, peserta didik dapat menyebutkan gambar Pancasila pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
- 2. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik menyajikan hasil analisis makna pada gambar lambang negara “Garuda Pancasila” dalam tes tulisan, lisan dan audio visual.





ALAT DAN BAHAN

Alat dan bahan dalam membuat MAIN PANCA (Media Interaktif Lambang Pancasila) sebagai berikut:

1. Laptop.
 2. Smart Apps Creator (SAC) versi 3.3.5.0.
 3. Jaringan internet.
 4. Aset gambar: internet gambar, freepik dan pixabay.
 5. Aset tombol/gambar tulisan: internet, flamingtext.com dan microsoft power point
 6. Youtube musik
 7. Web quizizz.com
 8. Web padlet.com
 9. Web wordwall.net
 10. Aplikasi voice changer
 11. Canva
- 



KOMPONEN MEDIA YANG DIKEMBANGKAN

Komponen media yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Gambar

Aset gambar merupakan icon atau gambar animasi yang digunakan di dalam media pembelajaran agar media semakin menarik dalam pembelajaran. Aset gambar yang digunakan di dalam Media Interaktif lambang Pancasila (Main Panca) terbagi 2 yaitu gambar digital, dan clip art. Gambar digital mengalami proses digitalisasi berupa pengeditan gambar/foto. Sedangkan gambar clip art merupakan gambar yang sudah tersedia di internet seperti freepik, google, dan pixabay. Fungsi Aset gambar ini memberikan gambaran melalui tampilan visual. Aset gambar juga bertujuan sebagai informasi, sebagai pendukung penjelasan, dan sebagai hiburan. Aset gambar ini sangat penting sebab mampu membantu menyampaikan informasi menjadi lebih bermakna. Gambar atau icon animasi yang dimasukkan sesuai dengan materi yaitu mengenai Simbol Pancasila.

2. Audio

Audio merupakan suara dalam bentuk seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Aset audio yang digunakan dalam media interaktif lambang Pancasila (Main Panca) terbagi 2 yaitu musik dan efek suara. Audio dalam bentuk musik diambil melalui web bendsound.com. sedangkan efek suara di dapat di voice changer.. Audio ini berfungsi sebagai media yang mampu memberikan informasi kepada pengguna aplikasi media pembelajaran interaktif.



3. Video

Video merupakan media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Pengembangan video yang digunakan dalam media interaktif lambang Pancasila (Main Panca) di ambil melalui video youtube. Dalam video tersebut digunakan sebagai video pembelajaran interaktif, Video yang diambil terdiri dari 3 video meliputi video pembelajaran, lagu lambang Pancasila, dan tepuk Pancasila. Video pembelajaran diambil di dalam youtube sesuai dengan materi. Sedangkan menyanyikan lagu lambang Pancasila dan tepuk Pancasila merupakan video yang dibuat secara mandiri. Video diambil di dalam lingkungan kelas sebagai aksi nyata dalam berkreativitas di dalam kelas. Video ini berfungsi sebagai media pembelajaran dalam memberikan referensi dan informasi mengenai materi lambang Pancasila.

4. Teks

Teks merupakan kombinasi huruf dalam membentuk suatu kata atau kalimat dalam media pembelajaran tersebut. Perangkat teks yang dikembangkan dalam mengolah informasi dalam bentuk teks adalah menggunakan web flimingtext dan microsoft power point. Dengan adanya teks ini memberikan manfaat dalam menyampaikan bentuk informasi yang padat dan dapat membantu menjelaskan proses yang panjang, rumit, dan kompleks.



