JPGSD, Volume 10 Nomor 04 Tahun 2022, 792 - 803

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KELAS V SD

Salsabila Qoiruni
Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
salsabilaqoiruni.18075@mhs.unesa.ac.id

Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd.
Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pancasila sebagai landasan kehidupan bangsa Indonesia dalam jiwa generasi muda bangsa mulai luntur karena pengaruh pesatnya informasi global. Hal ini mampu mengancam kedudukan Pancasila oleh bangsa sendisri. Untuk mencegah hal itu terjadi maka pemerintah berupaya menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam jiwa generasi yang masih muda mulai dari sekolah dasar. Pemerintah membuat mata pelajaran yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi mata pelajaran wajib. Pembelajaran PPKn di kelas memerlukan media yang familiar dengan generasi Alfa ini, yaitu dengan integrasi permainan tradisional dan teknologi. Sehingga dikembangkan sebuah media literasi Pancasila yang berbentuk komik digital. Media ini berupa komik yang disajikan dalam media elektronik dan menceritakan tentang permainan tradisional ini mengandung nilai-nilai pancasila. Metode penelitian dan pengembangan media komik digital ini dengan Model ADDIE. Tahap *analysis* (analisis) dengan melakukan studi pustaka untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Tahap *design* (perancangan) dengan menyusun informasi yang telah didapat media yang sesuai adalah media berbentuk komik digital. Tahap *development* (pengembangan) yaitu membuat storyboard dan mengembangkan menjadi cerita yang utuh. Untuk menentukan kelayakan media dalam pembelajaran maka menguji kevalidan media terlebih dahulu. Media komik digital ini mendapatkan nilai kevalidan 85,5% sehingga layak sebagai media pembelajaran. Tahap selanjutnya, *implementation* (implementasi). Pada tahap ini media komik digital diapilkasikan dalam pembelajaran siswa di kelas. Dari respon siswa dan angket yang diisi, media komik digital praktis digunakan dengan persentase 80,21%. Tahap yang terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi), dari masukan-masukan yang diberikan selama uji coba media maka media komik digital dilakukan revisi agar menjadi lebih baik. Media komik digital yang sudah baik ini siap untuk dipergunakan dalam pembelajaran.
Kata Kunci: Pancasila, permainan tradisional, komik digital.

Abstract

Pancasila as the foundation of the life of the Indonesian nation in the soul of the nation's young generation began to fade due to the influence of rapid global information. This is able to threaten the position of Pancasila by the nation itself. To prevent this from happening, the government seeks to instill the values of Pancasila in the souls of the younger generation starting from elementary school. The government made the subject of Pancasila and Citizenship Education a mandatory subject. Civics learning in the classroom requires media that are familiar with this generation of Alpha, namely the integration of traditional games and technology. So that a Pancasila literacy media was developed in the form of a digital comic. This media is in the form of comics presented in electronic media and tells about this traditional game containing Pancasila values. The research and development method for this digital comic media with the ADDIE Model. Stage of analysis (analysis) by conducting a literature study to find the required information. The design stage by compiling the information that has been obtained, the appropriate media is media in the form of digital comics. The development stage is making a storyboard and developing it into a complete story. To determine the feasibility of the media in learning, then test the validity of the media first. This digital comic media gets a validity value of 85.5% so it is feasible as a learning medium. The next stage, implementation (implementation). At this stage, digital comic media is applied in student learning in class. From the students' responses and the filled out questionnaires, the digital comic media is practically used with a percentage of 80,21%. The last stage is evaluation, from the inputs given during the media trial, the digital comic media was revised to make it better. This good digital comic media is ready to be used in learning.
Keywords: Pancasila, traditional games, digital comics.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya Pancasila adalah jiwa bangsa bangsa Indonesia sejak zaman dulu, saat Kerajaan Majapahit. Namun, di zaman itu Pancasila berupa adat istiadat, kebiasaan, dan kebudayaan (Apriliani & Dewi, 2021). Istilah Pancasila mulai muncul saat perumusan dasar negara pada sidang pertama BPUPKI oleh Soekarno. Kepribadian bangsa yang menjadi cerminan nilai Pancasila ialah nilai religius, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan.

Hakikatnya, warga negara Indonesia tanpa terkecuali memiliki jiwa yang berlandaskan Pancasila. Warga Indonesia sudah menjadi manusia Pancasila sejak mereka masih kecil karena mendapat warisan nilai-nilai Pancasila. Nenek moyang zaman dulu pun sangat kreatif dalam menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam jiwa anak-anak bangsa. Dunia anak-anak yang sangat kental dengan permainan, membuat nenek-nenek moyang berpikir untuk memasukkan nilai Pancasila ke dalam permainan keseharian anak.

Saat kemerdekaan Indonesia diproklamirkan, Pancasila mulai dibangun dan ditumbuhkan kepada seluruh warga negara Indonesia. Proses ini tidak berjalan dengan mulus, banyak terjadi penyelewengan, pemberontakan, hingga saat ini mulai luntur nilai-nilai Pancasila di kalangan generasi muda bangsa. Lunturnya nilai-nilai Pancasila pada generasi muda bangsa disebabkan oleh kondisi zaman abad 21. Fenomena yang sangat erat kaitannya dengan abad 21 adalah perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga mudah tersebar informasi dari seluruh dunia tanpa ada penyaringan (Alaby, 2019). Oleh karenanya, globalisasi menyebabkan nilai-nilai Pancasila dalam diri generasi muda mulai luntur karena masuknya informasi dari dunis luar yang begitu banyak dan cepat.

Pemerintah melalui Kemendikbud terus berupaya mengingatkan pentingnya penanaman karakter Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada semua jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar. Beradsarkan pasal 37 beserta penjelasan pasalnya dalam UU Sisdiknas menjelaskan bahwa penanaman nilai Pancasila di sekolah dasar terus dilakukan oleh pemerintah melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang menjadi mata pelajaran wajib (Rachman et al., 2021). Ruang lingkup PPKn diharapkan mampu memenuhi aspek-aspek: kesatuan dan persatuan, peraturan dan norma hukum, Hak Asasi Mnausia, kebutuhan sebagai warga negara, kekuasaan dibidang politik, dan globalisasi (Yulianti, Arafat, & Wardiah, 2020). . Pembelajaran PPKn dirasa tepat dan penting dalam kondisi globalisasi serta perkemabangan teknologi yang merusak generasi muda yang mengkhawatirkan hingga mengalami degradasi moral. Dengan jati diri bangsa Indonesia yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, generasi bangsa Indonesia di masa mendatang akan menjadi manusia yang berwawasan global yang tidak kehilangan jati diri. Penanaman nilai-nilai Pancasila pada pelajar tidak semudah yang dibayangkan. Karena mereka sudah mengenal Pancasila sebagai sila-sila Pancasila sehingga mereka tidak sekadar menghafal. Selanjutnya dalam membentuk jiwa Pancasila pada pelajar yaitu memberi pemahaman bahwa Pancasila adalah ideologi negara. Hal tersebut untuk membentengi agar tidak terpengaruh globalisasi. Dan yang paling penting adalah pendekatan psikologis dan keteladanan seorang pendidik dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Seorang pendidik supaya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga para pelajar tidak jenuh mengulang-ulang materi tentang penanaman nilai-nilai Pancasila. Oleh karenanya, siswa menganggap bahwa pembelajaran PPKn tentang materi nilai-nilai Pancasila sebagai sebuah materi yang konseptual dan teoritis. Sehingga siswa mengikuti pembelajarn tentang penanaman nilai-nilai Pancasila tidak cukup dengan mencatat di buku catatan lalu menghafal konsepnya serta teori yang disampaikan oleh seorang guru

