

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PENERAPAN SILA PANCASILA BERBASIS MASALAH DALAM PEMBELAJARAN PPKN SEKOLAH DASAR

Mohamad Sabda Fariz Akbar¹, Otib Satibi Hidayat², Uswatun Hasanah³
Universitas Negeri Jakarta¹,
pos-el: sabdafariz@gmail.com¹, otibsatibi@unj.ac.id², uswatunhasanah@unj.ac.id³

ABSTRAK

Pentingnya pendidikan Pancasila sebagai literasi moral pada anak sekolah dasar di era revolusi industri 4.0 menjadi hal yang semakin diupayakan penerapannya. Beberapa faktor yang dapat berpengaruh positif dalam kegiatan belajar anak, khususnya SD salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar anak adalah media pembelajaran komik digital. Komik digital yang akan peneliti buat berbeda dengan komik digital yang umum beredar, selain menampilkan gambar terdapat pula beberapa fitur audio sebagai pengisi dialog atau sebagai efek suara bagian cerita. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4-D. Sampel penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas III SDN Rambutan 03 Pagi. Tujuan analisis kebutuhan media ini adalah hanya untuk memahami media yang biasanya digunakan oleh guru/pendidik pada saat pembelajaran PPKn khususnya materi sila-sila Pancasila. Penelitian analisis kebutuhan ini termasuk ke dalam penelitian survei dengan cara pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara yang dikategorikan sesuai kebutuhan sasaran. Diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan tingkat ketertarikan anak terhadap media komik digital sebesar 94%, penggunaan media komik sebesar 75%, dan tanggapan positif hadirnya komik dalam pembelajaran PPKn sebesar 97%.

Kata kunci : *Pancasila, moral, komik digital*

ABSTRACT

The importance of Pancasila education as moral literacy in elementary school children in the industrial revolution 4.0 era is something that is increasingly being implemented. Several factors can have a positive effect on children's learning activities, especially elementary school, one of which is the use of learning media. The learning media that will be used to foster children's motivation and interest in learning is digital comic learning media. The digital comic that I will be making is different from the digital comics that are commonly circulated, besides displaying images, I will also add several audio features as fillers for some dialogues or as sound effects for parts of the story. This research uses research and development method with a 4-D models. The samples are class teachers and class III students at SDN Rambutan 03 Pagi. The purpose of this media needs analysis is only to understand the media that is usually used by teachers/educators during Civics learning, specifically the material of the Pancasila precepts. This needs analysis research is included in survey research by collecting data through questionnaires and interviews which are categorized according to target needs. The results obtained from the research show that the use of children's level of interest in digital comic media is 94%, the use of comic media is 75%, and the positive response to the presence of comics in Civics learning is 97%.

Keywords: *Pancasila, moral, digital comics*

1. PENDAHULUAN

Membaca dapat membuka jendela dunia dan tentunya menambah ilmu. Membaca juga merupakan anugerah yang diberikan Tuhan setelah seseorang

dilahirkan. Tetapi, membaca bukan merupakan kebiasaan bawaan, sehingga kemampuan membaca perlu dibina, dipupuk, dan ditingkatkan. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 4 dan ayat 5 menyatakan bahwa “prinsip penyelenggaraan pendidikan adalah dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”. Di zaman penuh teknologi saat ini, kegiatan membaca masih menjadi faktor yang perlu didongkrak dengan meningkatkan kualitas pola bernalar seseorang. Selain itu, membaca dapat membuka jendela pengetahuan sehingga dapat belajar ilmu baru yang berkembang mengikuti zaman. Dengan ilmu dan wawasan yang diperoleh tersebut, seseorang dapat mempermudah dalam *problem solving* serta menyelesaikan tantangan hidup yang ada sekarang maupun yang akan datang dengan berpikir secara logis dan realistis (Sari et al., 2022).

