

## PERWUJUDAN PELAJAR PANCASILA MELALUI PELATIHAN MEMPRODUKSI KOMIK CERITA RAKYAT BAGI SISWA DI MTsN KARO KABANJAHE SUMUT

Atika Wasilah<sup>1\*</sup>, Achmad Yuhdi<sup>2</sup>, Frinawaty L Barus<sup>3</sup>, dan Apiek Gandamana<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Medan

\*Corresponding author: [atikawasilah@gmail.com](mailto:atikawasilah@gmail.com)

### Abstrak

*Pelajar Pancasila merupakan gambaran pelajar Indonesia yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat nilai-nilai Pancasila melalui peningkatan kemampuan siswa dalam menulis folklor daerah setempat (dalam hal ini cerita rakyat masyarakat suku Karo) dan mentransformasikannya ke dalam bentuk komik digital. Mitra kegiatan PKM ini adalah MTsN Karo yang berlokasi di Kabanjahe, Kabupaten Karo berjarak ± 85 km dari lokasi Unimed. Metode pelaksanaan pada kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan melalui tahapan: 1) Penggalan ide cerita dari informan (budayawan dan akademisi, Dr. Pulumun Ginting, M.Pd.) 2) Pelatihan dan pendampingan menggambar komik folklore secara intensif (daring dan luring) oleh tim pelaksana dan narasumber Adek Cerah Kurnia Azis, M.Pd., 3) pengintegrasian nilai karakter profil pelajar pancasila, 4) Publikasi karya siswa, dan 4) evaluasi hasil kegiatan. Setelah kegiatan dilakukan, ditemukan bahwa: 1) 70 persen peserta tidak mengenal lagi cerita rakyat masyarakat Karo disebabkan bukan berasal dari keluarga asli suku Karo, 2) Peserta antusias mengenal cerita rakyat Karo dan mentransformasikannya dalam komik melalui kegiatan menggambar komik dengan teknik kering berwarna. Kegiatan ini menghasilkan karya komik cerita rakyat masyarakat Karo, seperti: Komik Legenda Lau Kawar, Komik Asal Mula Gundaling, dan Komik Si Beru Dayang. Kegiatan ini telah dimuat pada beberapa media cetak dan online serta pada channel youtube Sahabat Sejati melalui laman <https://www.youtube.com/channel/UCXgVvZGAg7RQw5lztMdE26g>.*

**Kata kunci:** Pelajar Pancasila; Cerita Rakyat Karo; Komik.

### 1. PENDAHULUAN

Sesuai dengan amanat Presiden RI dan RPJMN 2020-2024 bahwa kebijakan Kemendikbud berfokus pada pendidikan karakter. Oleh karena itu, Pendidikan karakter perlu ditingkatkan oleh seluruh pemangku kepentingan bidang Pendidikan, terutama sekolah. Menyahuti hal tersebut, Kemendikbud menetapkan ada 6 profil pelajar Indonesia Pancasila. Keenam profil itu adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Pembentukan karakter di sekolah saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) pada masa Pandemi Covid-19 terasa sangat sulit dilakukan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, Bapak Justianus Tarigan, S.Pd., pembentukan karakter siswa pada masa Pandemi saat belajar daring sulit dilakukan. Guru tidak dapat memastikan kesiapsiagaan sikap

siswa ketika belajar daring. Temuan yang didapati, banyak siswa tidak berpakaian seragam lengkap dengan rapi ketika memulai belajar daring, di samping itu, penggunaan android oleh siswa juga lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain game online.

Ada banyak pelanggaran etika yang akan terjadi dalam pendidikan online. salah satu contohnya adalah saat pendidik memberikan ujian atau kuiz, dengan bebasnya peserta didik membuka catatan atau buku, browsing di internet dan lain sebagainya. Hal tersebut digambarkan sebagai etika dan sikap ketidakjujuran. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku ketidakjujuran akademik banyak dipengaruhi oleh minat dan keinginan. Minat adalah sumber motivasi yang dapat mendorong individu atau peserta didik untuk bebas memilih dalam melakukan sesuatu yang disukai dan ingin dilakukan. Minat peserta didik dalam berperilaku tidak jujur secara akademik tidak dilandasi oleh perasaan suka atau tidak suka, perasaan

positif atau negatif terhadap perilaku ketidakjujuran akademik, akan tetapi banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain, antara lain norma subyektifitas, kontrol terhadap perilaku yang dipersepsikan, dan kewajiban moral.

Selain permasalahan etika, kondisi remaja saat ini juga sangat lemah dari pengamalan nilai Pancasila. Lunturnya pengamalan nilai-nilai Pancasila di kalangan pelajar juga dapat dilihat dari perilaku menyimpang yang dilakukan pelajar. Menurut Asmaroini (2017) penyimpangan nilai-nilai Pancasila setidaknya dapat diketahui dari beberapa perilaku pelajar yang tidak sesuai dengan sila Pancasila. Perilaku pelajar tersebut antara lain: adanya sekelompok pelajar yang memiliki pemahaman intoleran baik antar atau pun intra agama; kasus pencabulan dan pemerkosaan yang dilakukan pelajar; tawuran; dan tindakan bullying yang dilakukan oleh pelajar laki-laki maupun perempuan.

Tampaknya permasalahan pembelajaran daring yang dipaparkan di atas dialami secara massif pada banyak tempat. Qori (2020) mempublikasikan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa pembelajaran online memiliki dampak yang signifikan terhadap keberlanjutan proses belajar mengajar di MAN Bangkalan. Di antara dampaknya adalah materi yang disampaikan tidak maksimal dan sulit diakses oleh siswa secara optimal, menguras banyak energi dan pikiran, membuat guru dan siswa merasa bosan dan malas karena harus berada di rumah dan minimnya monitoring.