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif yang menggunakan berbagai sumber. Dalam bukunya, Riyana (2012:5) menyebutkan bahwa yang terpenting dari pembelajaran adalah proses belajar, yaitu terjadinya perubahan pada seorang individu. Perubahan terjadi dari proses komunikasi berupa penyampaian pesan dari seseorang (guru) kepada sesorang atau sekelompok orang (siswa). Siswa atau peserta didik harus nyaman dengan lingkungan belajarnya. Peserta didik tidak mampu menyerap informasi yang diberikan jika dalam keadaan bosan. Sehingga anak jangan dipaksa untuk belajar dalam keadaan bosan. Sehingga mereka mampu menyerap informasi yang diberikan kemudian mampu mengembangkan suatu konsep yang dapat memahamkan siswa. Dalam teori belajar konstruktivisme bahwa siswa mengembangkan suatu konsep sendiri (Chairul, 2017). Konstruktivisme berarti membangun suatu susunan yang sistematis. Teori konstruktivisme dalam belajar yaitu teori yang mengatakan bahwa siswa diajak memahami materi sendiri sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi diri mereka. Dalam membangun pengetahuannya secara mandiri, siswa berbekal pengalaman-pengalaman sebelumnya kemudian dikembangkan dengan interaksi dan interpretasi berbagai macam informasi yang ada di lingkungan sekitar (Lilia Senja Ilyandani, 2019). Pendekatan dalam pembelajaran PPKn dalam materi nilai-nilai Pancasila yang sesuai yaitu dengan pendekatan pembelajaran yang kontekstual. Kontekstual berkaitan sesuatu yang bersifat konteks atau

bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga motivasi belajar siswa bisa meningkat. Pendekatan kontekstual ialah konsep belajar yang seorang guru itu berusaha mengaitkan materi dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa untuk membuat konsep antara pengetahuan awal yang dimiliki dengan penerapannya di dalam kehidupan nyata (Junioviona, Setyowati, & Yani, 2020).

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar yang sesuai adalah dengan mengajarkan siswa-siswi secara koheren (runtut dan terpadu) dari hal yang bersifat otentik maupun kontekstual (Parhan & Sukaenah, 2020). Pemupukan nilai Pancasila di sekolah dapat dilakukan dengan bantuan sikap atau aktifitas dalam kehidupan sehari-hari siswa. Mengajak siswa untuk mengamati sikap dan aktivitas yang biasa mereka lalukan dapat mendorong siswa berfikir kritis sehingga mampu mengaitkan antara sikap atau aktifitas sehari-hari dengan materi yang sedang dibahas di kelas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, agar generasi Alfa tertarik mempelajari nilai-nilai Pancasila di sekolah diperlukan sebuah media belajar yang dekat atau berada di sekitar anak generasi Alfa. Media itu sendiri adalah kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar. Media dalam pembelajaran menururt Gagne adalah sebuah alat kreatif yang dapat membantu seorang guru untuk menyampaikan pesan berupa materi belajar kepada siswa (Ratu Pratiwi, Ayu Pratiwi, & Halimah, 2020). Peran media dalam pembelajaran memudahkan siswa menyerap informasi atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa sesuai kebutuhan siswa tersebut. Media yang adaptif terhadap perubahan zaman misalnya dengan bantuan teknologi dan juga permainan anak-anak terutama permainan tradisional. Inovasi media tersebut memudahkan si penerima pesan untuk memahami isi pesan yang disampaiakn untuk diolah kembali.

Teknologi merupakan sebuah cerminan perkembangan zaman modern. Teknologi yang sudah berkembang saat ini sudah merasuk ke semua bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Teknologi dalam bidang pendidikan mampu memberikan inovasi untuk menarik perhatian belajar siswa. Meskipun dapat memberikan wajah baru, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak boleh sembarangan. Teknologi yang digunakan harus memperhatikan teknik penggunaannya agar memberikan kemudahan dan manfaat yang optimal sehingga tujuan pembelajaran tidak menyimpang. Media teknologi utama yang bisa diaplikasikan dalam pemeblajaran adalah internet dan *smartphone.* Kedua media ini dapat menciptakan media berupa *mobile learnng*. *Mobile learning* adalah cara belajar siswa yang menggunakan perangkat teknologi bergerak. Maksudnya adalah media yang digunakan bisa berpindah-pindah kemana saja dengan mudah. Menurut O' Malley dalam (Arsyad & Lestari, 2020) *mobile learning* adalah pembelajaran yang tidak menuntut siswanya berapa pada lokasi belajar namun siswa tetap bisa mengambil manfaat dan tetap memiliki kesempatan untuk belajar. Sehingga media *mobile learning* bisa dilakukan secara *online, offline*, maupun *blended learning*.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang diwariskan secara turun temurundari nenek moyang kepada cucu-cucunya. Setiap permainan tradisional memiliki nilai budaya dan nilai kehidupan masyarakat yang terkandung di dalamnya (Ayu, Putri, Suadnyana, & Tirtayani, 2017). Permainan-permainan tradisional tersebut mengandung banyak nilai luhur yang harus disampaikan kepada anak-anak. Nilai luhur itu adalah berbentuk kearifan lokal yang mengandung pesan untuk membentuk karakter pemainnya. Banyak sekali permainan tradisional anak-anak yang mengandung nilai-nilai Pancasila. Beberapa permainan tradisional yang bisa dijadikan contoh adalah gobak sodor, lompat tali, engklek, bakiak, dan ular naga.

