

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA
BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS PBL PADA MUATAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Syifa Dini Hayati¹, Raihan Suhailah Fadjrin², Otib Satibi Hidayat³,
Nidya Chandra Utami⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

¹syifadinihayati_1107621104@mhs.unj.ac.id,

²raihansuhailahfadjrin_1107621095@mhs.unj.ac.id, ³otibsatibi@unj.ac.id,

⁴nidya-chandra@unj.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the need for the development of PBL-based digital picture storybook learning media on the content of Pancasila education. The purpose of this study was to determine the analysis of the needs for developing digital picture storybook media on the content of Pancasila education class II in elementary schools. This research uses the Research and Development (RnD) method using the ADDIE model which focuses on Analysis. The subjects of this study were 1 educator, namely the Class II Teacher and 5 students of class II of Kebon Kosong 17 State Elementary School. The data collection technique in this study used questionnaires and interviews. Based on these questionnaires and interviews, homeroom teachers and students agree and are interested in using digital picture storybook media on the content of Pancasila education. Therefore, it can be concluded that the development of digital picture storybook media on the content of Pancasila education is needed.

Keywords: need analysis, digital media, project based learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar digital berbasis PBL pada muatan pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media buku cerita bergambar digital pada muatan pendidikan pancasila kelas II di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE yang berfokus pada *Analysis* (analisis). Subjek penelitian ini yaitu 1 tenaga pendidik yaitu Guru Kelas II dan 5 peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri Kebon Kosong 17. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara. Berdasarkan kuesioner dan wawancara tersebut, wali kelas dan peserta didik setuju dan tertarik menggunakan media buku cerita bergambar digital pada muatan pendidikan pancasila. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media media buku cerita bergambar digital pada muatan pendidikan pancasila sangat dibutuhkan.

Kata kunci : analisis kebutuhan, media digital, *project based learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila yaitu salah satu mata pelajaran yang wajib mulai dari Tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila tentunya memiliki tujuan yaitu mengembangkan nilai-nilai, moral, sikap dan perilaku peserta didik. Selain itu, Pendidikan Pancasila memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan antar sesama warga negara Indonesia maupun antar warga negara Indonesia dengan warga negara lainnya. Pendidikan Pancasila sangat penting diterapkan disekolah-sekolah karena nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila merupakan prinsip sikap untuk berbangsa dan bernegara. Nilai Pancasila pun berasal dari pandangan dan nilai kebudayaan orang Indonesia. (Khalimatu Sa & Anggraeni Dewi, 2022)

Pendidikan Pancasila tentunya memiliki kedudukan yang sangat penting terutama dalam pembentukan karakter peserta didik seperti kejujuran, toleransi, keadilan, rasa nasionalisme, dan sikap saling menghormati. Dengan keberagaman

suku,ras, dan agama melalui Pendidikan Pancasila peserta didik dapat menjunjung nilai toleransi. Proses pembelajaran Pancasila tentunya memiliki dampak yang baik dalam membangun karakter serta moral pada generasi muda. Hal tersebut harus dipastikan agar masyarakat Indonesia memiliki warga yang etis, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral. (Natalia et al., 2023)

Kurikulum merupakan jantung sebuah Pendidikan, saat ini kurikulum yang ada di Indonesia adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan kesempatan untuk siswa agar siswa belajar dengan tenang, menyenangkan, bebas tekanan, dan santai. (Rahayu et al., 2022) Tetapi disamping itu kita tetap harus memperhatikan karakter setiap peserta didik. Dalam hal tersebut Pendidikan Pancasila tentunya memiliki peran yang sangat penting maka dari itu Pendidikan Pancasila ini dimasukan ke dalam kurikulum Merdeka dengan harapan seluruh peserta didik mampu menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari guna membentuk warga negara Indonesia yang baik dan bertanggung

jawab serta rasa cinta tanah air yang tinggi. (Lubis & Najicha, 2022)

Dalam Implementasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, diperlukan adanya model pembelajaran untuk proses belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau operasional yang menjelaskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran (Sahar, 2021). Model pembelajaran mempunyai ciri-ciri tertentu agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu sesuai dengan teori pembelajaran yang melandasinya atau bisa dikatakan bahwa tidak semua model pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk semua tujuan pembelajaran, melainkan hanya untuk tujuan pembelajaran tertentu saja (Hendracita, 2021) Saat ini banyak sekali jenis model pembelajaran yang dapat guru terapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Salah satu jenisnya yaitu Problem Based Learning (PBL).

