

## Pengaruh *komik pancasila* berbantuan metode *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila di sekolah dasar

Lita Musqiroh<sup>1</sup>, Nana Ganda<sup>2</sup>, Elan<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No. 18, Kahuripan, Kec. Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

<sup>1</sup> litaemus123@upi.edu, <sup>2</sup> nanaganda.cmz99@gmail.com, <sup>3</sup> elanmpd@upi.edu

### Abstract

This study aims to determine the effect of the Pancasila comic book media assisted by the Role Playing Method on the understanding of Pancasila values. This research was conducted at SDN Sukamenak Indah in February-March 2023. The research method used in this study was a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. Sampling was carried out using nonprobability sampling technique. The research sample was 27 fifth grade students. The instruments used in this study were multiple choice test questions and documentation to observe the learning process activities. Data processing techniques used are validity and reliability tests. The data analysis technique used in this study was the normality test using the Liliefors test with the Shapiro Wilk technique, the homogeneity test using Levenes statistics. Then proceed with hypothesis testing using the Independent sample T-Test. After testing, the tcount is 3,720. While table 2036. In other words tcount > ttable. So it can be concluded that there is an effect of the use of the Pancasila comic book media assisted by the Role Playing Method on the understanding of Pancasila values in class V SDN Sukamenak Indah.

**Keywords:** Comic, Pancasila Values, Role Playing.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukamenak Indah pada bulan Februari-Maret 2023. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pre eksperimen dengan design *one group pretest-posttest design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Sampel penelitian yaitu 27 orang peserta didik kelas V. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes pilihan ganda dan dokumentasi untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran. Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji normalitas yang menggunakan uji Liliefors dengan teknik Shapiro Wilk, uji homogenitas dengan menggunakan levenes statistic. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent samples T-Test*. Setelah dilakukan pengujian dapat diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,720. Sedangkan  $t_{tabel}$  2,036. Dengan kata lain  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila di kelas V SDN Sukamenak Indah.

**Kata Kunci:** Bermain Peran, Komik, Nilai Pancasila.

## 1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu Negara yang mempunyai prinsip berbeda dengan negara lainnya yaitu kehidupan berbangsa dan bernegara, hal tersebut menjadikan ciri tersendiri bagi bangsa Indonesia yaitu Pancasila sebagai dasar negara, jati diri, ideologi, dan asas persatuan bangsa Indonesia. Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara diperlukan oleh masyarakat untuk menjaga eksistensi bangsa Indonesia, karena dalam setiap sila-sila Pancasila terdapat nilai-nilai luhur bangsa yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia sendiri.

Pendidikan sebagai suatu media dan alat paling efektif dalam mentransfer ilmu, khususnya dalam penanaman nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik yang dipandang sebagai generasi penerus bangsa. Dikatakan seperti itu karena pendidikan merupakan salah satu indikator dalam kemajuan atau

kemunduran suatu bangsa, kualitas sumber daya manusia juga tergantung pada pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik sebagai generasi muda, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan sebagai media untuk mempertahankan nilai-nilai Pancasila.

Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 2 yaitu Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Mengisyaratkan besarnya peran lembaga pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila. Para siswa harus memahami, memaknai, dan mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupannya agar dapat menjadi pedoman hidup dan dapat terhindar dari pengaruh-pengaruh yang dapat merusak moral.

Uwi Martayadi dan Marzuki (2019:13-21) Peingkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik perlu diwadahi melalui pendidikan formal dan nonformal. Untuk menciptakan pembelajaran bermakna dan memiliki nilai-nilai sesuai butir Pancasila, diperlukan pembelajaran PKn. Hal tersebut sangat penting dilakukan karena pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan wadah yang tepat dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang bagaimana pentingnya Pancasila sebagai dasar negara serta penanaman nilai-nilai yang terkandung di dalamnya untuk menjaga keutuhan bangsa dan negara Indonesia.