Nilai luhur Pancasila yang terkandung pada permainan tradisioal adalah religius, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan nilai sosial. Nilai religius adalah nilai yang bersumber dari kepercayaan seseorang terhadap Tuhan. Nilai ketuhanan saat bermain tercermin pada awal permainan dengan melakukan *hompimpa alaihum gambreng* untuk mengundi permainan. *Hompimpa alaihum gambreng* berarti sebuah doa dari Bahasa Sansekerta yaitu dari Tuhan kembali ke Tuhan marilah kita bermain (Jannah, Mahdi, & Harjiyanto, 2018). Nilai kemanusiaan artinya nilai yang dapat membentuk karakter seseorang. Misalnya jujur, pemain dituntut bermain sesuai aturan yang sudah disepakati tanpa berbuat curang. Nilai persatuan bermakna ke arah satu dalam menuju nasionalisme Indoesia. Persatuan ditunjukkan saat bermain terjalin kerukunan dan kekompakan yaitu ketika mendapat kemenangan tidak mengejek teman yang kalah. Nilai demokrasi berarti hak dan kewajiban itu sama. Demokrasi terlihat saat menentukan permainan yang dirundingkan secara bersama-sama. Nilai keadilan sosial merupakan nilai-nilai yang ada saat hidup bersama. Nilai keadilan sosial juga banyak tercermin dalam permainan anak-anak contohnya bersikap adil kepada semua teman, menolong teman yang terjatuh, dan tidak mengejek teman.

Sebuah artikel yang ditulis oleh Solikhatun Izza, dkk yang membahas tentang fungsi permainan tradisional dalam membangun karakter anak yang cinta terhadap tanah air tahun 2018 mendeskripsikan permainan tradisional merupakan aset negara yang dapat membangun karakter cinta tanah air (Izza, Nurizqi, &

Ayuningrum, 2018). Selain itu, penelitian yang dilakukan Ainun Qaidhar Junioviona pada tahun 2020. Ainun menuliskan jika Media Pembelajaran berbentuk komik cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Sikap Yang Mencerminkan Sila-Sila Pancasila Kelas III Sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa (Junioviona et al., 2020).

Berdasarkan penelitian sebelumnya diatas, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Teknologi dan permainan tradisional anak dapat diintegrasikan dalam sebuah media literasi nilai-nilai Pancasila. Pengintegrasian permainan tradisional dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V SD dapat dikemas ke dalam sebuah media literasi nilai-nilai Pancasila yang berbentuk komik. Komik yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dimasa sekarang adalah komik yang berbentuk digital. Komik digital merupakan media yang fleksibel, mudah disampaikan dan menjadi bagian keseharian siswa yang mengadaptasi materi ke dalam visual ditambah dengan mengintegrasikan ke dalam bentuk digital yang menarik siswa. Media literasi Pancasila berbentuk komik digital melalui permainan tradisional memberikan pengamalan baru dalam belajar pengamalan nilai-nilai Pancasila kelas V SD. Komik digital adalah cerita bergambar yang kronologis dan dilengkapi dengan balon-balon ucapan serta narasi penjelas untuk menyampikan informasi atau menghasilkan respon dari pembaca yang disajian menggunakan media eletronik. Gambar dalam komik berbentuk kartun yang mewakili sebuah karakter tokoh (Riwanto & Wulandari, 2019). Komik yang dirancang untuk proses pembelajaran harus dikembangkan dengan benar, harus sesuai dengan kebutuhan dan karakterstik siswa (Dwi Saputro, 2015). Kelebihan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yaitu: 1) komik dapat menambah perbendaharaan bagi pembacanya; 2) komik dapat menambah perbendaharaan bagi pembacanya; 3) cerita pada komik mengandung amanat yang dapat mengajak siswa untuk berbuat baik; 4) dapat meningkatkan literasi pada siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan sebuah produk media pembelajaran berbentuk komik digital untuk materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam permaainan tradisional kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Model ADDIE memiliki lima tahap dalam mengembangkan suatu produk, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Desain penelitian pengembangan media literasi Pancasila berbentuk komik dengan model ADDIE yaitu: 1) Tahap analisis: studi literatur tentang silabus kelas V SD, buku siswa kelas V SD, guru kelas V, dan siswa kelas V; 2) Tahap perencanaan: menyusun rencana untuk mengembangkan media literasi Pancasila yang berbentuk komik digital; 3) Tahap pengembangan: membuat storyboard kemudian membuat media literasi komik tentang nilai-nilai Pancasila; 4) Tahap implementasi: setelah produk dinyatakan valid baru bisa diuji cobakan kepada siswa.; 5) Tahap evaluasi: terdapat masukan sebagai penyempurnaan media literasi komik Pancasila. Revisi media literasi komik Pancasila disesuaikan dengan kritik dan saran yang diberikan oleh siswa dan guru kelas. Media komik Pancasila yang direvisi akan menjadi konsep produk media pembelajaran yang final dan bisa dipublikasikan.

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN II Ngetal, Kecamatan Pogalan, Kabupaten Trenggalek yang berjumlah 15 siswa. Untuk sampelnya, peneliti mengambil siswa kelas V SDN II Ngetal. Teknik pengambilan sampel atau sampling menggunakan Teknik probability sampling yaitu dengan simple random sampling. Teknik seperti ini merupakan tenik yang sederhana karena pengambilan populasi secara acak tanpa memperhatikan strata pada anggota (Sugiyono, 2015).

Teknik untuk mengumpulkan data dilakukan dengan cara observasi, angket untuk ahli dan angket untuk siswa. Setelah data terkumpul dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data berbentuk kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama penerapan media literasi nilai-nilai Pancasila yang berbentuk komik digital. Sedangkan data kuantitatif merupakan hasil olahan data dari angket ahli dan siswa.

Penialian media literasi komik digital berdasarkan kelayakan media dan kepraktisan media. Data kelayakan media didapatkan dari hasil validasi para ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Dengan skala likert, validator akan memberikan penilaian atas indikator yang diajukan. Nilai dari masing-masing validator dicari reratanya dan diubah ke dalam bentuk persen. Berikut tabel kriteria dari persentase nilai rata-rata sebagai acuan tingkat kevalidan media literasi komik digital.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Literasi Komik Digital

Persentase	Kriteria	Keterangan
80 % - 100 %	Layak digunakan	Tidak perlu revisi
60 % - 79 %	Cukup layak	Tidak perlu revisi

40 % - 59 %	Kurang valid	Perlu revisi
0 % - 39 %	Tidak valid	Revisi total

(Arikunto, 2013)

