

Analisis Kebutuhan Pengembangan *Storybook* Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Reisha Ayu Maharani*, Herlina Usman, Mahmud Yunus

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13220

*Corresponding Author: reishaayu2110@gmail.com

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 15th, 2025

Abstract: Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa melalui penanaman nilai-nilai dasar Pancasila seperti tanggung jawab, gotong royong, dan toleransi. Namun, karakteristik siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret mengharuskan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, visual, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran *storybook* digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD. Metode yang digunakan adalah analisis tahap awal dari model pengembangan ADDIE dengan pendekatan kualitatif deskriptif, melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa di SDN Jaticempaka IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa walaupun guru telah menggunakan media digital seperti video dan *PowerPoint*, materi yang disampaikan masih bersifat abstrak dan kurang menyentuh sisi afektif siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media yang bersifat naratif dan interaktif. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media *storybook* digital yang ceritanya dikemas dengan lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari dan menarik bagi siswa. Tujuannya adalah agar nilai-nilai Pancasila bisa disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Media ini diharapkan bisa menjadi cara baru yang efektif dalam mendukung pembelajaran karakter dan moral, tanpa menggeser peran guru sebagai pendamping dan pembimbing utama dalam proses belajar.

Keywords: Pendidikan Pancasila, sekolah dasar, media pembelajaran, *storybook* digital, nilai karakter, pembelajaran kontekstual.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter, moral, dan sikap siswa sejak dini (Sunaryati et al., 2025). Nilai-nilai seperti tanggung jawab, gotong royong, dan toleransi diperkenalkan melalui kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa yang dapat memberikan hasil yang positif (Kurniawati et al., 2021). Perkembangan sosial di era sekarang menuntut siswa sekolah dasar memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik dan memahami nilai-nilai positif dalam berinteraksi. Nilai seperti kerjasama, saling menghargai, dan toleransi perlu ditanamkan sejak dini sebagai bekal menghadapi kehidupan dalam bermasyarakat. Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial dalam bermasyarakat melalui penguatan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan nilai-nilai

dalam Profil Pelajar Pancasila saat ini mulai diterapkan di berbagai satuan pendidikan, termasuk di jenjang sekolah dasar (Astuti et al., 2025). Di kelas rendah, terutama kelas 2 SD, siswa masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang visual, kontekstual, dan menyenangkan (Desiana Tombuku & Victoria Melati, 2025). Berdasarkan penelitian dari E. L. Putri et al., 2023 pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif jika penyampaian materi hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks. Tanpa bantuan media yang menarik, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara emosional kedalam proses belajar.

Pada kelas awal SD, proses belajar menuntut guru untuk kreatif dalam mengelola kelas dan menyampaikan nilai-nilai yang masih abstrak dengan cara yang lebih nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pemilihan pendekatan dan media pembelajaran juga harus

disesuaikan dengan karakter anak, agar nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara logika, tapi juga dirasakan dan tercermin dalam tindakan mereka sehari-hari. (Afni S, 2025). Sekolah dasar merupakan tempat yang tepat untuk mulai menanamkan pemahaman dan sikap inklusif terhadap perbedaan yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. (Hidayat et al., 2024).

Media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu untuk menyampaikan materi. Jika media yang digunakan tepat dan menarik, media pembelajaran dapat memberikan dampak psikologis yang positif bagi siswa, seperti membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat siswa untuk terus belajar. (Suneki et al., 2022). Menurut (Nur Annisa et al., 2023). penggunaan media pembelajaran digital interaktif, seperti gambar, video animasi, aplikasi pembelajaran, dan *storybook* digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan zaman, dunia pendidikan terus mengalami perubahan yang signifikan. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perubahan. Faktor-faktor seperti perkembangan teknologi, perubahan sosial, serta kebutuhan akan kompetensi abad 21 menjadi pendorong utama perlunya pembaruan dalam strategi mengajar. Tujuannya adalah agar siswa memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan secara lebih siap dan relevan (Aziz et al., 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah pembelajaran berbasis cerita atau *storytelling*. *Storytelling* terbukti efektif dalam menanamkan nilai dan membangun empati anak (Laily & Taliningtyas, 2025). Cerita dapat membawa siswa pada situasi yang dapat mereka bayangkan, rasakan, dan pelajari melalui tokoh dan peristiwa yang dekat dengan dunia mereka. Media pembelajaran yang menyajikan cerita dalam bentuk digital, atau yang dikenal sebagai *storybook* digital, menawarkan alternatif yang lebih menarik dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Menurut Pasaka et al., 2022 *Storybook* digital merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar

yang saling mendukung satu sama lain untuk menyampaikan cerita dalam bentuk digital. Media ini bukan hanya menarik, tapi juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri saat membaca dan memahami isi cerita. Dalam proses belajar, media seperti ini mempunyai peran penting, terutama dalam menumbuhkan minat dan meningkatkan keaktifan siswa.

Dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih sering bersifat teoritis dan kurang menyentuh pengalaman nyata siswa di kelas (Fajar Pratama & Chandra, 2022). Nilai-nilai yang diajarkan kerap kali disampaikan secara verbal dan abstrak, sehingga sulit dipahami secara mendalam, terutama oleh siswa kelas rendah yang masih membutuhkan pendekatan konkret dan visual (A. E. Putri et al., 2024). Guru menghadapi berbagai kendala dalam menyampaikan materi secara menarik, seperti keterbatasan akses terhadap teknologi pembelajaran dan minimnya pelatihan dalam penggunaan media digital (Hulu, 2023). Selain itu, pengembangan media pembelajaran yang ada harus melewati tahap analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan menjadi langkah penting untuk menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa dan mendukung tujuan pembelajaran secara efektif.

Penelitian ini berangkat dari hasil observasi di SDN Jaticempaka IV pada 21 April 2025 yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran masih terbatas pada pemutaran video dari *YouTube*. Guru belum memiliki keterampilan atau dukungan yang memadai untuk membuat media digital secara mandiri, sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Padahal, siswa di kelas rendah menunjukkan minat tinggi terhadap media visual dan interaktif. Ketergantungan pada media yang sudah tersedia tanpa pengembangan lebih lanjut membuat proses pembelajaran kurang bervariasi dan tidak cukup mendorong keterlibatan aktif siswa, terutama dalam memahami nilai-nilai dasar Pancasila.

Berdasarkan kondisi tersebut, penting dilakukan analisis kebutuhan terhadap penggunaan media *storybook* digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 SD. Penelitian ini berfokus pada pemetaan situasi pembelajaran saat ini, hambatan yang dihadapi guru dan siswa, serta bentuk media yang sesuai dengan preferensi dan karakteristik siswa.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi sejauh mana media yang tersedia telah mendukung proses belajar serta merumuskan kebutuhan siswa secara spesifik yang dapat menjadi dasar pengembangan media digital yang relevan secara konteks dan praktis yang digunakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dipilih karena menawarkan langkah-langkah sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan media pembelajaran terutama pada media pembelajaran digital (Martatiyana et al., 2023). Pada tahap analisis, peneliti mengkaji kebutuhan pembelajaran di kelas 2 SDN Jaticempaka IV, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Analisis ini difokuskan untuk memahami bagaimana kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini, media apa saja yang biasa digunakan oleh guru, serta bagaimana preferensi siswa terhadap cara penyampaian materi. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan satu orang guru kelas 2 dan lima orang siswa. Wawancara terhadap guru terdiri dari lima pertanyaan yang membahas metode pembelajaran yang biasa digunakan, tantangan yang dihadapi, serta harapan terhadap media pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, wawancara dengan siswa terdiri dari empat pertanyaan yang disusun dengan bahasa sederhana, untuk mengetahui pengalaman mereka saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya ketika disampaikan melalui media berbasis cerita. Metode analisis yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh dari wawancara dianalisis untuk menggambarkan kebutuhan pengguna terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Melalui analisis kebutuhan yang terarah, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merancang media *storybook* digital yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna, sehingga penerapan pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya dipelajari, tetapi juga dialami dan dihayati dalam keseharian siswa. Hasil dari tahap ini akan menjadi dasar dalam proses perancangan media

storybook digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 2B, jumlah total siswa sebanyak 23 siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, guru telah menggunakan media pembelajaran serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mendukung proses belajar secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan antara lain adalah film pendek dan video animasi yang relevan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga menggunakan presentasi PowerPoint (PPT) sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi dengan lebih jelas dan menarik. Materi yang disampaikan meliputi nilai-nilai dasar Pancasila, seperti gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat sangat antusias, terutama saat menggunakan media berbasis teknologi. Mereka tampak lebih fokus saat menonton video atau saat guru menjelaskan materi melalui tayangan visual. Tidak hanya ketika menonton film pendek atau animasi, saat guru menampilkan slide PowerPoint (PPT), siswa juga sangat terlihat fokus dalam memperhatikan guru. Penggunaan media digital ini terlihat membantu siswa lebih mudah untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila. Selain itu, guru juga berperan aktif dalam membimbing dan memfasilitasi diskusi di kelas. Setelah pemutaran video atau penyampaian materi melalui PPT, guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai isi tayangan atau materi yang telah dipelajari. Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan, meskipun sudah ada media pembelajaran yang digunakan di kelas, belum tersedia media yang benar-benar mampu menyajikan materi Pancasila dalam bentuk naratif atau cerita yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman hidup siswa. Sebagian besar materi disajikan secara informatif dan visual, namun belum mengaitkannya dengan alur cerita yang dapat memperkuat pemahaman dan penanaman nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh dari guru kelas 2 SDN Jaticempaka IV dan lima orang siswa kelas 2 SD menyetujui adanya pengembangan media pembelajaran *storybook* digital. Media ini dikembangkan untuk