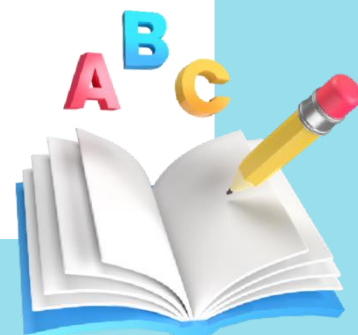
CARA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Berikut cara penggunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Menginstal aplikasi Main Panca dengan link: <https://s.id/MainPanca>.
2. Klik aplikasi “Main Panca” di dalam android.
3. Pada halaman bagian menu utama terdapat beberapa menu diantaranya kompetensi, materi, video, game edukasi, asesmen, kelompok, refleksi, dan pengembang.
4. Untuk memulai aplikasi media pembelajaran silahkan menekan terlebih dahulu tombol kompetensi digunakan untuk melihat kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran.
5. Tombol materi digunakan untuk melihat materi lambang Pancasila.
6. Tombol video digunakan untuk melihat dan mengamati video pembelajaran. Di dalam video terdapat 3 jenis video yaitu video pembelajaran, yel tepuk Pancasila dan lagu simbol sila Pancasila.
7. Tombol asesmen digunakan untuk menjawab soal kuis. Tombol Asesmen terdiri dari 2 tombol yaitu quiz 1 merupakan evaluasi pembelajaran berbasis offline dan quiz 2 merupakan evaluasi pembelajaran berbasis online.
8. Tombol kelompok digunakan untuk mengarahkan murid dalam memilih tugas bersama teman kelompok berdasarkan minat dan bakat murid di dalam kelas. Tombol kelompok terdiri atas 4 bagian yaitu:
 - a. Tombol menulis: mencari informasi dan menuliskan jawaban atas pertanyaan pada soal.

- b. Tombol bercerita: menceritakan salah satu lambang Pancasila.
 - c. Tombol bernyanyi: menyanyikan lagu lambang Pancasila atau mempraktikkan tepuk Pancasila,
 - d. Tombol menggambar: menggambar lambang Pancasila.
9. Tombol refleksi digunakan untuk menyampaikan umpan balik atau refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan. Penggunaan tombol refleksi dengan menekan klik tombol refleksi kemudian klik tanda tambah, kemudian mengisi nama, dan catatan refleksi di dalam media padlet tersebut.
 10. Tombol game edukasi digunakan untuk belajar sambil bermain dalam menjawab soal dengan cepat dan tepat. Penggunaan tombol game edukasi dengan menekan klik game edukasi kemudian akan muncul game permainan dengan menekan tombol jawaban yang benar .
 11. Tombol pengembang merupakan profil pengembang informasi media pembelajaran interaktif “Main Panca”.
 12. Link buku panduan: s.id/MainPancaDigital

Berikut gambar fungsi petunjuk aplikasi media antara lain:





Materi Pelajaran

PERTANYAAN PEMANTIK



1. TAHUKAH KALIAN LAMBANG NEGARA INDONESIA?
2. APAKAH KALIAN SUDAH MENGETAHUI MAKNA LAMBANG NEGARA INDONESIA?

MARI KITA SIMAK PENJELASAN BERIKUT INI!

Kembali ke Menu utama

Mematikan suara animasi

SOAL BERIKUT

Melanjutkan soal berikut

HASIL

Melihat hasil kuis



Melihat informasi kuis/kembali ke informasi

Materi Pelajaran

MAKNA LAMBANG PAKSASLA

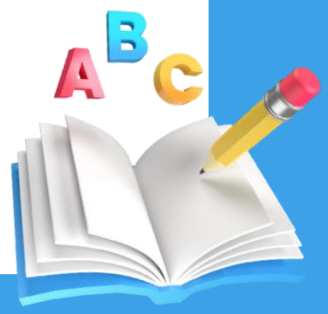
RANTAI EMAS



Makna lambang rantai adalah negara Indonesia memiliki sikap yang adil dan beradab.
Contoh pengamalan sila ke 2: tolong menolong, menjenguk teman yang sakit, saling menghargai, dan sopan santun.

BACK

NEXT



SCRENSHOOT MEDIA INTERAKTIF

1. Halaman Judul



2. Halaman Menu Utama



3. Halaman Kompetensi



4. Halaman Materi

Materi Pelajaran

PERTANYAAN PEMANTIK



1. TAHUKAH KALIAN LAMBANG NEGARA INDONESIA?
2. APAKAH KALIAN SUDAH MENGETAHUI MAKNA LAMBANG NEGARA INDONESIA?

MARI KITA SIMAK PENJELASAN BERIKUT INI!

Materi Pelajaran

LAMBANG PANKASILA



Pancasila terdiri dari dua kata yaitu "panca" berarti lima dan "sila" berarti dasar/prinsip. Pancasila adalah lima dasar yang dijadikan dasar negara, dan pandangan hidup bangsa.