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa praktik pembelajaran khususnya dalam PKn masih menggunakan cara konvensional. Hal tersebut menjadikan peserta didik merasa jenuh dan pembelajaran kurang menyenangkan, kemudian akan berakibat pada pandangan peserta didik yang menganggap bahwa Pancasila hanya sebatas poin-poin bunyi sila tanpa mengandung nilai apa-apa. Pendidik harus memberikan pengetahuan mengenai Pancasila, selain itu juga pendidik harus dapat menanamkan sikap wujud dari pengamalan sila Pancasila dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendidik dapat mengembangkan pengamalan sila Pancasila di kelas dengan memahami terlebih dahulu makna sila Pancasila dan mengembangkannya dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran seharusnya tersusun secara sistematis dimana dalam praktik pembelajarannya terdapat orang yang melakukan kegiatan belajar mengajar, didukung juga dengan komponen pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran, metode pembelajaran, serta perangkat pembelajaran lainnya. Dengan adanya keterpaduan antara komponen pembelajaran akan tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih maksimal.

Slameto (2015) menjelaskan bahwa pemilihan media yang tepat dapat membantu peserta didik untuk membentuk pengertian di dalam jiwanya. Hal tersebut dapat memberikan penanaman konsep dan proses penguatan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas tinggi di Sekolah Dasar, sehingga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Media selain sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, dijadikan pula sebagai alat untuk menarik perhatian peserta didik, dan menjaga perhatiannya. Salah satu media yang dapat digunakan adalah buku *Komik Pancasila*. Dalam buku komik ini dilengkapi dengan gambar dan dialog yang mencerminkan kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan memberikan kontribusi pengetahuan yang akrab dengan peserta didik.

Selain media, faktor pendukung lain dari keberhasilan pembelajaran PKn adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Metode merupakan sesuatu yang penting karena berhasil tidaknya proses belajar mengajar sangatlah ditentukan oleh efektivitas metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan haruslah menarik dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan metode pembelajaran *role playing* menggunakan buku *Komik Pancasila*, yang dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila melalui contoh perilaku tergambar dalam percakapan dari buku *Komik Pancasila* yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

**2. Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Menurut Kasiram (2008:210) penelitian eksperimen bermaksud untuk mengetahui seberapa besar kadar kemurnian (kebenaran) pengaruh X terhadap Y. Penelitian eksperimen merupakan suatu model penelitian yang memberikan suatu stimulus, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan dari stimulasi obyek yang dikenai stimulasi.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimental dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Peneliti mengambil penelitian ini karena ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya *Pre-test* (sebelum perlakuan) dengan *Post-Test* (sesudah perlakuan). Eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh X (Pembelajaran menggunakan buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing*) terhadap Y (Pemahaman nilai-nilai Pancasila).

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Sukamenak Indah Kelurahan Sukamenak, Kecamatan Purbaratu, Kota Tasikmalaya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Sukamenak Indah. (Sugiyono, 2015 hlm. 85) menjelaskan bahwa sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel dan dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu 27 orang peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh dari teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul sehingga diperoleh hasil yang diperlukan. Teknik analisis yang digunakan dalam analisis data instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat ketepatan atau keajegan alat pengumpul data yang digunakan. Tipe validitas yang digunakan adalah korelasi *product moment* (*product moment correlation formula*). Dimana validitas ini mengkorelasikan antara skor yang diperoleh masing-masing item yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan dengan skor totalnya. Skor total merupakan nilai yang diperoleh dari penjumlahan semua skor item. Menurut (Arikunto S, 2013, hlm. 221) reliabilitas menunjuk pada tingkat dapat dipercaya. Hal ini berarti bahwa instrumen yang reliabel jika diberikan kepada subjek yang sama dengan subjek yang berbeda, dengan waktu yang berbeda tidak akan terpengaruh atau hasil pengukurannya akan tetap sama. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) lebih dari 0,60.