Membaca juga selalu dikaitkan dengan literasi. Literasi adalah keterampilan dalam hal pemilihan materi, pendistribusian dan suatu kompetensi yang saling memiliki keterkaitan di setiap tingkatan jenjang pendidikan. Literasi adalah dasar pengetahuan untuk belajar dalam mengasah keterampilan menulis maupun membaca (Sudjarwati & Fahyuni, 2019). Literasi sendiri memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah literasi moral. Pentingnya pendidikan pancasila sebagai salah satu literasi moral dalam pendidikan dasar era revolusi industri 4.0 menjadi hal yang semakin diupayakan. Meninjau dari data-data yang memposisikan Indonesia sebagai negara dengan kategori negatif, hal ini cukup mendeskripsikan kondisi psikologis warga Indonesia cenderung mengalami penurunan moral atau degradasi moral. Sehingga di pendidikan dasar, gambaran degradasi moral pelajar saat ini akan menjadi refleksi di masa depan bangsa (Dianasari & Hidayah, 2019).

Degradasi moral sendiri kini tengah menyebar dan menjangkiti masyarakat Indonesia. Era globalisasi memberikan perubahan yang dominan mengarah pada krisis akhlak dan moral. Contohnya, sekarang ini tidak sedikit anak yang mudah melontarkan bahasa yang kurang pantas dan lebih terbiasa oleh gaya ungkap yang kasar serta vulgar. Tidak hanya itu, juga banyak anak yang kurang dalam menghormati guru dan orang tuanya, bahkan mereka bisa dibilang krisis keteladanan. Data-data tersebut sangat mengganggu perasaan masyarakat dan memicu pertanyaan, kemanakah rasa kasih sayang dan rasa empati masyarakat Indonesia yang dulu terkenal sebagai bangsa yang beretika dan ramah. Diharapkan dunia pendidikan dapat meminimalkan masalah tersebut dengan mengedukasi pendidikan moral bagi anak (Wachidah et al., 2017). Hal ini sejalan dengan penelitian Septiani (2022), Negara et al. (2022), dan Sudjarwati & Fahyuni (2019) yang menyatakan bahwa minat baca dan pemahaman moral anak Indonesia masih rendah.

Peningkatan literasi moral dapat dilakukan melalui pembelajaran PPKn. Pada pembelajaran PPKn seringkali dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang melibatkan berbagai macam tingkah laku dan kebutuhannya. Tujuan pembelajaran PPKn menurut Aji et al. (2022) yaitu mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan. Selanjutnya, tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Selain itu, melalui pembelajaran PPKn, minat baca anak juga dapat ditingkatkan dengan media yang menarik. Salah satunya melalui komik. Komik bermuatan PPKn ini, selain membantuk karakter anak juga dapat meningkatkan minat baca anak. Di zaman yang sudah serba

canggih ini, komik dapat dirancang dengan lebih menarik melalui media elektronik, hal ini biasa disebut e-comic atau komik digital. Sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian yaitu Masfufah et al., Solihah et al. (2022), dan Darniyanti et al. (2021) menyatakan bahwa komik dapat menjadi media yang efektif dalam pembelajaran karena menarik, efektif, dan mudah untuk digunakan. Penggunaan media diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga mereka dapat menyukai pelajaran PPKn (Anugrah dan Deden 2022).

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai bentuk pengumpulan informasi tahap awal penelitian pada analisis kebutuhan untuk merancang media pembelajaran komik digital berbasis masalah dengan materi penerapan sila-sila Pancasila. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, produk yang akan peneliti buat adalah komik digital dalam bentuk aplikasi. Keunikan komik digital yang akan dibuat adalah pada

cerita dalam komik, selain gambar peneliti juga akan menambahkan beberapa fitur audio sebagai pengisi beberapa dialog atau sebagai efek suara cerita. Dengan inovasi ini, diharapkan minat baca siswa menjadi lebih meningkat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 yaitu model *Research and Development 4-D* (*Four D*). Model 4-D memiliki 4 tahap utama yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Pada penelitian ini difokuskan pada tahap *Define* (Pendefinisian) yaitu tahap analisis kebutuhan.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara Guru Kelas III SD