Lambang Pancasila adalah burung garuda dengan 5 perisai yang melambangkan setiap silanya mulai dari sila ke-1 sampai ke-5.

Lambang Garuda Pancasila merupakan lambang negara Indonesia yang terdiri atas kumpulan lambang-lambang yang memiliki arti dan makna di dalamnya.

Materi Pelajaran

PANKASILA




	Ketuhanan Yang Maha Esa
	Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
	Persatuan Indonesia
	Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
	Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia



Materi Pelajaran

MAKNA LAMBANG PANKASILA

BINTANG



Makna dalam lambang bintang adalah negara Indonesia merupakan negara yang beragama, beriman, serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
Contoh pengamalan sila ke 1: berdoa, beribadah, dan bersyukur.

Materi Pelajaran

MAKNA LAMBANG PANKASILA

RANTAI EMAS




Makna lambang rantai adalah negara Indonesia memiliki sikap yang adil dan beradab.
Contoh pengamalan sila ke 2: tolong menolong, menjenguk teman yang sakit, saling menghargai, dan sopan santun.

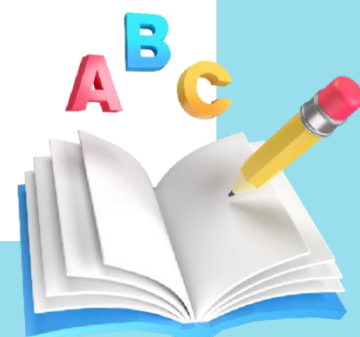
Materi Pelajaran

MAKNA LAMBANG PANKASILA

POHON BERINGIN



Makna lambang pohon beringin adalah Indonesia sebagai bangsa yang kokoh, tinggi, dan memiliki kekuatan untuk melindungi seluruh rakyat Indonesia.
Contoh pengamalan sila ke-3: kerjasama, gotong royong, dan saling membantu.





Materi Pelajaran

MAKNA LAMBANG PANCASILA

KEPALA BANTENG



Makna lambang kepala banteng adalah Bangsa Indonesia menyelesaikan masalah dengan cara bermusyawarah dan menghasilkan keputusan bersama secara mufakat.
Contoh pengamalan sila ke-4: musyawarah, diskusi bersama, dan berani menyatakan pendapat.

Materi Pelajaran

MAKNA LAMBANG PANCASILA

PADI DAN KAPAS



Makna padi dan kapas adalah kesejahteraan sosial bagi rakyat Indonesia yang menjadi tujuan utama dalam pembangunan nasional.
Contoh pengamalan sila ke-5: bersikap adil, menciptakan suasana kekeluargaan, dan peduli terhadap penderitaan orang lain.