mendukung proses pembelajaran Pendidikan wawancara guru dan Tabel 2 hasil wawancara Pancasila. Berikut ini disajikan Tabel 1 hasil siswa.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru

Deskriptor	Pertanyaan	Jawaban
Pembelajaran di Kelas	Apa saja materi Pendidikan Pancasila kelas 2 yang menurut Bapak/Ibu yang sulit dipahami oleh siswa? berikan alasannya.	Tentang mengamalkan Pancasila. Karena materi ini abstrak sedangkan untuk anak kelas 2 semua harus konkret.
	Metode apa yang sering Bapak/Ibu gunakan dikelas, khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?	Metode ceramah namun dibarengi oleh media pembelajaran seperti PPT, video animasi.
Penggunaan dan Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Storybook</i> Digital	Seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan media digital (seperti video, aplikasi, atau animasi) dalam mengajar?	Cukup sering
	Cerita seperti apa yang menurut Bapak/Ibu cocok untuk siswa kelas 2 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Akan sangat membantu guru jika cerita mengenai pengamalan Pancasila yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
	Apakah menurut Bapak/Ibu media <i>storybook</i> digital dapat membantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Iya. Karena siswa sangat suka dengan buku cerita. Apalagi jika buku cerita yang disajikan dalam bentuk digital dan dibuat seperti <i>flipbook</i> . Penggabungan media digital dengan cerita beserta ilustrasi yang menarik akan membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

Tabel 2. Hasil Wawancara Siswa

Deskriptor	Pertanyaan	Jawaban
Kendala Siswa	Apa kesulitan yang sering kamu alami saat memahami materi Pendidikan Pancasila di kelas?	Sulit untuk mengerti materi Pancasila karena materinya terlalu banyak.
Preferensi Siswa Terhadap Media Pembelajaran	Media pembelajaran seperti apa yang paling kamu sukai dan membantu kamu belajar lebih mudah?	Saat guru menjelaskan, biasanya menggunakan buku cerita. Tapi juga suka kalau belajar pakai media digital.
	Saat belajar tentang nilai-nilai seperti pancasila, kamu lebih suka mendengarkan cerita, menonton video, atau membaca sendiri?	Mendengarkan cerita terus guru membuka sesi tanya jawab.
	Menurutmu, apa yang membuat belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan?	Saat guru menggunakan media pembelajaran digital.
Minat Siswa Terhadap Media <i>Storybook</i> Digital	Jika ada cerita bergambar atau <i>storybook digital</i> yang bisa dibaca di tablet atau layar besar, apakah kamu tertarik menggunakannya saat pelajaran Pendidikan Pancasila? Mengapa?	Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi karena mereka suka saat guru bercerita dan juga menyukai media digital.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi di kelas 2 SDN Jaticempaka IV, yang terdiri dari 23 siswa, pembelajaran Pendidikan Pancasila sudah berjalan dengan cukup. Guru telah menggunakan

beberapa media untuk membantu proses belajar, seperti video animasi, film pendek, presentasi *PowerPoint*, dan juga LKPD. Materi yang diajarkan mencakup nilai-nilai dasar dalam Pancasila, seperti gotong royong, kejujuran, dan

tanggung jawab. Saat media digital digunakan, seperti video atau slide animasi, siswa tampak lebih fokus. Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Ayu Putu Widiastari & Dwi Puspita, 2024, menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas rendah. Dalam praktiknya, siswa di kelas rendah sangat terbantu dengan pendekatan visual dan audio. Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif mereka yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami materi melalui gambar dan suara. (Marinda, 2020) .

Meski begitu, dari hasil observasi terlihat bahwa penyampaian materi di kelas masih sering dilakukan secara langsung dan bersifat abstrak. Pembelajaran di kelas khususnya dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila belum banyak yang menggunakan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Padahal, siswa usia SD biasanya lebih mudah memahami materi yang disampaikan lewat cerita atau gambar, karena lebih sesuai dengan cara mereka dalam menangkap informasi. (Susanti, 2021). *Storytelling* atau pembelajaran berbasis cerita terbukti dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan moral (Nurkhalizah & Ferianto, 2023). Media yang berbentuk cerita membantu anak untuk lebih mudah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman mereka sehari-hari. (Bengkiuk et al., 2025). Apalagi kalau medianya sudah berbentuk digital, siswa biasanya jauh lebih tertarik.