Selanjutnya untuk menganalisis pengaruh penggunaan media buku *Komik Pancasila* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila, dapat diketahui dengan dilakukan uji normal gain terhadap perbedaan nilai *Pre-test* dan *Post-test* yang diperoleh. Rumus N-Gain menurut Lestari dkk. (Lestari & Yudhanegara, 2015) yaitu :

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kriteria indeks gain sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Indeks Gain**

Skor Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normal atau tidaknya suatu sampel menggunakan program SPSS. Rumus yang digunakan dalam program SPSS adalah Shapiro Wilk. Dalam rumus tersebut populasi dikatakan normal apabila taraf signifikansi  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikansi  $< 0,05$  dikatakan tidak normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil sudah bersifat homogen atau belum. Untuk menguji homogenitas atau tidaknya suatu sampel dengan menggunakan program SPSS. Pengujian homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji Levene's statistic. Sampel dikatakan homogen apabila taraf signifikansi  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikansi  $< 0,05$  maka tidak homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Independent samples T-Test. Pengujian hipotesis dilakukan setelah data yang diperoleh sudah berdistribusi normal dan homogen. Adapun hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

$H_0$  : Menyatakan penggunaan buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* tidak memberikan pengaruh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila di kelas V SDN Sukamenak Indah

$H_a$  : Menyatakan penggunaan buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* memberikan pengaruh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila di kelas V SDN Sukamenak Indah.

Dalam pengambilan keputusan dapat dilihat setelah melakukan analisis data yaitu :

1. Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima
2. Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

### 3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Februari hingga bulan Maret 2023 bertempat di SDN Sukamenak Indah Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen yang akan dijadikan sebagai soal *Pre-test* dan *Post-test*. Uji coba dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Sukamenak 2 yang berjumlah 28 orang. Dari 25 soal terdapat 5 soal yang gugur, dikarenakan 5 butir soal tersebut tidak valid dan tidak reliabel sehingga peneliti mengambil keputusan yang dijadikan sebagai instrumen penelitian adalah soal-soal yang tidak gugur saja yaitu berjumlah 20 soal, dikarenakan 20 butir soal tersebut valid dan reliabel.

Uji validitas instrumen tes menggunakan rumus *Product Moment*. Perhitungan uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 26. Taraf signifikansinya 5% dengan jumlah sampel 28 didapati  $r_{tabel}$  0,388. Taraf signifikansi 5% atau 0,05 memiliki artian bahwa dalam penelitian ini dipercaya 95% dari keputusan untuk menolak hipotesis yang salah adalah benar. Dari hasil perhitungan uji validitas semua butir soal mempunyai nilai  $r_{tabel}$ .

Selanjutnya uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha. Dengan hasil perhitungan didapat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,857. Kuisisioner atau tes dikatakan reliabel, jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$  (Wiratna Sujarweni, 2014) . Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa soal tes yang berjumlah 20 butir tersebut reliabel .

Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan *Pre-Test*. Kemudian diberi perlakuan atau treatment. Setelah diberi perlakuan atau treatment, selanjutnya diberikan *Post-Test* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan.

1. Pemahaman Nilai-nilai Pancasila sebelum mendapatkan perlakuan Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik kelas V sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing*. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai Pancasila sebagai berikut :

**Tabel 3. Deskripsi Statistik Hasil Pre-test**

Deskriptif Statistik	
N	27
Minimum	25
Max	85
Mean	58
Std. Deviation	17

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 26 pada data sebelum diberikan perlakuan atau treatment (Pre-test) didapat jumlah sampel yang valid 27, nilai rata-rata = 58, simpangan baku = 17, nilai minimum = 25 dan nilai maksimum = 85. Frekuensi Pre-test mayoritas terletak pada interval atau nilai 60 yaitu sebanyak 4 peserta (15%).

2. Pemahaman Nilai-nilai Pancasila sesudah mendapatkan perlakuan Setelah diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing*. Maka diperoleh data mengenai pemahaman nilai-nilai Pancasila sebagai berikut:

**Tabel 4. Deskripsi Statistik Hasil Post-test**

Deskriptif Statistik	
N	27
Minimum	50
Max	90
Mean	72
Std. Deviation	11

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 26 pada data setelah diberikan perlakuan atau treatment (Post-test) didapat jumlah sampel yang valid 27, nilai rata-rata = 72, simpangan baku = 11, nilai minimum = 50 dan nilai maksimum = 90. Frekuensi Post-test mayoritas terletak pada interval atau nilai 80 yaitu sebanyak 7 peserta (26%).

Tahap selanjutnya untuk melihat analisis pengaruh penggunaan buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila, maka dilakukan perhitungan normal gain (N-Gain). Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pemahaman nilai-nilai Pancasila sebelum diberikan perlakuan atau treatment dan sesudah diberikan perlakuan atau treatment.