No	Pertanyaan
1	Menurut bapak/ibu guru, apa saja kendala dalam mengajar PPKn?
2	Menurut bapak/ibu guru, materi PPKn apa yang sulit dalam pembelajaran di kelas?
3	Apakah bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran PPKn?
4	Dalam pembelajaran PPKn, media apa yang biasa digunakan bapak/ibu guru?
5	Menurut bapak/ibu guru, bagaimana moral siswa pada SD di sekolah bapak/ibu guru?
6	Apakah bapak/ibu guru mengetahui komik digital dan pernah membacanya?
7	Apakah bapak/ibu guru pernah menggunakan media komik ataupun komik digital pada pembelajaran PPKn?
8	Jika pernah, menggunakan komik digital, apa saja manfaat dan kesulitan dari penggunaan media komik digital pada siswa sekolah dasar bapak/ibu guru?
9	Menurut bapak/ibu guru hal apa saja yang perlu ditingkatkan untuk membuat siswa di sekolah ini dapat lebih menerapkan sila pancasila sehari-harinya?
10	Jika saya mencoba meneliti menggunakan media pembelajaran komik digital PPKn pada siswa kelas 3 di sekolah ini, apakah menurut bapak/ibu media ini dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran PPKn terutama pada materi pancasila?

Langkah pertama pada penelitian ini yaitu melakukan analisis dengan mengumpulkan informasi dengan metode studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan penelitian dari

sumber yang relevan, serta mengkaji konsep-konsep mengenai media pembelajaran komik sebagai dasar pengembangan. Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan menyebarkan form ke beberapa sekolah

yang berisi kuesioner kebutuhan media menggunakan google form dan melalui wawancara langsung. Penelitian analisis kebutuhan ini mengambil subjek penelitian guru dan siswa SDN Rambutan 03 Pagi kelas III. Dengan sampel 4 guru dan 100 siswa kelas III SD. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *simple random sampling*.

Pertanyaan wawancara yang diajukan kepada guru terdiri dari 10

pertanyaan mengenai pembelajaran PPKn serta media pembelajaran yang digunakan. Adapun daftar pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 1.

Selain wawancara, peneliti juga menyebarkan kuesioner kepada siswa mengenai pembelajaran PPKn serta media pembelajaran yang digunakan. Adapun daftar pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan Kuesioner Siswa Kelas III SD

No	Pertanyaan
1	Hal sulit apa yang alami dalam belajar PPKn?
2	Materi apa yang menurut kamu sulit di mata pelajaran PPKn?
3	Setiap belajar PPKn di kelas, media apa yang digunakan bapak/ibu guru saat menjelaskan materi?
4	Apakah kamu tahu Pancasila?
5	Jika tahu, apakah kamu sudah menerapkan sila-sila dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?
6	Apakah kamu tahu apa itu komik digital?
7	Apakah kamu sering membaca komik?
8	Hal apa yang kamu sukai dari komik?
9	Apakah ada hal yang membuatmu tidak suka dengan komik? Jika ada, mengapa?
10	Jika diberikan media komik akan tetapi bentuknya digital (bisa dilihat di hp atau laptop) sehingga akan terlihat lebih menarik, apakah kamu akan semakin tertarik dalam pembelajaran PPKn ?

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Umumnya para siswa sekolah dasar sudah familiar dengan komik, karena komik menyuguhkan cerita bergambar yang menarik visual anak sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca. Tetapi, tidak semua komik yang tersebar di pasaran mengandung unsur yang mendidik. Melihat ketenaran komik yang banyak disukai oleh anak kecil bahkan hingga dewasa, komik memiliki ruang besar untuk dijadikan media pembelajaran. Menurut Febriyandani & Kowiyah (2021) daya tarik komik sendiri terletak pada ilustrasi yang menarik dan kapasitas bacaan yang relatif tidak banyak. Komik banyak digunakan, ilustrasinya