Dari wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas, terlihat bahwa siswa sering kali merasa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, seperti mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menyampaikan kalau metode ceramah masih paling sering dipakai dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, walaupun terkadang pembelajaran dibantu dengan media visual. Menurutnya, akan sangat membantu jika ada media berbentuk cerita digital yang menampilkan contoh nyata pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, bergambar dalam bentuk *flipbook* digital, dinilai cocok untuk anak usia sekolah dasar karena bisa menarik perhatian mereka dan membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan (N. Putri et al., 2023). Annisa et al., 2020 pun menyebutkan bahwa media digital yang mengandung cerita

dapat membantu guru untuk menanamkan nilai karakter secara lebih dalam kepada siswa. Dukungan terhadap media digital berbasis cerita juga datang dari siswa. Dari hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa siswa suka belajar lewat cerita yang disampaikan guru, apalagi jika ceritanya ditampilkan secara visual dengan bantuan teknologi. Saat cerita dan media digital digabungkan, siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi. Hal ini diperkuat oleh penelitian Dwi Riyanti et al., 2024 yang menunjukkan bahwa media cerita digital dapat menumbuhkan pemahaman nilai karakter serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Kedekatan siswa masa kini dengan teknologi perlu dimanfaatkan sebagai peluang dalam pengembangan media pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pendidikan karakter menjadi semakin penting, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan kontekstual. Media seperti *storybook* digital memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan pendekatan yang menyentuh sisi kognitif sekaligus afektif siswa (Fathoni et al., 2023). Pembelajaran seperti ini juga dinilai sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad 21 yang mengintegrasikan teknologi dengan konten dan strategi pembelajaran (TPACK) (Dewi et al., 2024). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata akan pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Karena itu, penelitian ini dianggap layak untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan media *storybook* digital sebagai salah satu alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini diharapkan dapat menyampaikan nilai-nilai Pancasila melalui cerita bergambar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan disajikan dalam format digital yang menarik serta interaktif.

Meskipun teknologi dan media digital dinilai dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, bukan berarti peran guru menjadi tidak relevan dalam pembelajaran. Guru tetap memiliki peran yang sangat penting sebagai fasilitator, pendidik, pembimbing, motivator, dan juga evaluator dalam setiap proses belajar mengajar. (Mustofa & Muadzin, 2021). Untuk

mencapai hasil belajar yang optimal, penting adanya keseimbangan dalam interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran. (Anjani et al., 2020). Keberhasilan pembelajaran di kelas, terutama dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini, sangat dipengaruhi oleh kerja sama antara guru, siswa, dan media pembelajaran. Guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator, siswa terlibat aktif dalam proses belajar, dan media menjadi sarana pendukung dalam pembelajaran. Karena itu, media storybook digital ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan untuk melengkapi dan memperkaya cara mengajar di kelas-kelas awal sekolah dasar. Penelitian ini masih berada pada tahap analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru serta siswa kelas 2. Oleh karena itu, temuan ini menjadi dasar penting dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakter siswa kelas rendah, sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran pendidikan pancasila yang bermakna dan juga menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas 2 SD, dapat disimpulkan bahwa sudah digunakan media pembelajaran digital di kelas. Namun, tersebut masih belum sepenuhnya mampu menyampaikan materi Pendidikan Pancasila secara naratif dan kontekstual kepada siswa. Padahal, siswa menunjukkan minat dan antusiasme tinggi terhadap penggunaan media digital, khususnya yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyajikan materi secara lebih dekat dengan pengalaman dan dunia siswa sehari-hari. Salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Pancasila di kelas rendah adalah sulitnya mengaitkan konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan situasi konkret yang dapat dipahami oleh siswa. Keterbatasan media yang mendukung proses tersebut sering kali menjadi hambatan, terutama ketika guru belum memiliki atau menyediakan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan *storybook* digital sebagai media pembelajaran alternatif dalam Pendidikan

Pancasila. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui cerita bergambar yang kontekstual, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan disesuaikan dengan tahap perkembangan usia mereka. Desain media juga akan dibuat menarik dan ramah anak, baik dari segi tipografi, warna, maupun tata letak, agar dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Jakarta serta kepada semua pihak yang terlibat.