PBL merupakan pembelajaran yang berdasarkan masalah yang dipelajari secara nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dalam model pembelajaran ini, melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam memecahkan suatu masalah secara mandiri maupun kelompok. Problem Based Learning merupakan pembelajaran yang menciptakan peserta didik untuk aktif dengan berpusat pada pemberian suatu masalah yang kontekstual agar dapat dipecahkan oleh peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis sehingga mampu mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah di kehidupan sehari-hari (Fahrurrozi et al., 2022). Model ini tidak hanya melatih siswa untuk berpikir kritis tetapi juga mengajak siswa untuk menganalisis nilai-nilai yang muncul dalam berbagai permasalahan yang disajikan (Asrifah & Arif, 2020).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mengimplementasikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam proses kegiatan belajar membutuhkan media

agar dapat menarik minat siswa. Media juga berkaitan erat dengan model pembelajaran yaitu sebagai salah satu faktor pendukung terlaksananya model pembelajaran. Dalam bahasa Latin media berasal dari kata “médium” yang artinya perantara atau pengirim pesan. Menurut Ahmad Rohani (dalam Fadilah et al., 2023), media merupakan segala sesuatu yang dapat di indera dan berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk komunikasi proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Santoso S. Hamijaya (dalam Fadilah et al., 2023), media adalah segala bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyebarkan ide atau gagasan kepada penerima. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan berupa isi materi pembelajaran dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pada umumnya media yang digunakan oleh guru hanya sebatas dari buku tematik yang tersedia sehingga membuat siswa kurang memahami dan merasa bosan ketika

materi Pendidikan Pancasila berlangsung. Dengan seiring berkembangnya zaman dan teknologi pula guru perlu mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya. Seperti yang kita ketahui bahwa Teknologi bukanlah hal yang baru dan Teknologi sekarang susah menjadi kebutuhan setiap orang. Terutama dalam pendidikan, dalam proses pembelajarannya agar pemicu motivasi dan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi dari kegiatan pembelajaran tersebut (Hidayat et al., 2020). Selain itu guru juga harus menentukan jenis media apa yang akan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar siswa aktif, senang dan tentunya dapat memahami materi yang disampaikan.

Pendidikan Pancasila masih sangat kurang diminati dan siswa menganggap remeh pelajaran tersebut. Penyebab tersebut dikarenakan masih kurang efektifnya penjelasan materi yang dibawakan guru (Wandini et al., 2022). Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

dapat mengakibatkan siswa sulit memahami pembelajaran tersebut. Dampaknya juga siswa menjadi terhambat untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-harinya. Maka dari itu pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk menyampaikan materi pelajaran oleh guru kepada siswa.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kebon Kosong 17 Pagi bersama dengan wali kelas dan peserta didik kelas II diperoleh permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu kesulitan siswa saat mempelajari materi Pancasila beserta lambang dan penerapan nilai-nilainya. Hal tersebut dikarenakan guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan pada saat mempelajari Pendidikan Pancasila. Selain itu model yang digunakan oleh guru dalam mengajar juga menjadi salah satu faktor penyebabnya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media buku cerita bergambar digital

berbasis PBL pada muatan pendidikan pancasila kelas II sekolah dasar. Tujuan pengembangan media ini yaitu siswa dapat memahami pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi Pancasila beserta lambang dan penerapan nilai-nilainya.

Susilowati et al. melakukan penelitian pada tahun 2022 mengenai "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian tersebut yaitu produk buku cerita bergambar berbasis masalah yang dikembangkan dalam penelitian ini lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian selanjutnya yaitu mengenai "Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi Di Sekolah Dasar" yang dilakukan oleh Nuraeni et al. pada tahun 2023. Hasil penelitian tersebut yaitu pengembangan buku cerita profil pelajar Pancasila berbasis digital dapat dijadikan media literasi yang membantu peserta didik dalam membaca dan dapat dipahami

dengan mudah serta dapat memotivasi dan semangat dalam berliterasi baik di sekolah atau pun mandiri di rumah.

Penelitian terakhir yaitu mengenai “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2B SDN 01 Halim” yang dilakukan oleh Rizky & Ramadhani pada tahun 2023. Hasil penelitian tersebut yaitu produk buku cerita bergambar digital untuk kemampuan membaca permulaan yang dikembangkan cukup efektif dan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan sangat tinggi pada kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 2b SDN Halim 01 Jakarta Timur.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti memfokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian berjudul “ Analisis Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis PBL pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas II Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD). Metode R&D adalah metode penelitian yang menciptakan inovasi untuk membuat produk baru atau produk yang sudah ada menjadi lebih menarik, tergantung pada tujuan pembelajaran mata pelajaran pendidikan tertentu (Muqdamien et al., 2021). Adapun model yang digunakan yaitu ADDIE. Berdasarkan model tersebut, terdapat lima tahap pengembangan yang terdiri dari Analysis (analisis) , Design (desain), Development or Production (pengembangan atau produksi), Implementation or Delivery (implementasi atau penyampaian) dan Evaluations (evaluasi) (Maydiantoro, 2021.) . Namun penelitian ini hanya pada tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik sebelum mengembangkan media buku cerita bergambar digital berbasis PBL pada muatan pendidikan Pancasila kelas II di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara. Pengisian Kuesioner sebanyak 15 butir pertanyaan kepada