memiliki warna yang menarik, ceritanya sederhana, dapat melatih imajinasi anak, serta karakternya hidup, sehingga menarik minat seseorang dari segala usia untuk membaca.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru SD pada tanggal 20 Maret 2023 dan menyebarkan kuesioner untuk peserta didik pada tanggal 21 Maret 2023. Telah diperoleh responden yang cukup untuk memenuhi data penelitian analisis kebutuhan ini. Jumlah responden dari SDN Rambutan 03 Pagi yaitu yang mengisi angket adalah 100 siswa dari kelas III. Kemudian untuk wawancara, saya mewawancarai sebanyak 4 guru yang sebagai wali kelas III di sekolah

tersebut. Untuk lebih jelasnya, jumlah responden siswa dan guru dapat diperhatikan melalui Tabel 3.

Tabel 3. List Pertanyaan Kuesioner Peserta Didik Kelas III SD

Responden	Jumlah Responden
Guru Kelas III	4
Siswa Kelas III A	27
Siswa Kelas III B	24
Siswa Kelas III C	26
Siswa Kelas III D	23
Jumlah Total Responden	4 Guru dan 100 Siswa

Data di atas menunjukkan terdapat dua jenis responden, yaitu guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Seperti yang terlihat, terdapat 100 siswa dari kelas III dengan 10 pertanyaan. Hasil yang diperoleh dalam kuesioner untuk siswa dan wawancara guru dapat dijabarkan lebih jelas dengan masing-masing pertanyaan sesuai dengan nomor berikut ini.

Pertanyaan kuesioner siswa yang pertama diawali dengan kesulitan dalam belajar PPKn. Berdasarkan pertanyaan tersebut didapatkan hasil 64% siswa merasa kesulitan dalam belajar PPKn dan 36% siswa merasa tidak kesulitan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam belajar PPKn dibandingkan siswa yang tidak merasa kesulitan. Hal ini sejalan dengan jawaban wawancara guru nomor satu mengenai kendala dalam mengajar PPKn. Tiga dari empat guru yang kami wawancarai menyatakan bahwa masih kesulitan dalam menentukan media yang tepat dalam mengajar PPKn. Sehingga dalam hal ini menurut saya, jika guru bisa menentukan media yang tepat maka jumlah siswa yang merasa kesulitan dalam belajar PPKn dapat berkurang. Hal ini sejalan dengan penelitian Darniyanti et al. (2021) yang menyatakan peserta didik sulit memahami materi muatan PPKn dan

kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pertanyaan kedua pada kuesioner siswa yaitu mengenai materi yang menurut siswa sulit. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 52% siswa menyatakan materi yang menurut mereka sulit adalah materi mengenai Pancasila dan penerapannya. Di samping itu, 41% siswa menjawab di luar dari materi kandungan Pancasila seperti sejarah, badan-badan penyelenggara negara, UUD, dan keragaman budaya dan adat Indonesia. Sisanya sebanyak 7% siswa menjawab tidak ada materi yang sulit dalam PPKn. Hal ini sejalan dengan pertanyaan wawancara guru nomor dua yaitu mengenai materi yang sulit untuk diajarkan ke peserta didik. Menurut ke empat guru yang di wawancarai, materi PPKn sebenarnya sudah tersampaikan dengan baik, hanya saja tinggal bagaimana pelajaran PPKn yang diberikan dapat dipraktekkan oleh anak di kehidupan sehari-hari, karena tujuan utama dari pembelajaran PPKn ini adalah untuk membentuk karakter anak. Sama halnya dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penyampaian materi yang kurang inovatif membuat anak kurang mengerti yang dijelaskan oleh guru.

Pertanyaan ketiga pada kuesioner siswa berisi tentang media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, 74% siswa menyatakan media yang paling sering digunakan guru adalah papan tulis, kemudian 26% siswa menjawab media yang sering digunakan guru adalah melalui media audio visual. Dari hasil wawancara guru pada pertanyaan nomor tiga dan nomor empat, diperoleh hasil bahwa tiga dari empat guru menyatakan memang jarang menggunakan proyektor untuk pelajaran PPKn, hanya saat

materi-materi sejarah dan video yang berkaitan dengan penerapan sila Pancasila. Selanjutnya satu guru seringkali menggunakan proyektor dalam mengajar semua pelajaran termasuk PPKn.