4. Halaman Video Pembelajaran

VIDEO

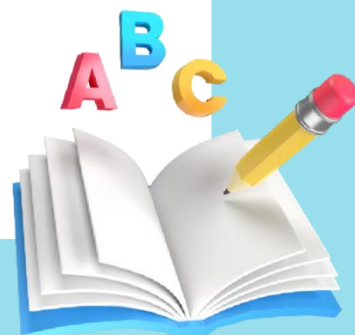
VIDEO PEMBELAJARAN

Bunyi dan Lambang
PANCASILA

PKN Tema 3 Subtema 1 Kelas 1 SD/MI

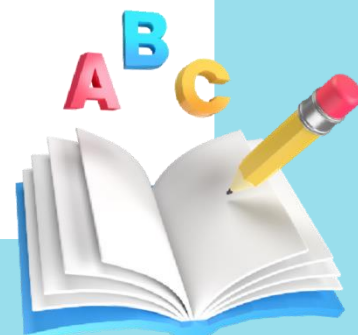
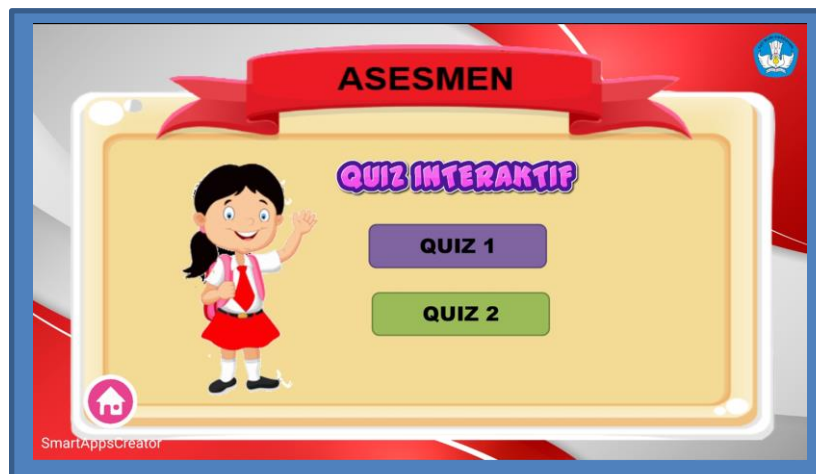


https://www.youtube.com/watch?v=EG225FKUR4





5. Asesmen





KUIS

SKOR
0

Pancasila terdiri dari dua kata yaitu panca dan sila. Arti kata panca adalah...

A Dasar **C** Lima
B Prinsip **D** Azas

SOAL BERIKUT

KUIS

SKOR
0

Lambang sila ke 4 adalah ...

A Pohon beringin **C** Bintang
B Kepala banteng **D** Rantai emas

SOAL BERIKUT

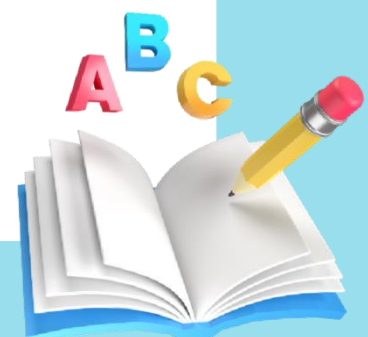
KUIS

SKOR
0

Makna pada sila kedua pada Pancasila adalah ...

A Sikap adil dan beradab **C** Saling musyawarah
B Bersyukur **D** Keadilan

SOAL BERIKUT





KUIS

SKOR
0

Salah satu contoh perilaku sila pertama pada gambar adalah ...

<p>A </p>	<p>C </p>
<p>B </p>	<p>D </p>

SOAL BERIKUT

KUIS

SKOR
0

Manakah gambar lambang Pancasila berikut termasuk sila ke-5?
(Silahkan diseret gambar menuju kotak disediakan)

				
---	---	---	---	---




HASIL

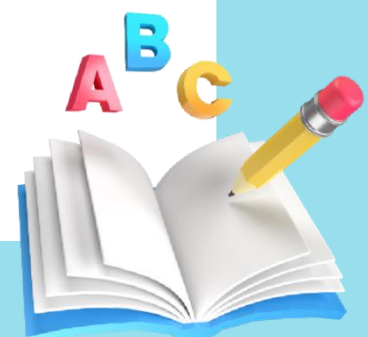
KUIS

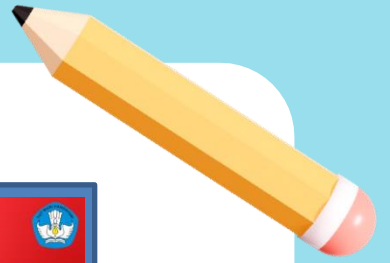
Terima kasih sudah mengerjakan kuis ini.