Dari hasil respon peserta didik digunakan sebagai tolok ukur kepraktisan media literasi Pancasila berbentuk komik digital. Data kepraktisan media literasi komik Pancasila diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa. Dari respon siswa akan dihitung setiap jawabannya yang diberikan siswa untuk mendapatkan skornya. Semua skor siswa akan dijumlahkan lalu dicari rata-ratanya. Nilai rata-rata ini menunjukkan persentase tingkat kepraktisan media komik digital. Kriteria hasil angket siswa sebagai bentuk kepraktisan media bisa dilihat pada persentase tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media Literasi Komik Digital

Persentase	Kriteria
0 % - 20 %	Tidak praktis
21 % - 40 %	Kurang praktis
41 % - 60 %	Cukup praktis
61 % - 80 %	Praktis
81 % - 100 %	Sangat praktis

(Arthana, I. K, & Dewi, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan Model ADDIE, pengembangan media literasi pancasila berbentuk komik digital diawali dengan studi pustaka baik dari buku-buku yang relevan atau hasil penelitian sebelumnya sebagai tahap analisis. Untuk menganalisis pembuatan produk komik media literasi Pancasila diperlukan studi literatur tentang buku siswa kelas V SD, buku guru kelas V, materi belajar, guru kelas, dan siswa kelas V beserta karakternya. Hasil analisis buku guru dan buku siswa kelas V diperoleh bahwa Kompetensi Dasar yang membahasa tentang Pancasila adalah KD 1.1, KD 2.1, KD 3.1 dan KD 4.1. Dalam KD KD tersebut membahas tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Keseharian anak-anak yang erat kaitannya dengan dunia bermain membuat peneliti berpikir untuk menjadikan permainan sebagai media pembelajaran. Permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa adalah permainan-permainan tradisioanal. Materi belajar yang akan digunakan adalah nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam permainan tradisional. Permainan Tradisional yang dipilih ada lima yaitu: engklek, lompat tali, gobak sodor, lomba bakiak, dan ular naga. Masing-masing permainan tradisional memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik permainan tradisional ini bisa dijadikan contoh yang konkrit pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan hari-hari anak.

Kompetensi dasar, media pembelajaran dan materi belajar yang sudah ditentukan akan dikembangkan menjadi beberapa indikator dan tujuan pembelajaran. Indikator dan tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut: 1) meneladani sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, 2) mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam bersikap secara tepat, 3) mengidentifikasi sikap yang terkandung dalam nilai-nilai pancasila, 4) menganalisa sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila.

Analisis selanjutnya dilakukan kepada siswa. Analisis kepada siswa dimaksudkan untuk mengetahui karakteristik dan kemampuan awal siswa mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila. Analisis dilakukan dengan wawancara secara tidak terstruktur. Peneliti mendapatkan data bahwa masih banyak siswa yang hafal sila-sila Pancasila namun tidak mengetahui nilai yang terkandung di dalamnya. Ketidaktahuan nilai-nilai setiap sila Pancasila juga berdampak pada ketidaktahuan pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, berdasarkan informasi dari guru kelas, siswa kelas V mulai dikenalkan penggunaan teknologi dalam pembelajarannya. Hal ini sebagai bentuk upaya sekolah dalam mendukung ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer). Sekolah mengadakan ekstrakurikuler komputer untuk siswa-siswi kelas V. Namun, ekstrakurikuler tidak cukup untuk mengenalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sekolah juga sudah memiliki fasilitas media-media pembelajaran berbasis teknologi baik *LCD*, proyektor, komputer maupun *internet* saat proses belajar mengajar. Sehingga guru kelas harus memanfaatkan sebaik mungkin dengan mencarikan atau membuat media-media berbasis teknologi dalam pembelajaran harian. Guru tidak hanya menyampaikan materi belajar dengan media buku siswa dan disampaikan dengan cara ceramah. Media penyampai materi yang hanya menggunakan buku siswa menyebabkan siswa akan mengetahui materi-materi yang ada pada buku siswa saja. Hal ini dapat membuat siswa bosan dalam belajar sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Sehingga dibutuhkan sebuah media baru untuk belajar siswa sebagai angin segar yang membuat siswa semangat belajar.

Informasi-informasi yang mendukung pengembangan media telah didapatkan maka peneliti menentukan produk yang bisa dikembangkan adalah media literasi Pancasila yang berbentuk komik digital. Komik digital ini mengandung muatan kearifan lokal berupa permainan tradisional yang biasanya dikenal oleh anak-anak. Permainan tradisional yang dipilih sebagai contoh konkrit pengamalan nilai-nilai Pancasila adalah engklek, lompat

tali, gobak sodor, bakiak, dan ular naga (Jannah et al., 2018).

Pertama, dalam permainan tradisional engklek memiliki karakteristik permainan individu. Pada komik digital menceritakan walaupun permainan dilakukan secara individual namun dalam menyiapkan perminan ini bisa dilkaukan secara bersama-sama dan saling menolong. Permaian ini yang diawali dengan *hompimpa* dapat mengajarkan kepada anak-anak untuk selalu berdoa dalam mengawali setiap kegiatan termasuk bermain. Kedua, permianan tradisional lompat tali. Karakteristik yang paling melekat adalah permainan dengan melompat dan menggunakan tali sebagai alat bermainnya. Tali yang digunakan biasanya menggunakan karet gelang yang dirangkai sampai panjang yang diinginkan. Saat bermain lompat tali tidak boleh ada kecurangan. Pemain harus jujur ketika leompat menyentuh talinya atau tidak. Sebagai tambahan, dalam cerita juga dijelaskan bahwa kita sebagai makhluk Tuhan harus selalu ingat kepada Tuhan dengan rajin melkaukan ibadah sesuai agama yang dipercaya. Ketiga, permainan gobak sodor. Permainan ini memiliki kekhasan harus dimainkan secara berkelompok antara 3-5 anak. Terdapat dua kelompok yang saling beradu. Satu sebagai kelompok yang jaga, satu kelompok sebagai regu yang bermain. Masing-masing anggota kelompok memiliki tugas masing-masing untuk mencapai kemenangan kelompok. Kemenangan akan dicapai oleh kelompok yang memiliki kekompakan tinggi. Oleh sebab itu, permainan ini membutuhkan kerjasama antar anggota kelompok. Hal ini dapat memberikan pentingnya persatuan kepada anak-anak. Selain itu, toleransi antar teman juga dapat mendukung terciptanya kerukunan dalam suatu kelompok. Keempat, lomba bakiak. Dalam sebuuah perlombban suda pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Bagi kelompok yang menang harus bertoleransi kepada kelompok yang kalah dan bagi kelompok yang kalah supaya menerima kekalahan dengan dada yang lapang. Kelima, permainan ular naga. Permainan ular naga terdapat dua anak yang menjadi gerbong dan anak-anak yang lain akan berbaris sambil benyanyi ular naga panjangnya. Setelah lagu selesai, bagi anak yang berhenti dalam gerbong akan diberi pilihan. Hal ini memberikan pelajaran berupa masing-masing anak memiliki hak dan kewajiban yang sama (Jannah et al., 2018).

