

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL SANDI NUSANTARA
DALAM MENINGKATKAN SIKAP CINTA BUDAYA PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Fahira Azzahra¹, Aim Abdulkarim², Aang Supriatna³

^{1,2,3}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia

¹fahiraazzahra02@upi.edu, ²aimabdulkarim@upi.edu, ³aangsupriatna@upi.edu

Abstrak

Rendahnya sikap cinta budaya peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mendorong perlunya media yang kontekstual dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media komik digital Sandi Nusantara guna meningkatkan sikap cinta budaya peserta didik. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan *mix method*, dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua pertemuan per siklus. Subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Cileunyi. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes; data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes menunjukkan peningkatan rata-rata dari kategori “cukup” (56,29%) menjadi kategori “sangat baik” (81,37%), disertai refleksi nilai yang mendalam. Hasil angket media komik digital menunjukkan: 52,3% sangat baik, 33,8% baik, dan 13,9% cukup, dengan skor total 875, termasuk kategori “sangat baik”. Angket sikap cinta budaya menunjukkan: 39,7% sangat setuju, 38,7% setuju, 18,5% cukup, dan 3,1% kurang, dengan total skor 875, termasuk kategori “baik”. Observasi Siklus I menunjukkan partisipasi “cukup” (55,26%) dan meningkat pada Siklus II menjadi “sangat baik” (86,84%). Wawancara menunjukkan perubahan sikap yang lebih sadar, bangga, dan reflektif terhadap budaya. Media ini tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan afeksi budaya secara menyeluruh. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi peserta didik, guru, sekolah, program studi Pendidikan Pancasila, dan pemangku kebijakan dalam pengembangan media berbasis budaya yang mendukung Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Komik Digital, Sandi Nusantara, Sikap Cinta Budaya, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran

Article History

Received: August 2025

Reviewed: August 2025

Published: August 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila diposisikan tidak hanya sebagai transfer pengetahuan tentang ideologi negara, tetapi juga sebagai wahana penanaman nilai-nilai luhur seperti toleransi, gotong royong, nasionalisme, dan cinta budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Kaelan (2013) bahwa Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sistem pembudayaan nilai dalam membentuk warga negara yang bermoral dan berkarakter. Namun, pada praktiknya, pendidikan karakter sering kali menghadapi tantangan akibat kurangnya keterlibatan afektif peserta didik, terutama dalam konteks nilai-nilai budaya lokal.

Tantangan ini semakin kompleks di era digital saat ini, di mana Generasi Z sebagai *digital native* lebih banyak mengakses konten global dibandingkan lokal. Survei awal terhadap peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Cileunyi menunjukkan bahwa apresiasi mereka terhadap budaya Indonesia masih rendah. Berdasarkan hasil angket terhadap 35 peserta didik, diketahui bahwa 48,7% skor berada pada kategori sangat rendah dan rendah, sedangkan hanya 9,7% berada pada kategori sangat tinggi dalam hal sikap cinta budaya. Meskipun mereka mengenal beberapa unsur budaya lokal seperti batik atau rumah adat, keterlibatan emosional terhadap budaya tersebut masih minim.

Temuan ini diperkuat oleh wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila, yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih dominan berbasis buku teks, LKS, dan presentasi statis, tanpa pendekatan visual atau digital yang menarik. Hal ini menciptakan kesenjangan antara karakteristik belajar peserta didik era digital dan metode pembelajaran yang konvensional. Akibatnya, terjadi kondisi keterasingan budaya lokal dalam diri peserta didik, yang berpotensi melemahkan jati diri kebangsaan mereka. Dengan demikian, kondisi awal menunjukkan urgensi perlunya media pembelajaran yang mampu menyentuh ranah afektif serta relevan dengan dunia digital.

Dalam kajian literatur, media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menjembatani materi pembelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik. Heinich et al. (2002) dan Arsyad (2021) menekankan bahwa media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga penguat pemahaman dan daya tarik belajar, terutama dalam membentuk aspek afektif. Khususnya di era digital, pendekatan berbasis media visual seperti komik digital dinilai lebih relevan untuk generasi muda yang terbiasa dengan narasi visual dan interaktivitas. Komik digital memadukan teks dan gambar untuk menyampaikan nilai secara komunikatif dan menyenangkan, sehingga mampu menyentuh domain afektif secara efektif (Suraya, 2020; Aditomo, 2011).