Pertanyaan keempat pada kuesioner siswa yaitu mengenai pengetahuan tentang Pancasila. Pada pertanyaan ini, seluruh siswa sebagai responden menjawab mengetahui Pancasila, dengan kata lain, dapat disimpulkan seluruh siswa sudah mengetahui lambang Pancasila dan jumlah sila yang ada dalam Pancasila. Hal ini terjadi karena secara umum, Pancasila sebagai dasar negara Indonesia merupakan hal yang harus diketahui anak dan sudah diajarkan saat kelas I. Walaupun belum mengetahui makna yang terkandung di dalam Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Darniyanti et al. (2021) yang menunjukkan efektivitas media komik membuat anak menjadi lebih paham kandungan Pancasila yang sebelumnya anak hanya mengetahui bunyi Pancasila tanpa makna di dalamnya.

Pertanyaan kelima pada kuesioner siswa yaitu mengenai penerapan sila pada kehidupan sehari-hari. Dari hasil kuesioner diperoleh 76% anak menjawab sudah menerapkan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sisanya sebanyak 24% menjawab dengan ragu-ragu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak sedikit anak yang tidak yakin atas yang dilakukan dirinya terhadap penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pertanyaan wawancara guru nomor tiga yang membahas tentang penerapan dan kondisi moral anak. Seluruh responden menjawab bahwa memang masih kurangnya asupan literasi moral yang dapat membentuk anak, tidak hanya dalam pelajaran tetapi juga dalam mempraktekannya.

Pertanyaan keenam pada kuesioner siswa yaitu tentang pengetahuan siswa pada komik digital. Dari pertanyaan mengenai komik digital, 68% siswa sudah mengetahui apa itu komik digital, sedangkan sisanya yaitu 32% belum mengetahui apa itu komik digital. Hal ini sejalan dengan pertanyaan wawancara guru nomor enam. Diperoleh bahwa guru mengetahui tentang komik digital tetapi memang jarang dan bahkan hampir tidak pernah membaca komik digital.

Pertanyaan ketujuh pada kuesioner siswa mengenai seberapa sering anak dalam membaca komik digital. Diperoleh 75% anak terkadang membaca komik digital, dan 25% anak menjawab tidak pernah membaca komik digital. Di samping itu, diperoleh juga data dari wawancara guru yang menyatakan bahwa memang tidak pernah menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran, lebih sering menggunakan cerita pendek yang dikemas dalam bentuk teks atau video.

Pertanyaan kedelapan pada kuesioner siswa yaitu mengenai apa yang disukai dari komik. Diperoleh 72% anak menyukai komik dari sisi ceritanya, kemudian 22% anak menyukai komik dari sisi gambarnya, dan 6% tidak menyukai komik digital. Hal ini berkaitan juga dengan pertanyaan wawancara guru nomor delapan mengenai manfaat penggunaan komik digital. Semua guru menjawab bahwa manfaat dari komik digital ini adalah menarik perhatian anak, karena gambarnya yang menarik, dan tidak banyak teks dalam satu percakapan. Guru juga memberi saran untuk penggunaan komik digital, anak lebih banyak menyukai cerita dengan ciri khas lokal, seperti pakaian, kehidupan sehari-hari, dan sebagainya. Selain itu ke empat guru juga menyarankan mengangkat cerita yang membangun imajinasi anak dan memiliki nilai di dalamnya.

Pertanyaan kesembilan pada kuesioner anak yaitu mengenai hal apa yang tidak disukai dari komik digital. Diperoleh 86% anak menjawab tidak ada dan 14% anak menyatakan tidak menyukai ceritanya. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak menyukai komik digital karena menarik seperti yang sudah dituliskan di atas.