peserta didik untuk menggali informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan. Sedangkan wawancara dilakukan kepada Guru Kelas II SDN Kebon Kosong 17 pagi yang mana memperkuat hasil dari pengisian kuesioner tersebut dan mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dibutuhkan. Subjek penelitian ini yaitu 1 tenaga pendidik yaitu Guru Kelas 2 dan 5 peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri Kebon Kosong 17.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media buku cerita bergambar digital pada muatan pendidikan pancasila kelas II di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan kuesioner dan wawancara diperoleh data bahwa kepala sekolah, guru kelas II, dan peserta didik menyetujui adanya pengembangan media berbasis digital yaitu buku cerita bergambar digital. media tersebut dapat mendukung proses pembelajaran baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung

(jarak jauh). saat media tersebut digunakan saat pembelajaran tatap muka mereka bisa membaca cerita tersebut secara seksama dan pembelajaran akan menjadi jauh lebih menyenangkan. selain itu media tersebut bisa digunakan saat pembelajaran jarak jauh, mereka bisa membaca cerita tersebut secara individu atau bersama orang tua mereka di rumah. hal tersebut tentunya dapat menambah semangat ketika anak belajar dirumah. berikut ini disajikan analisis data hasil wawancara mengenai kebutuhan guru terhadap media buku cerita bergambar digital pada muatan pendidikan pancasila kelas II di Sekolah Dasar.

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	
Dokumen media pembelajaran pancasila yang dipakai saat ini	
Deskriptor	Hasil
Media yang digunakan	Media power point terkadang digunakan tetapi karena kurangnya fasilitas sekolah jadi media yang biasa digunakan adalah buku cetak.
Sumber media	Jika menggunakan power point sumber media berasal dari internet/buku cetak
Tampilan media	Ketika menggunakan media power point tampilan dari media tersebut memiliki

	berbagai macam warna, font penulisan yang standar, terdapat gambar tetapi tidak dapat bergerak.
Kekurangan media	Media tersebut tidak dapat bergerak maka dari itu siswa menjadi mudah bosan apalagi jika menggunakan buku teks yang terkadang tidak terdapat gambarnya.
Kelebihan media	Siswa menjadi fokus memperhatikan guru ke depan dalam beberapa waktu ketika menggunakan power point dan ketika menggunakan buku cetak siswa dapat mendapatkannya dengan mudah.
Kendala penggunaan media	Kurangnya fasilitas sekolah seperti infokus, laptop, maupun buku cetak yang terbatas.
Aspek Kebutuhan terkait media buku cerita bergambar digital	
Deskriptor	Hasil
Media yang dibutuhkan siswa	Media interaktif yang dapat membuat siswa senang dalam belajar
Respon guru terkait media buku cerita bergambar digital	Sangat mendukung karena buku digital ini tidak hanya bisa diakses di sekolah tetapi bisa diakses di rumah, mereka bisa belajar dirumah dengan membaca buku digital tersebut. Hal tersebut pasti akan menambah semangat siswa untuk belajar di rumah.
Sarana dan prasarana yang mendukung	Sarana dan prasarana yang mendukung yaitu internet, proyektor, laptop, dan handphone
Harapan guru terkait media buku cerita bergambar digital	1. Media tersebut dapat membuat siswa lebih semangat dan lebih senang belajar. 2. Media yang dibuat dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan siswa,

	mulai dari animasi, warna, gambar, font, pencahayaan, dan lainnya. 3. Media dapat memudahkan proses pembelajaran
--	---

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Aspek Dokumen media pembelajaran pancasila yang dipakai saat ini	
Deskriptor	Hasil
Media dan sumber yang digunakan	Biasanya hanya menggunakan media dari buku cetak saja. Selain buku cetak, terkadang menggunakan power point
Tampilan media	Kurang menarik dikarenakan hanya menggunakan buku cetak. Sama halnya ketika menggunakan power point dikarenakan power point yang digunakan tidak interaktif
Aspek Kebutuhan terkait media buku cerita bergambar digital	
Deskriptor	Hasil
Media yang disukai peserta didik	Adapun media yang disukai peserta didik seperti media yang banyak gambarnya, tampilannya menarik, penuh dengan warna dan tentunya mudah didapatkan.
Respon peserta didik terkait media buku cerita bergambar digital	Peserta didik setuju dan tertarik dikarenakan mereka menyukai hal baru dalam kegiatan belajarnya contohnya seperti media pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya. Mereka juga menyukai buku cerita yang bergambar dikarenakan menarik minat mereka untuk membaca. Buku cerita bergambar ini juga dapat dibaca atau diakses dengan mudah karena bersifat digital.