Komik digital Sandi Nusantara, yang dikembangkan oleh Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) dan tersedia di platform LINE Webtoon, menjadi salah satu media yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal dan nasional dalam format visual naratif yang menarik. Tokoh-tokoh dalam cerita menyisipkan nilai-nilai Pancasila dan kearifan budaya daerah, seperti keberagaman, kebersamaan, dan nasionalisme. Komik ini sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan budaya, tetapi juga mendorong internalisasi nilai secara reflektif, sejalan dengan taksonomi afektif Krathwohl et al. (1964).

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi media pembelajaran Komik Digital Sandi Nusantara dalam meningkatkan sikap cinta budaya peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Fokus penelitian mencakup perencanaan, pelaksanaan, hasil peningkatan sikap, serta hambatan dan upaya selama proses implementasi pada peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Cileunyi.

TINJAUAN PUSTAKA

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter. Rahma et al. (2022) menemukan bahwa komik digital “Belajar Budaya bersama Joko dan Fred” berhasil meningkatkan pemahaman budaya peserta didik BIPA melalui visualisasi karakter dan cerita yang kontekstual. Pranata dan Tri Ardianto Jl (2020) mengembangkan komik digital berbasis nilai ekologis yang berpadu dengan cerita rakyat, yang mampu meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap budaya lokal secara historis dan tematik. Sementara itu, Anggito et al. (2022) membuktikan bahwa penggunaan komik digital multikultural tidak hanya meningkatkan prestasi belajar peserta didik sekolah dasar, tetapi juga membentuk karakter toleransi. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik dapat menyampaikan pesan pendidikan secara efektif, baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Namun demikian, belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan komik digital lokal seperti Sandi Nusantara, yang dikembangkan oleh pemerintah, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP. Padahal, komik ini memuat nilai-nilai budaya, sejarah, dan nasionalisme yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam membentuk sikap cinta budaya.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas VIII A SMP Negeri 1 Cileunyi dengan jumlah subjek sebanyak 35 peserta didik yang dipilih secara *purposive*. Tindakan pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan media komik digital Sandi Nusantara ke dalam materi “Melestarikan Budaya Bangsaku” dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Teknik pengumpulan data meliputi angket, tes esai, observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung perubahan skor sikap berdasarkan hasil angket dan tes esai, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan data observasi dan wawancara melalui pendekatan tematik. Validitas data diperkuat dengan triangulasi metode dan sumber. Indikator keberhasilan ditetapkan secara kuantitatif (peningkatan skor tes esai minimal 20% dan minimal 75% peserta didik mencapai kategori “baik”), serta secara kualitatif (terjadinya perubahan perilaku positif peserta didik yang tercermin dalam observasi dan wawancara). Indikator ini digunakan sebagai dasar evaluasi efektivitas tindakan dan sebagai penentu keberlanjutan siklus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital Sandi Nusantara untuk Meningkatkan Sikap Cinta Budaya dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Perencanaan tindakan dalam penelitian ini merupakan tahap fundamental yang menentukan arah pelaksanaan intervensi pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan sikap cinta budaya peserta didik melalui media komik digital Sandi Nusantara. Perencanaan ini dirancang dalam dua siklus menggunakan pendekatan reflektif spiral dari Kemmis & McTaggart (1988), yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, peneliti dan guru mitra menyusun perangkat ajar berupa modul komik digital, LKPD 1 refleksi budaya lokal, serta instrumen observasi, wawancara, dan tes esai, dengan tujuan membangun kesadaran awal peserta didik terhadap budaya melalui media visual yang dekat dengan keseharian mereka. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik (Suparno, 2012) yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun makna melalui pengalaman konkret. Hasil siklus I menunjukkan

ketertarikan peserta didik meningkat, tetapi internalisasi nilai budaya masih perlu dikuatkan. Oleh karena itu, pada siklus II, perencanaan difokuskan pada penguatan refleksi dan penerapan nilai budaya dalam kehidupan nyata melalui revisi modul, penyusunan LKPD 2 berbasis studi kasus, dan perangkat evaluasi lanjutan. Pendekatan ini relevan dengan pembelajaran kontekstual (Johnson, 2007) dan mendukung dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti berkebinekaan global dan berakhlak mulia. Wawancara dengan guru mitra juga menunjukkan bahwa perencanaan bukan sekadar administrasi, tetapi cerminan profesionalisme guru untuk menjamin efektivitas proses belajar. Penggunaan komik digital yang dirancang dengan konten visual naratif berfungsi tidak hanya sebagai media bantu, tetapi juga strategi karakter melalui narasi budaya. Komik yang menarik secara visual dapat menghubungkan nilai-nilai budaya dengan realitas peserta didik generasi digital (Prensky, 2001), dan selaras dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa media visual mampu merangsang minat belajar dan memperkuat pemahaman. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini tidak hanya memastikan integrasi antara media dan materi, tetapi juga memastikan terwujudnya pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna untuk menumbuhkan sikap cinta budaya peserta didik.

Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital Sandi Nusantara untuk Meningkatkan Sikap Cinta Budaya dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pelaksanaan implementasi dilakukan dalam dua siklus tindakan kelas, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Pada Siklus I, kegiatan difokuskan pada pengenalan nilai budaya melalui komik digital Sandi Nusantara dan LKPD reflektif. Meskipun peserta didik menunjukkan minat awal terhadap media, partisipasi masih tergolong “cukup” dengan skor 55,26%. Hasil tes afektif pada siklus ini menunjukkan rata-rata 56,29% yang juga termasuk kategori “cukup”. Refleksi terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam mengaitkan materi budaya dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai respons terhadap temuan tersebut, tindakan pada Siklus II diperkuat dengan pendekatan studi kasus dan penguatan refleksi budaya melalui LKPD 2. Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik menjadi 86,84%, termasuk kategori “sangat baik”. Rata-rata skor tes afektif juga meningkat signifikan menjadi 81,37%, mencerminkan pemahaman dan internalisasi nilai yang lebih mendalam. Angket evaluasi media menunjukkan 52,3% peserta didik menilai media “sangat baik”, 33,8% “baik”, dan 13,9% “cukup”, dengan total skor 875 termasuk kategori “sangat baik”. Sementara itu, angket sikap cinta budaya mencatat 39,7% peserta didik “sangat setuju” dan 38,7% “setuju” terhadap pentingnya mencintai budaya bangsa, dengan skor total yang juga berada pada kategori “baik”.

Temuan ini mendukung pandangan konstruktivistik (Suparno, 2012) bahwa peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi bermakna. Penggunaan komik digital berbasis budaya sebagai media pembelajaran memungkinkan terjadinya konstruksi makna yang dekat dengan konteks kehidupan peserta didik. Visualisasi dalam komik memberikan jembatan kognitif dan afektif yang kuat, sebagaimana dinyatakan oleh McCloud (1993), bahwa komik memiliki kekuatan naratif visual yang efektif dalam menyampaikan pesan nilai. Selain itu, pendekatan kontekstual (Johnson, 2007) yang diterapkan dalam kegiatan studi kasus pada Siklus II memungkinkan peserta didik mengaitkan nilai budaya dengan situasi nyata, sehingga mendorong internalisasi nilai secara lebih bermakna. Dari sisi karakter, media ini berhasil menyentuh ranah afektif dan mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam dimensi berkebhinekaan global dan berakhlak mulia. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya efektif secara visual dan naratif, tetapi juga secara pedagogis mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan sikap cinta budaya peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan bermakna.

Hasil Peningkatan Sikap Cinta Budaya Peserta Didik setelah Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital Sandi Nusantara dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Implementasi media komik digital Sandi Nusantara dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan sikap cinta budaya peserta didik. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyentuh ranah emosional dan reflektif melalui cerita yang kontekstual dan bernilai budaya. Pendekatan visual-naratif yang digunakan memudahkan peserta didik memahami nilai budaya secara konkret dan memaknainya secara personal. Bukti kuantitatif terlihat dari peningkatan skor rata-rata tes esai reflektif, dari 56,29 (kategori cukup) menjadi 81,37 (kategori sangat baik), disertai refleksi yang lebih mendalam dan bernilai filosofis. Peserta mulai menunjukkan internalisasi nilai, seperti kebanggaan terhadap batik dan keinginan mengenalkan budaya lokal, yang mencerminkan pencapaian pada tahap *characterization by value* (Krathwohl et al., 1964). Hasil angket juga mendukung temuan ini, dengan 39,7% peserta menjawab “sangat setuju” dan 38,7% “setuju” terhadap pernyataan yang mencerminkan sikap cinta budaya. Observasi aktivitas menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dari kategori “cukup” (55,26%) pada siklus I menjadi “sangat baik” (86,84%) pada siklus II. Secara kualitatif, wawancara dengan guru dan peserta didik memperkuat temuan tersebut. Guru menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih hidup, dan peserta didik menunjukkan antusiasme serta inisiatif dalam merespons materi budaya. Diskusi kelompok menjadi lebih aktif, dengan peserta saling berbagi pengalaman budaya lokal. Fenomena ini sesuai dengan pandangan Tilaar (2002) bahwa pendidikan nilai yang efektif harus menyentuh konteks sosial-kultural peserta didik.