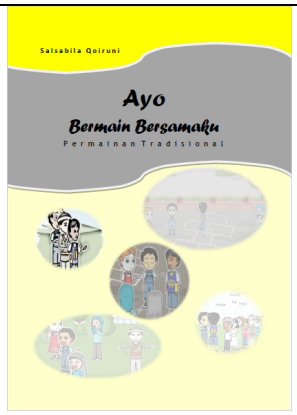
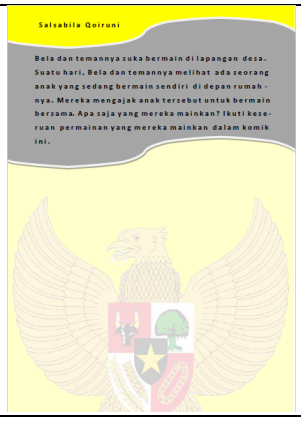
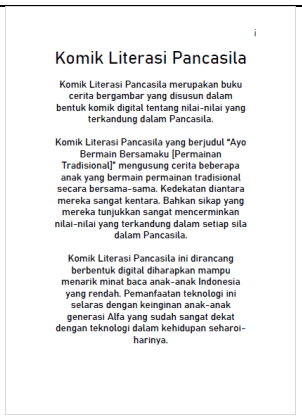
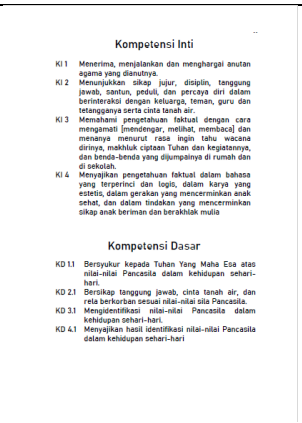
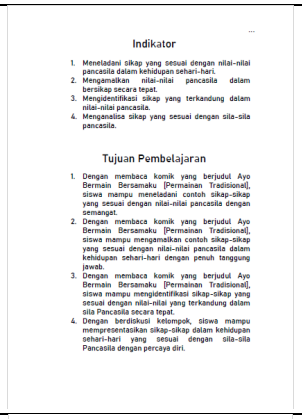
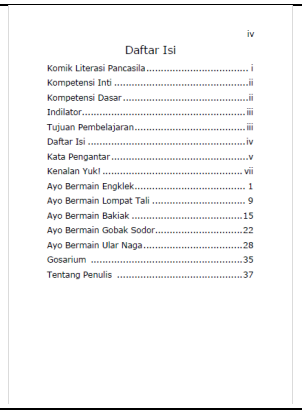
Untuk mencari tahu cara membuat komik, peneliti melakukan beberapa studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan cara membaca tutorial membuat komik dan juga menonton video-video tentang komik di *YouTube.* Peneliti menganalisis bahwa membuat komik bisa dilakukan denga bantuan *website.* Banyak sekali *website* yang bisa untuk membuat komik anak-anak. Salah satunya adalah *Storyboard That.* Pembuatan komik ini menggunakan bantuan sebuah *website* pembuat komik yaitu *StoryboardThat.* Dalam *website StoryboardThat* sudah tersedia tokoh-tokohnya dan elemen pemandangan sebagai latar belakakng, pengembang hanya memodifikasi warna-warnanya saja. Selain itu, pembuat komik juga bisa menambahkan sendiri gambar yang ingin ditambahkan diluar elemen-elemen yang telah disediakan oleh *StoryboardThat.*

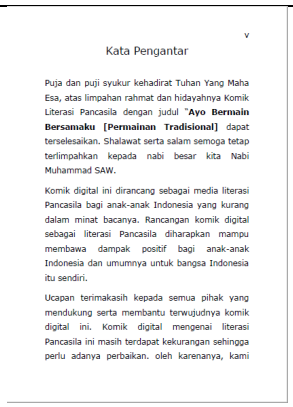
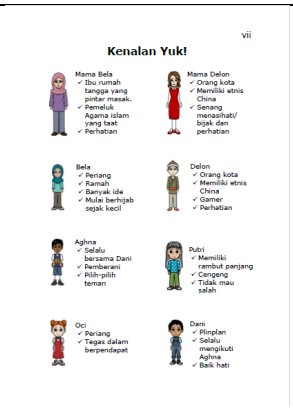
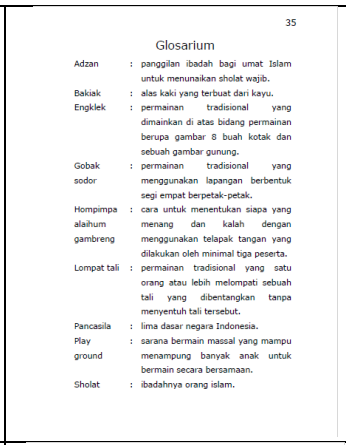
Informasi-informasi yang telah terkumpul, selanjutnya mulai dibuat desain awal. Langkah yang paling awal dirancang storyboard dari cerita mengenai tema, tokoh, penokohan, alur, setting, dan amanat. Selain itu, dalam storyboard ditambah dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Tujuannya agar cerita yang dikembangkan tidak menyimpang dan cerita tetap memenuhi kebutuhan siswa akan kompetensi yang ada. Kompetensi pada media ini dijadikan tema cerita. Sehingga cerita ini tetap berlandaskan pada kompetensi yang dibutuhkan siswa. Sehingga media lietrasi Pancasila berbentuk komik digital ini mampu membantu kesulitan siswa dalam belajar. Dari tema ini akan dibuat *storyboard. Storyboard* merupakan papan cerita sebagai pedoman dalam mengembangkan kerangka cerita. Kerangka cerita yang dikembangkan berdasarkan papan cerita, kerangka cerita akan memiliki alur yang kronologis. Kerangka cerita yang sudah terbentuk kemudian menentukan tokoh yang sesuai dengan penokohannya. Pemilihan tokoh juga disesuaikan dengan cerita yang telah dibuat. Tokoh terdiri dari 7 orang: 2 orang sebagai orang dewasa dan 5 orang anak yang menjadi tokoh inti dalam cerita. Ketujuh tokoh ini mempunyai latar belakang yang berbeda-beda sehingga menambah keberagaman cerita. Plot atau latar menyesuaikan dengan jenis permainan tradisional yang diceritakan. Sedangkan amanat dibuat sebagai pesan yang ingin disampikan kepada siswa (Patimah, 2015). Amanat dalam cerita harus mengandung nilai-nilai pancasila sebagai contoh konkrit pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan anak-anak. Selain unsur intrinsik cerita, hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan kata-kata dalam kalimat percakapan. Kata yang digunakan menggunakan kata yang familiar dan sering di dengar oleh anak-anak. Sehingga setiap kalimat mudah untuk dipahami dan dianalisis oleh siswa.