**Tabel 5. Hasil N-Gain**

Rata-Rata	0.498034681
Minimal	-0.142857143
Maksimal	0.666666667

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada tabel di atas, menunjukkan adanya pengaruh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila sesudah menggunakan buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing*.

**Uji Asumsi Data**

1. Uji Normalitas

**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk**

<b>Test of Normality</b>			<b>Shapiro Wilk</b>		
Kelas			Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Belajar	Pre-Test	0.967	27	0.533
		Post-Test	0.937	27	0.105

Dapat dilihat bahwa data *Pre-Test* dan *Post-Test* memiliki nilai signifikansi > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

**Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>			<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
Hasil Belajar	Based on Mean	5.281	1	52	0.206	
	Based on Median	4.830	1	52	0.302	
	Based on Median and with adjusted df	4.830	1	46.098	0.303	
	Based on trimmemd Mean	5.282	1	52	0.206	

Dari hasil perhitungan signifikansi pada tabel 4.14 di atas, diketahui nilai signifikansi 0,206 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini homogen.

3. Uji Hipotesis

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), maka kriteria pengujianya adalah sebagai berikut. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.

<b>Independent Samples Test</b>										
		<b>Levene's Test for Equality of Variances</b>		<b>t-test for Equality of Means</b>						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	5.281	.026	-3.720	52	.000	-14.444	3.882	-22.235	-6.654
	Equal variances not assumed			-3.720	44.169	.001	-14.444	3.882	-22.268	-6.621

**Gambar 1. Hasil Independent Sampel T-Test**

Dapat diketahui bahwa nilai sig (2 tailed) bernilai  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara statistik atau terdapat perbedaan signifikan antara hasil *Pre-test* dan *Post-test* yaitu setelah pembelajaran dengan menggunakan media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode Role Playing.

**Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis**

Uji Hipotesis					
Hasil Belajar	N	Rata-rata	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Pre-Test	27	57.59	3,720	2,036	Ho ditolak
Post-Test	27	72.04			

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis di atas, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test*, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan media buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode *Role Playing* yaitu ditunjukkan dengan nilai *Post-test*, lebih besar daripada nilai *Pre-test*. Dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti “Media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas V SDN Sukamenak Indah.

#### 4. Kesimpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SDN Sukamenak Indah. Sebelum menggunakan media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* hasil belajar siswa rendah, hal tersebut dilihat dari hasil *Pre-Test*. Sesudah menggunakan media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing*, hasil belajar sangat tinggi dan mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *Post-Test*. Oleh karena itu, penggunaan media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode pembelajaran *Role Playing* memberikan kesempatan peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan isi buku komik yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, hal ini menyebabkan peserta didik dapat memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila. Sehingga hasil dari penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penggunaan media dan metode pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) khususnya dalam materi pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar.

#### 5. Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmaroini, A.P. (2017). Menjaga Eksistensi Pancasila dan Penerapannya bagi Masyarakat di Era Globalisasi. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 50-64.
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Aditama.
- Martayadi, U., & Marzuki, M. (2019). Kefektifan Metode *Role Playing* untuk Penanaman Nilai-Nilai Pancasila pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 13-21.
- Muttaqin, Z., & Wahyun, W. (2019). Pemahaman dan Implementasi Ideologi Pancasila di Kalangan Generasi Muda. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 27-35.
- Pembukaan Undang-Undang Dasar. (1945).
- Punggeti, R. N., & Arifin, M. (2022). Penguatan Nilai Pancasila Melalui *Komik Sejarah Pancasila* Pada Kelas Tinggi di SDN Balaban Sumenep. *ELSE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 243-256.
- Safitri, A. O., & Dewi, D. A. (2021). Pancasila Sebagai Dasar Negara dan Implementasinya dalam Berbagai Bidang. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 88-94.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (cet,5). PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R and D*. Bandung: Alfabeta.
- Waluyanto, Heru Dwi . (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Nirmana. Vol.7, No. 1, pp, 45-55.
- Wurianto, E. (2009). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidik*, 7 (1), 45-55.