Berdasarkan tabel 1, terdapat beberapa dokumen dalam pemilihan media yang digunakan. pertama, di kelas II SDN Kebon Kosong 17 media yang mereka gunakan yaitu power point tetapi karena kurangnya fasilitas sarana dan prasarana sekolah seperti proyektor ataupun laptop mereka mengalami kendala dalam menggunakan media tersebut maka dari itu mereka terpaksa harus menggunakan buku cetak dan hanya sesekali menggunakan media power point. Secara tidak langsung sarana dan prasarana sekolah menjadi kendala dalam membuat atau menyampaikan sebuah media. Tampilan dalam media juga harus diperhatikan, guru kelas II saat membuat media biasanya selalu memperhatikan warna, font, dan gambar yang digunakan tetapi tetap saja terkadang mereka bosan karena power point yang ditampilkan tidak terdapat gambar yang bergerak.

Berdasarkan tabel 2, peserta didik kelas II SDN Kebon Kosong 17 merasa media yang digunakan guru selama kegiatan pembelajaran khususnya pelajaran Pancasila kurang menarik dikarenakan media yang digunakan adalah buku cetak

dan sesekali menggunakan power point non interaktif. Mereka membutuhkan media baru yang belum pernah digunakan sebelumnya di kelas. Mereka juga lebih menyukai pada media pembelajaran yang tampilannya menarik, penuh dengan gambar dan warna serta mudah untuk didapatkan.

Maka dari itu kami mewawancarai guru wali kelas II dan peserta didik kelas II terkait kebutuhan media yang dibutuhkan dan kami menawarkan sebuah media buku cerita bergambar digital pada muatan pendidikan pancasila. Baik guru maupun peserta didik tersebut menyatakan bahwa memang mereka membutuhkan media interaktif digital yang dapat membuat kegiatan pembelajaran mudah dan senang apalagi dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Selain itu, mereka sangat mendukung karena media buku cerita bergambar digital tidak hanya bisa digunakan ketika pembelajaran tetapi bisa digunakan ketika dirumah. Hal tersebut dapat menambah semangat belajar para peserta didik, memenuhi keinginan dan kebutuhan siswa, dan tentunya memudahkan proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara wali kelas dan peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri Kebon Kosong 17, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar digital pada muatan pendidikan Pancasila sangat dibutuhkan. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat dari wali kelas dan peserta didik yang sepakat dan tertarik akan adanya pengembangan media buku cerita bergambar digital pada muatan pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendracita, N. (2021). *Buku Ajar MODEL MODEL PEMBELAJARAN SD*.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). PERANAN TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>
- Maydiantoro, A. (n.d.). *MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT)*.
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN 1*. *Jurnal*, 6(1).
- Sahar, S. (2021). MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN INOVATIF. *Jurnal Pendidikan, Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 11(1), 11–29.
- Asrifah, S., & Arif, A. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V SDN PONDOK PINANG 05. In *index Buana Pendidikan* (Vol. 16, Issue 30).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>

- Fadilah, A., Nurzakayah, K., Kanya, N. Hidayat, S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Fadillah, J. (2022). Studi Literatur : Pemanfaatan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4460–4468. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2795>
- Khalimatu Sa, M., & Anggraeni Dewi, D. (2022). *Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar*.
- Lubis, D. A., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(5), 171–175. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614>
- Natalia, L., Saingo, Y. A., Agama, I., & Kupang, K. N. (2023). 10 Pentingnya Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Khaleda Nurmeta, I. (2023). PENGEMBANGAN BUKU CERITA PROFIL PELAJAR PANCASILA BERBASIS DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535–546. <https://doi.org/https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.945>
- Rizky, Q., & Ramadhani, S. P. (2023). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 2 B SDN 01 HALIM. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 169–178. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v10i1.9582>
- Susilowati, A. R., Setyadi, Ag. B., & Haenilah, E. Y. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3174–3185. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2562>
- Wandini, R., Sipatuhar, D., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Mengganggu Pembelajaran

PKn Membosankan Menjadi
Pembelajaran PKn Yang
Menyenangkan. *Jurnal
Pendidikan Dan Konseling*,
4(4), 1489–1496.
[https://doi.org/https://doi.org/10
.31004/jpdk.v4i4.5557](https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5557)