Semua rancangan komik digital sudah tersusun secara sistematis, tahap selanjutnya adalah merealisasikan atau pembuatan media pembelajaran Pancasila yang berbentuk komik digital. Pembuatan komik digital berdasarkan desain dan rencana yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pengembang media memadu padankan elemen-elemen yang terdapat pada *website StoryboardThat* agar menjadi satu kesatuan *scene* atau adegan. Urutan pembuatan juga melihat pada *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti menyesuaikan

besar kecilnya antara elemen tokoh, properti, dan pemandangan supaya seimbang. Gambar komik yang sudah jadi, gambar tersebut bisa didownload. Gambar komik ini berbentuk gambar satuan setiap *scene* atau adegan cerita. Gambar-gambar komik ini kemudian disusun ke dalam *Ms. Word* agar membentuk alur cerita yang kronologis. Untuk mengunci bentuk gambar-gambar komiknya, maka dirubah ke dalam bentuk *PDF*. Perubahan ke dalam *PDF* dimaksudkan agar media literasi berbentuk komik digital ini mudah untuk dibagikan kepada siswa tanpa mengubah susunan gambar-gambar tadi. Media lietrasi berbentuk komik digital ini terdiri dari 46 halaman termasuk halaman sampul depan dan belakang. Berikut tampilan dari media literasi Pancasila berbentuk komik digital.

Tabel 3. Tampilan Media Literasi Pancasila Berbentuk Komik Digital

No.	Tampilan Media	Keterangan
1.		Halaman sampul depan komik digital terdapat judul komik dan nama penulis.
2.		Halaman sampul belakang berisi sinopsis cerita dalam komik.
3.		Setelah halam sampul depan terdapat penjelasan menganai komik digital
4.		Terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai acuan kemampuan yang harus dimiliki siswa
5.		Terdapat Indikator dan Tujuan Pembelajaran
6.		Daftar isi sebagai petunjuk untuk mencari halaman cerita

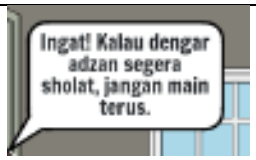
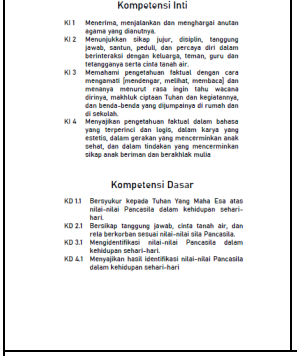
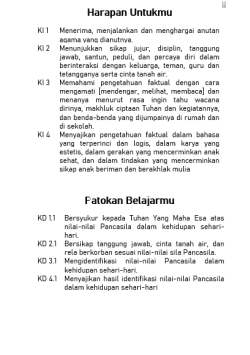
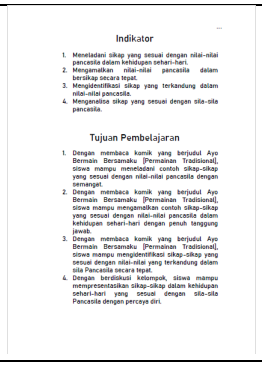
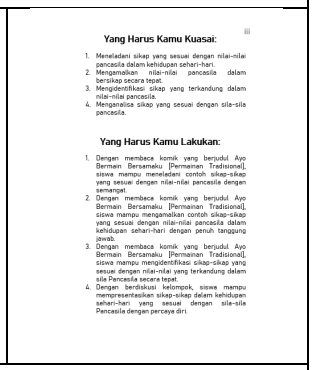
7.		Kata pengantar sebagai ucapan rasa syukur
8.		Pengenalan tokoh sebagai deskripsi penokohan
9.		Setiap cerita terdapat pembatas yang berisi subjudul cerita
10.		Salah-satu contoh isi komik yang mengandung amanat
11.		Terdapat glosarium untuk memahami kata-kata sulit
12.		Terdapat informasi tentang penulis

Media literasi berbetuk komik digital adalah sebuah komik di dalam perangkat elektronik yang berisi cerita beberapa macam permainan tradisional dalam keseharian anak. Masing-masing permainan tradisional mengandung amanat berupa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Harapan besar peneliti yaitu anak-anak tertarik untuk membacanya sehingga terjadi proses internalisasi. Komik digital dirasa mampu menarik perhatian siswa untuk membaca. Media komik digital seperti ini dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat baca terhadap materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam hidup sehari-hari. Hal ini bisa mengembangkan kemampuan literasi sehingga siswa memiliki kemampuan mengolah informasi dengan baik Dengan membaca, siswa akan melakukan kegiatan literasi yang dapat mengembangkan kemampuan akan mengolah dan memahami informasi yang terdapat pada media. Anak-anak akan mengingat nilai-nilai Pancasila di dalam cerita yang menarik. Hal ini memudahkan nilai-nilai Pancasila terimplementasi dalam keseharian generasi muda bangsa.

Komik digital ini tidak langsung diimplementasikan kepada siswa melainkan divalidasi kepada ahli terlebih dahulu. Tujuannya agar media literasi komik digital layak untuk digunakan oleh siswa dalam membantu proses pembelajarannya. Kelayakan media literasi Pancasila

berbentuk komik digital dinilai terlebih dahulu. Menilai kelayakan media dengan cara memvalidasi media baik dari aspek materi mapun aspek tampilan kepada ahli. Validasi dilakukan oleh seorang yang berkompeten dalam bidang Pancasila yaitu dosen PGSD UNESA, Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd., dan guru kelas V SDN II Ngetal, Ibu Supriyati, S.Pd. Indikator penilaian terdiri dari dua aspek yaitu aspek materi dan aspek tampilan. Masing-masing aspek terdapat 10 indikator yang harus diberikan nilai. Indikator penilaian pada aspek materi meliputi: kesesuai materi dengan kurikulum, cakupan materi, kontekstualitas contoh, cakupan dan kebenaran materi, serta ketepatan penggunaan istilah. Sedangkan aspek tampilan meliputi: kreatif dan inovatif, kepraktisan dalam pengoperasian, visualisasi, tipografi dan pemilihan warna. Hasil validasi dua ahli terdapat beberapa masukan yang diberikan untuk perbaikan media literasi Pancasila berbentuk komik digital. Dari uji ahli ini akan dinilai kevalidan media untuk dijadikan media dalam pembelajaran siswa. Kevalidan media ini untuk menilai muatan materi dan tampilan sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD atau belum. Validator akan menilai dengan skala 1-5 setiap indikator penilaian media komik digital. Validator juga akan memberikan masukan-masukan untuk kebaikan media komik digital ini. Masukan-masukan yang diberikan untuk meperbaiki komik digital disajikaan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Media Literasi Pancasila Berbentuk Komik Digital Sebelum dan Setelah Revisi