SKOR
0

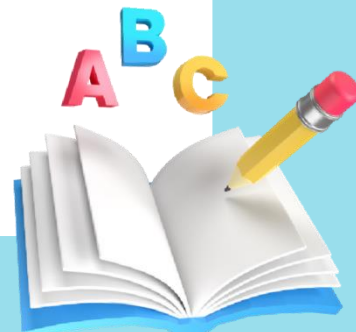
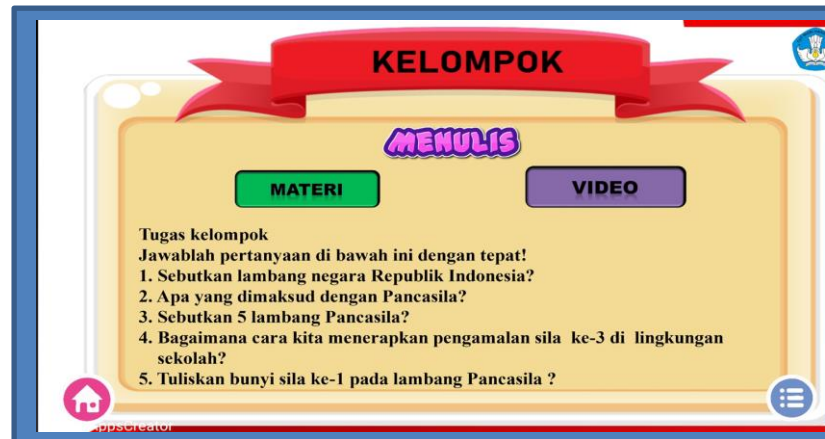
Jangan lupa untuk selalu belajar.
Salam sehat dan salam Pancasila.





6. Kelompok





KELOMPOK

BERCERITA

MATERI **VIDEO**

Tugas kelompok
Ceritakanlah salah satu makna simbol Pancasila di bawah ini!

- A. Bintang
- B. Rantai Emas
- C. Pohon Beringin
- D. Kepala Banteng
- E. Padi dan Kapas

KELOMPOK

BERNYANYI

MATERI **VIDEO**

Tugas kelompok
Memilih salah satu tugas di bawah ini!

- A. Berkreasi dalam bernyanyi mengenai simbol Pancasila.
- B. Berkreasi dalam membuat yel-yel semangat mengenai simbol Pancasila.

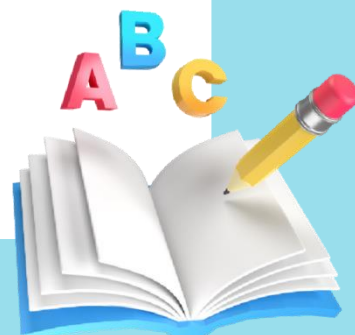
KELOMPOK

MENGGAMBAR

MATERI **VIDEO**

Tugas kelompok
Gambarlah bersama teman kelompokmu dalam berkreasi menggambar lambang Pancasila di bawah ini!

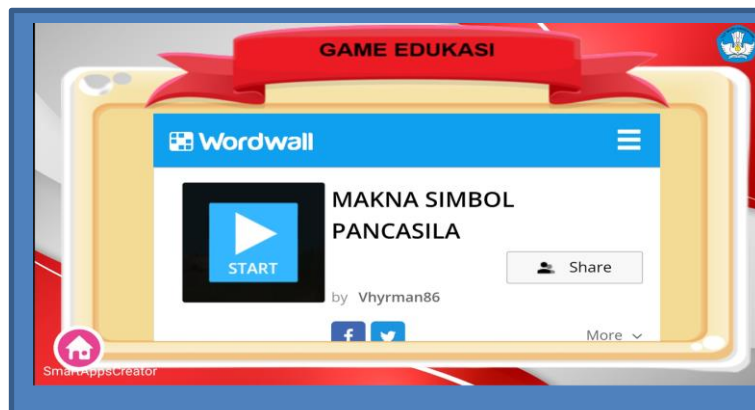
- A. Bintang
- B. Rantai Emas
- C. Pohon Beringin
- D. Kepala Banteng
- E. Padi dan Kapas



7. Halaman Refleksi



8. Game Edukasi



9. Pengembang



SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA LOMBA

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Lengkap : FIRMANSYAH,S.Pd.,M.Pd.


Tempat/Tanggal Lahir : Bungi / 10 Desember 1986

Asal Instansi : UPTD SPF SDN. 244 Lawo

Dengan ini menyatakan bahwa karya dalam lomba Media Pembelajaran Digital dengan nama karya "MAIN PANCA (Media Interaktif Lambang Pancasila)" belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan apa pun sebelumnya serta tidak mengandung unsur plagiat di dalamnya. Jika di kemudian hari ditemukan ke tidak benaran informasi, maka saya bersedia didiskualifikasi ataupun dibatalkan dari status juara jika nanti menjadi juara dalam perlombaan ini.

Watansoppeng, 10 Juni 2023

Yang Menyatakan


FIRMANSYAH,S.Pd, M.Pd.