Peningkatan ini juga menunjukkan ketercapaian dua dimensi Profil Pelajar Pancasila: berkebinekaan global dan berakhlak mulia, terutama pada elemen akhlak terhadap budaya, bangsa, dan negara. Peserta tidak hanya memahami isi cerita, tetapi menunjukkan bentuk sikap nyata, seperti rasa bangga, ketertarikan mengikuti lomba budaya, dan semangat melestarikan budaya lokal. Hal ini sejalan dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara (2009) bahwa pendidikan harus membentuk manusia merdeka yang mampu berpikir, merasa, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai luhur budayanya. Keberhasilan ini juga didukung oleh strategi pembelajaran yang responsif dan kolaboratif. Guru memberikan ruang diskusi reflektif dan memastikan akses terhadap media, baik secara digital maupun cetak, sebagai wujud dari prinsip *equity in learning*. Dalam perspektif konstruktivistik (Vygotsky, 1978), keberhasilan ini menandakan terjadinya proses pembelajaran bermakna melalui interaksi sosial yang difasilitasi oleh guru. Dengan demikian, media komik digital Sandi Nusantara terbukti tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu mengintegrasikan *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* (Lickona, 1991) dalam satu rangkaian pembelajaran yang efektif. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media berbasis budaya lokal secara kontekstual dapat menjadi alternatif strategis untuk membentuk karakter peserta didik yang mencintai budayanya.

Hambatan dan Upaya Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital Sandi Nusantara untuk Meningkatkan Sikap Cinta Budaya dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Implementasi media komik digital Sandi Nusantara dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menghadapi beberapa hambatan, baik teknis, pedagogis, maupun partisipatif, yang berhasil diatasi melalui strategi adaptif dan kolaboratif. Hambatan utama meliputi keterbatasan akses perangkat digital dan jaringan internet, yang diatasi dengan penyediaan proyektor kelas dan versi cetak komik untuk menjamin prinsip inklusi (Tilaar, 2002). Tantangan lainnya adalah kurangnya pengalaman peserta didik dalam menafsirkan nilai budaya melalui media komik, yang menyebabkan respon awal cenderung pasif. Upaya guru dalam memberikan *scaffolding* melalui pertanyaan pemantik dan diskusi reflektif (Vygotsky, 1978) mampu meningkatkan pemahaman dan ekspresi nilai budaya pada siklus berikutnya. Dari sisi teknis-pedagogis, durasi pembelajaran yang lebih panjang direspons dengan manajemen waktu yang

lebih efisien dan fokus pada nilai-nilai utama. Perbedaan karakter peserta didik juga ditangani dengan pendekatan sosial-emosional, pembentukan kelompok heterogen, dan dukungan interpersonal sesuai prinsip Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022). Hambatan-hambatan ini membuktikan bahwa keberhasilan pendidikan karakter tidak hanya bergantung pada media, tetapi pada peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang reflektif, kontekstual, dan bermakna secara emosional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran Komik Digital Sandi Nusantara efektif dalam meningkatkan sikap cinta budaya peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Cileunyi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini berhasil mengintegrasikan aspek visual, naratif, dan nilai budaya dalam satu kesatuan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, sehingga mampu menjangkau ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara holistik. Bukti kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor tes esai reflektif dari 56,29 menjadi 81,37 dan peningkatan partisipasi peserta didik dari 55,26% menjadi 86,84%, serta hasil angket yang mencerminkan apresiasi tinggi terhadap media dan nilai budaya. Sementara itu, temuan kualitatif menunjukkan bahwa peserta didik mengalami pergeseran sikap dari sekadar mengetahui budaya menjadi memahami, menghargai, dan ingin melestarikannya, yang mencerminkan internalisasi nilai pada tahap *characterization by value* (Krathwohl et al., 1964). Keberhasilan ini juga ditopang oleh perencanaan yang matang, peran aktif guru sebagai fasilitator refleksi, serta strategi penyajian media yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan serta karakter peserta didik. Dengan demikian, Komik Digital Sandi Nusantara tidak hanya terbukti sebagai media pembelajaran alternatif yang relevan untuk generasi digital, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan penguatan jati diri budaya bangsa melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bermakna dan transformatif.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning (7th ed.)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Kaelan. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character*. New York: Bantam Books.
- Suparno, P. (2012). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.
- Winataputra, U. S. (2019). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.