No	Tampilan Awal Media	Tampilan Setelah Revisi
1.		
	• Tulisan yang kecil dibesarkan ukurannya dengan melakukan penge-*crop*-an gambar yang tidak penting agar tulisan nampak besar.	
2.		
	• Kalimat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar supaya di rubah dengan kalimat yang familiar dengan siswa. Kalimat Kompetensi Inti dirubah menjadi Harapan Untukmu dan kalimat Kompetensi Dasar dirubah menjadi Patokan Belajarmu. • Halaman yang tidak ada nomor halamannya akan diberi nomor halaman.	
3.	 
	• Kalimat Indikator dan Tujuan Pembelajaran supaya dirubah dengan kalimat yang familiar dengan siswa. Kalimat Indikator dirubah menjadi Yang Harus Kaamu Kuasai dan kalimat tujuan Pembelajaran dirubah menjadi Yang Harus Kamu Lakukan. • Halaman yang tidak ada nomor halamannya akan diberi nomor halaman.	

Perbaikan sesuai masukan oleh ahli dilakukan untuk kebaikan media komik digital. Tahap berikutnya adalah tahap ujicoba kepada siswa. Uji coba kepada siswa dilakukan selama dua hari pada tanggal 10-11 Maret 2022. Pelaksanaan uji coba dilakukan selama dua hari karena adanya pengurangan waktu belajar selama belajar tatap muka dimasa Pandemi Covid 19. Pada saat hari pertama, peneliti melakukan pendekatan kepada siswa dengan melakukan tanya jawab spontan. Siswa diberi beberapa pertanyaan secara spontan oleh peneliti kemudian siswa menjawab secara aklamasi. Siswa sangat antusias dalam menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan secara aklamasi oleh peneliti. Dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak mempunyai *smartphone*, maka siswa dibentuk ke dalam lima kelompok. Masih ada waktu 15 menit menjelang pulang, peneliti memanfaatkan waktu tersebut untuk membentuk kelompok belajar. Jumlah keseluruhan siswa adalah 15 anak maka setiap kelompok terdiri dari 3 anak. Dari hasil tanya jawab pada hari pertama menunjukkan siswa masih ada yang kebingungan mengenai contoh aplikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Maka hari selanjutnya akan diberikan pembelajaran dengan media literasi Pancasila berbentuk komik digital.

Pada hari kedua, tanggal 11 Maret 2022, diberikan media komik digital sebagai uji coba media literasi Pancasila berbentuk komik digital. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa bergabung dengan kelompoknya yang telah

dibentuk pada hari sebelumnya. Peneliti membagikan media komik digital pada grup kelas. Masing-masing siswa dapat mendownload komik digital yang berbentuk *PDF* dari *WhatsApp group* kelas. Bagi siswa yang tidak memiliki paket data dapat menghubungkan *Smartphone*-nya pada *Wi-Fi* sekolah. Masing-masing siswa diberi kesempatan untuk membaca isi komik digital. Waktu yang diberikan untuk membaca dan memahami isinya adalah 30 menit. Setelah 30 menit berjalan, masing-masing kelompok mendapat tugas kelompok yang berbeda. Setiap kelompok mendapat Lembar Tugas Kelompok yang harus diisi sesuai hasil kegiatan literasi sebelumnya. Kelompok 1 mendapat tugas menganalisis cerita kesatu, kelompok 2 mendapat tugas menganalisis cerita kedua, dan begitu seterusnya untuk kelompok berikutnya. Waktu untuk menganalisis cerita dan menuliskan hasilnya pada Lembar Kerja Kelompok juga 30 menit. Dalam Lembar Kerja Kelompok siswa melakukan kegiatan identifikasi nilai-nilai kehidupan dalam permaianan tradisional dan menganalisis penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses ini, peneliti mengalami kesulitan dalam mengendalikan kelas. Karena siswa banyak yang ramai berdiskusi. Selain itu, siswa kelas V SDN II Ngetal juga pertama kali mendapat pembelajaran di kelas berbasis teknologi. Sehingga banyak siswa yang kebingungan dalam mengoperasikan Lembar kerja berbasis teknologi. Namun semua kendala dapat teratasi oleh peneliti. Sedangkan kendala yang dialami oleh beberapa siswa adalah *smartphone* yang tidak didukung *softwere* atau aplikasi untuk membuka dokumen atau file komik digital. Untuk mengatasinya, peneliti mengunggah file komik digital ke dalam *google drive* sehingga bisa diakses tanpa menggunakan aplikasi pihak ketiga. Setelah sesi diskusi kelompok selesai, bagi kelompok yang sudah selesai akan mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas. Kelompok yang lain bisa menanggapi atau menambah kekurangan dari kelompok yang presentasi. Pembelajaran berjalan seru karena ada kegiatan tukar pemikiran yang dapat menambah wawasan siswa itu sendiri.

Pembahasan

Pengembangan media komik digital ini sesuai tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN II Ngetal pada siswa kelas V didapatkan hasil jika pengembangan media literasi Pancasila berbentuk komik digital mampu membantu siswa dalam belajar materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Setelah analisis kemudian media dikembangkan, tahap berikutnya adalah validasi media untuk mengukur kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran siswa.

Olah data dari angket yang diberikan kepada para ahli menunjukkan validasi dari aspek materi mendapatkan skor 86 dengan persentase 86%. Sedangkan validasi media dari aspek tampilan memperoleh skor 85 dengan persentase 85%. Maka hasil rekapitulasi validasi dari ahli baik dari aspek materi maupun tampilan yaitu sebesar 85,5% dengan kriteria layak untuk digunnakan (Arikunto, 2013). Hasil validasi menunjukkan layak digunakan namun perlu revisi. Oleh karenanya dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai masukan yang telah diberikan. Menurut Sukmanasa, dkk dalam artikelnya revisi media ini bertujuan agar produk media yang dikembangkan yaitu media literasi Pancasila berbentuk komik digital menjadi produk yang memiliki kualitas yang baik baik dari aspek isi, tampilan, dan kegunaan (Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017).