Pertanyaan terakhir dari kuesioner siswa yaitu mengenai ketertarikan dengan media pembelajaran komik digital. 97% anak tertarik jika pelajaran dilakukan melalui media komik digital dan 4% menyatakan tidak tertarik. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak tertarik pada komik digital. Hal ini sejalan dengan pertanyaan wawancara guru nomor sembilan dan sepuluh. Guru menyatakan bahwa hal yang harus dilakukan untuk dapat membentuk karakter anak adalah dengan menyampaikan pelajaran PPKn dengan baik, seperti memilih media, metode, dan pendekatan. Selain itu guru juga harus dapat memberikan contoh kepada peserta didik terhadap kebiasaan-kebiasaan yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Di samping itu, pada jawaban pertanyaan wawancara nomor sepuluh, guru juga tertarik jika dilakukan penelitian mengenai pembelajaran dengan menggunakan media komik digital. Hal ini sesuai dengan penelitian Junioviona et al. (2020) yang menunjukkan respon siswa dengan kategori sangat baik terhadap media komik dalam pembelajaran PPKn yaitu sebesar 87%.

4. KESIMPULAN

Analisis kebutuhan ini membahas tentang media pembelajaran pada pelajaran PPKn materi sila-sila Pancasila yaitu berupa media buku tema, papan tulis, audiovisual YouTube, dan Microsoft Power Point. Ditinjau dari tanggapan peserta didik, media yang disajikan guru telah dipahami karena adanya tambahan penjelasan.

Dalam mendukung aktivitas proses KBM membutuhkan media pembelajaran yang efisien dan efektif. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasannya tidak jarang guru yang memakai buku tema sebagai media pembelajaran PPKn. Selain itu, tanggapan para guru juga sangat positif jika menghadirkan media komik digital menjadi media pembelajaran materi sila-sila Pancasila pada kelas III SD. Dengan dilakukannya analisis kebutuhan penggunaan media komik digital ini, diharapkan dapat memberikan alasan secara umum dari perspektif peserta didik dan juga guru, serta dengan terbentuknya media komik digital ini, diharapkan dapat mempermudah murid dalam memahami pembelajaran PPKn terutama materi sila-sila Pancasila dan penerapannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, D. S., Yusuf, Y., & Sugiaryo, S. (2022). Peran Guru PPKn Dalam Menumbuhkembangkan Nilai Karakter Demokratis Pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 1 Mojolaban Sukoharjo. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 29–36.
- Anugrah, Nur Irawan, and Deden Deden. 2022. “Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 6.” *Kompetensi* 15(1): 49–58.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455–462.
- Dianasari, D., & Hidayah, Y. (2019). Pancasila Sebagai Literasi Moral Pada Pendidikan Dasar di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding*

- Seminar Nasional Pendidikan, 1*, 12–18.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Analisis Kebutuhan Penggunaan Komik Sebagai media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas Iv Sd. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5(3), 158–164.
- 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*, 8(3), 95.
- Masfufah, S., Damanhuri, D., & Rahman, I. N. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas Iv Sdn Cibomo. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 777–784.
- Negara, I. W. S. A., Dewi, M. S. A., & Dharma, I. M. A. (2022). Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa di SDN 2 Cupel. *INDONESIAN RESEARCH JOURNAL ON EDUCATION*, 2(1), 283–289.
- Sari, K. E., Arafik, M., & Putra, A. P. (2022). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) ditinjau Dari Tahap Pembiasaan dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa di SDN. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(8), 739–755.
- Septiani, R. (2022). Penerapan Gerakan Literasi Pojok Baca Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas I Sdi Permata Nusantara Pada Kegiatan Kampus Merdeka. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 18(2).
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5186–5195.
- Sudjarwati, S., & Fahyuni, E. F. (2019). Peran Literasi Moral Meningkatkan Karakter Religius Anak Usia Dini. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 219–229.
- Wachidah, L. R., Suwignyo, H., & Widiati, N. (2017). Potensi Karakter Tokoh dalam Cerita Rakyat sebagai Bahan Bacaan Literasi Moral. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 894–901.