REFERENSI

- Afni S, N. (2025). *INTERNALISASI NILAI-NILAI MODERASI BERAGAMA DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK PADA SISWA KELAS X DI MADRASAH ALIYAH MUHAMMADIYAH KALOSI*.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). ANALISIS METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 67–85. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Annisa, M. N., Wiliah, A., & Rahmawati, N. (2020). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI ZAMAN SERBA DIGITAL. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Astuti, U., Lestari, I., Zakiah, L., & Usman, H. (2025). *Problem-based Learning in Digital Comic to Support Pancasila Learners Profile in Elementary School Students* (pp. 203–220). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-376-4_18
- Aziz, A. M. A., Wardani, P. A., & Usman, H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Bengkiuk, M., Tauho, M., Fay, E. M. J., Benu, F. M., & Liu, M. (2025). METODE BERCERITA DALAM PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN: MEMBANGUN

- PEMAHAMAN ALKITAB MELALUI NARASI. *JURNAL ILMU PENGETAHUAN NARATIF*, 06(1). <https://ijurnal.com/1/index.php/jipn>
- Desiana Tombuku, A., & Victoria Melati, F. (2025). ANALISIS HAMBATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DALAM MATA PEBELAJARAN IPA SDN 09 RANGKANG. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 101–113. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5416>
- Dewi, N. D. L., Darmayanti, V., & Arif, M. B. S. (2024). Kemampuan Calon Guru Sekolah Dasar Untuk Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Menggunakan TPACK. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Dwi Riyanti, D., Wibawa, S., & Marzuki. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KODYA (KOMIK MEDIA DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA) PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI PLERET KIDUL. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Fajar Pratama, F., & Chandra, D. (2022). PEMAHAMAN KONTEKSTUAL SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP NILAI-NILAI MULTIKULTURALISME. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 7(2).
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL*.
- Gusti Ayu Putu Widiastari, N., & Dwi Puspita, R. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4).
- Hidayat, L., Fauziah, N., Febriana, F., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Peranan Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Kepekaan Sosial Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Hulu, Y. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. | *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2, 2023.
- Kurniawati, N., Adawiyah, A., & Munsir, M. F. (2021). MEMADUKAN INOVASI DAN KEARIFAN LOKAL DALAM PENGAJARAN LITERASI PADA ANAK USIA DINI: PENDAMPINGAN GERAKAN LITERASI. *JOURNAL OF EMPOWERMENT*, 2(1). <https://jurnal.unsur.ac.id/index.php/JE>
- Laily, Q., & Taliningtyas, P. (2025). Peningkatan Sikap Empati Anak Melalui Kegiatan Mendongeng Tematik di RAM NU 047 Tarbiyatul Falahiyah. *Journal of 21st Century Learning*, 1(1). <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl>
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*.
- Martatiyana, D. R., Usman, H., & Lestari, H. D. (2023). APPLICATION OF THE ADDIE MODEL IN DESIGNING DIGITAL TEACHING MATERIALS. *JOURNAL OF EDUCATION & TEACHING PRIMARY SCHOOL TEACHERS*, 6(1), 105–109. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/>
- Mustofa, A., & Muadzin, A. (2021). Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2).
- Nur Annisa, M., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., Muntaqim, A., & Anshory, A. (2023). Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, 6, 378–388. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.3575>
- Nurkhalizah, E., & Ferianto. (2023). Implementasi Storytelling dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini di TKIT Harapan Umat Karawang. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(1). https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i1.389
- Pasaka, J. T., Nyoman, I., Julianto, L., Gede, I., Indram, A., & Artha, B. (2022). PERANCANGAN STORYBOOK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBENTUK GAME EDUKASI. *Jurnal Amarasi*, 3(2), 214–226.
- Putri, A. E., Yustantifa, A., & Zuliana, E. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA TURUS DAN GAMBAR UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA KELAS II DI

- SD 3 SINGO CANDI. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(11).
- Putri, E. L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(2), 194–203.
- Putri, N., Ramdani, A., Alamanda, M. P., Nur, S., Utami, I., & Aeni, A. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK ANIMATION UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.32478/evaluasi>
- Sunaryati, T., Fuadah, G., Ramadhani, A. O., Andriani, E., Wulandari, I., & Nuraeni, C. (2025). PENGARUH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TERHADAP PEMBENTUKAN PERILAKU SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*. <https://ijurnal.com/1/index.php/jpp>
- Suneki, S., Prastiyo Hadi, D., & Yunus, M. (2022). Implementasi Pendidikan Multikultural Melalui Festival Seni Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (SNHP)*.
- Susanti, I. A. (2021). Media pop-up book sebagai penunjang keberhasilan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i1.12057>