Kelayakan media literasi Pancasila berbentuk komik digital sudah dinilai layak digunakan. Maka media ini diberikan kepada siswa sebagai media pembelajaran di kelas. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media komik digital dapat dilihat dari antusias siswa saat kegiatan belajar yaitu saat aktivitas diskusi dan juga presentasi. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun ikut meningkat. Sesuai dengan pernyataan Junioviona bahwa keterlaksaan pembelajaran menggunakan komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila (Junioviona et al., 2020). Berdasarkan pengalaman belajar siswa menggunakan media komik digital, siswa diberi angket untuk menilai kepraktisan media literasi Pancasila berbentuk komik digital. Angket yang diisi oleh siswa terdapat tiga aspek, yaitu: aspek minat, aspek, materi, dan aspek tampilan. Dari angket siswa terlihat bahwa siswa kelas V SDN II Ngetal tidak semuanya menyukai pelajaran PPKn terutama materi tentang Pancasila. Dari angket menunjukkan data bahwa hanya 74,25% yang menyukai pelajaran PPKn materi Pancasila. Ini hanya sekitar ¾ bagian yang menyukai PPkn materi Pancasila. Pada aspek materi, siswa akan menilai berdasarkan tingkat keterbantuan siswa memahami materi dengan bantuan media komik digital ini. Berdasarkan data, aspek materi mendapat 81,43%. Sedangkan pada aspek tampilan mendapatkan 79%. Aspek tampilan ini dapat menarik siswa dalam membaca. Dari dua aspek, yaitu aspek materi dan aspek tampilan direkapitulasikan mendapat 80,21%. Hasil rekapitulasi menunjukkan media komik digital praktis untuk digunakan berdasarkan pada tabel kritera kepraktisan media literasi Pancasila berbentuk komik digital (Arikunto, 2013). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukmana, dkk. Menurut mereka secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif serta afektif dengan

media komik digital (Sukmanasa et al., 2017). Sehingga media komik digital praktis saat digunakan.

PENUTUP

Simpulan

Media literasi Pancasila berbentuk komik digital adalah sebuah media literasi yang berbentuk komik digital dan berisi cerita keseharian anak-anak saat bermain. Cerita yang ada dalam komik digital merupakan contoh yang konkrit untuk memahamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari anak melalui permainan tradisional. Komik digital ini terdiri dari lima bentuk permainan tradisional, yaitu: engklek, lompat tali, gobak sodor, lomba bakiak, dan ular naga. Masing-masing permainan tradisional mengandung amanat yang disampaikan di dalam komik digital ini berupa contoh-contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila. Sehingga media literasi Pancasila berbentuk komik digital dapat dijadikan media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman konsep-konsep Pancasila kepada siswa. Hal ini berdasarkan validasi media komik digital yang menerangkan layak untuk digunakan di dalam pembelajaran di kelas. Dan sesuai angket yang telah diisi oleh siswa, media komik digital ini praktis dalam penggunaannya.

Saran

Media literasi Pancasila berbentuk komik digital sudah teruji dan boleh digunakan dalam pembelajaran siswa. Penggunaan komik ini sangat mudah dan praktis karena berbentuk digital yang mudah untuk dibagikan kepada siswa dan bisa dibaca oleh siswa melalui *smartphone* masing-masing secara langsung. Hal ini tidak membutuhkan biaya yang banyak dan kapasitas yang besar bagi siswa yang ingin membaca komik digital Pancasila ini. Komik digital ini bisa dibagikan melalui grup *WhatsApp* kelas atau bisa melalui *personal contact* antar siswa. Siswa harus terhubung ke jaringan internet untuk mengunduh komik digital. Jika pengunduhan komik digital telah selesai, siswa bisa langsung menggunakan atau membacanya. Namun, bagi guru yang ingin saat menggunakan media komik digital supaya penggunaannya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karena komik digital ini berisi cerita permainan tradisional anak-anak yang ada di Pulau Jawa. Sehingga guru perlu menyesuaikan isi komik digital ini dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Alaby, M. A. (2019). Membumikan Nilai Pancasila Peda Generasi Bangsa. *Gema Wiraloda*, *10*(2), 179–190.

Apriliani, S. L., & Dewi, D. A. (2021). Menyingkap Perkembangan Pengimplementasian Pancasila dari Masa ke Masa. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, *3*(1), 21–30. Diambil dari https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/1259

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, *10*(1), 89. https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072

Arthana, I. K, & Dewi, D. K. (2015). *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Ayu, I., Putri, M., Suadnyana, I. N., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Hompimpa Berbantuan Media Ogoh-Ogoh Terhadap Nilai Karakter Anak Usia Dini Kelompok B1 TK Saraswati Sukawati Jurusan PG PAUD , 2 Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak, *5*(1), 106–115.

Chairul, A. (2017). Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer. *Yogyakarta: IRCiSoD*, 162.

Dwi Saputro, A. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran, *05*(01).

Izza, S., Nurizqi, T. L., & Ayuningrum, R. D. (2018). Permainan Tradisional (Gobak Sodor) Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global,"* (0291), 80–85.

Jannah, R., Mahdi, A., & Harjiyanto. (2018). Nilai-Nilai Pembangun Karakter Dalam Permainan Anak Tradisonal Using Di Banyuwangi. *Seminar Nasional PPM Unesa 2018*, 1440–1450.

Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and development Institut*, *8*(3), 95–100.

Lilia Senja Ilyandani, R. S. (2019). Pengaruh Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Tahun Pelajaran 2018/2019. *ESJ (Elementary School Journal)*, *8*(3), 120–128.

Parhan, M., & Sukaenah. (2020). Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Pembelajaran a Contextual Approach To Improving Pancasila and Civic Education. *Jurnal Ilmiah Pendidian*

Pancasila dan Kewarganegaraan, *5*(2), 360–368.

Patimah, P. (2015). Efektifitas Metode Pembelajaran Dongeng Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Pada Jenjang Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *2*(2), 1–19. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i2.123

Rachman, F., Taufika, R., Kabatiah, M., Batubara, A., Pratama, F. F., & Nurgiansah, T. H. (2021). Pelaksanaan Kurikulum PPKn pada Kondisi Khusus Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5682–5691. https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I6.1743

Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Pengunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, *2*(3), 386–395. Diambil dari https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa

Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, *2*(1). Diambil dari https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah dasar di Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, *3*(2), 171–185. https://doi.org/10.30870/JPSD.V3I2.2138.G2701

Yulianti, E., Arafat, Y., & Wardiah, D. (2020). Analisis Standar Proses Dalam Pelaksanaan Pembelajaran PPKn. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, *5*(2), 144–151. Diambil dari https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/3762