Mitra kegiatan PKM ini adalah MTsN Karo yang berlokasi di Jalan Samura Gang Madrasah No 8 Kabanjahe. Tenaga pendidik yang dimiliki berjumlah 43 guru. Sementara jumlah siswa mencapai lebih kurang 600 orang. Dalam PKM ini, jumlah peserta 15 orang. Persoalan prioritas mitra sebagaimana yang dipaparkan pada bagian analisis situasi di atas, etika siswa ketika belajar daring semakin mengkhawatirkan. Fokus permasalahan yang dihadapi sekolah mitra adalah penguatan nilai karakter siswa sehingga terwujud profil pelajar Indonesia Pancasila di MTsN Karo sebagaimana prioritas yang diinginkan Kemendikbud dan Presiden RI. Setelah pengusul melakukan diskusi dengan mitra, maka permasalahan yang disebutkan itu, melalui kegiatan PKM ini akan diselesaikan melalui upaya pemberian pelatihan dan pendampingan menulis folklor berbasis digital. Proses menulis folklor tersebut dimulai dari menggali informasi dari beberapa responden dan informan yang ada di daerah, kemudian menuliskannya dengan menginter-nalisasikan nilai-nilai yang terkandung di dalam 6 profil Pelajar Pancasila yang dimaksud Kemendikbud.

Berdasarkan analisis situasi di atas, kegiatan PKM ini bertujuan untuk membina karakter siswa pada masa kenormalan baru sehingga terbentuklah profil pelajar Pancasila sebagaimana yang diinginkan oleh Kemendikbud. Pelajar Pancasila adalah pelajar yang didedikasikan dan dirancang agar bisa menjadi

seorang pelajar yang memiliki kompetensi global yang artinya para pelajar bisa berkembang dan mampu bersaing di dunia global. Pelajar juga didedikasikan memiliki dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila secara penuh dalam kehidupan sehari-harinya. Perwujudan profil pelajar Pancasila itu dilakukan melalui pendampingan penulisan folklor berbasis digital.

Berbagai hasil penelitian telah menunjukkan bahwa ada berbagai cerita rakyat yang menggambarkan sosial budaya yang menarik nilai-nilai yang dapat digunakan untuk memperkenalkan pendidikan karakter kepada anak-anak. Pentingnya cerita rakyat sebagai media pembangunan karakter juga dipublikasikan oleh Arief, Sarwiji, & Slamet, (2017); Kristanto, (2014); Normawati, (2014); Yektiningtyas, W. (2019), Hastuti, E., Reza C., and Teddy O. (2017) dan Ratna, (2014). Karena itulah, penulisan folklor dapat membentuk nilai karakter remaja.

Kegiatan ini tentunya berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan siswa di MTsN Karo dalam mengenal lebih dekat dengan cerita rakyat yang ada di sekitar masyarakat Karo. Selain itu, lebih jauh lagi mereka mampu mengambil nilai-nilai moral yang terdapat di dalam cerita rakyat dan mengimplementasikan nilai moral tersebut dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuklah karakter profil pelajar Pancasila pada diri siswa MTsN Karo.

Manfaat lainnya yang diberikan kegiatan ini adalah siswa semakin senang dan tertarik membaca cerita rakyat, karena diubah ke dalam bentuk komik. Melalui kegiatan menggambar komik cerita rakyat, siswa MTsN Karo menjadi lebih tertarik mencari dan membaca cerita rakyat masyarakat Karo dari berbagai sumber media online dan buku cerita rakyat yang dikoleksi perpustakaan sekolah.

## 2. BAHAN DAN METODE

Kegiatan menggambar komik cerita rakyat yang dilakukan ini menggunakan bahan-bahan berikut: (1) kertas karton putih ukuran A3, (2) penggaris, (3) pensil, (4) penghapus, (5) rautan pensil, (6) pensil warna, (7) twin pen warna merah dan hitam. Seluruh bahan-bahan tersebut diberikan kepada masing-masing peserta dalam satu amplop/map plastik. Di dalamnya juga dilampirkan beberapa karakter tokoh cerita rakyat masyarakat Karo yang dapat dijadikan referensi bagi peserta.

Dalam membuat komik, perlu memperhatikan elemen yang terdapat di dalamnya seperti:

- a) Panel  
Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita.
- b) Sudut Pandang
- c) Sudut pandang merupakan arah pengambilan gambar, dengan adanya berbagai arah pengambilan gambar, dapat mendramatisir adegan dalam sebuah komik
- d) Parit

- Merupakan jarak yang berada diantara panel, parit juga dapat menjadi ruang imajiner bagi pembaca
- e) Balon Kata  
Balon kata biasa menjelaskan tentang dialog dan juga narasi yang ada pada komik
  - f) Bunyi Huruf  
Bunyi huruf merupakan salah satu unsur yang dipakai dalam mendramatisir sebuah adegan
  - g) Ilustrasi  
Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto: 2007)
  - h) Cerita  
Komik merupakan seni perpaduan antara ilustrasi dan juga teks, karena itu dalam penerapannya cerita memegang peranan yang sangat penting dalam komik itu sendiri
  - i) Splash  
Merupakan panel maupun halaman yang ada pada komik yang biasa berfungsi sebagai prolog dan juga menandakan sebuah adegan yang penting yang ada dalam komik
  - j) Garis gerak  
Garis gerak atau yang biasa disebut speed line merupakan sebuah efek yang menandakan pergerakan sebuah objek yang ada dalam sebuah komik
  - k) Symbolia  
Representasi ikon yang digunakan dalam komik. Symbolia juga berfungsi menguatkan dan mendramatisir adegan maupun ekspresi yang ada pada komik
  - l) Story telling  
Meliputi kemampuan dalam menyampaikan cerita dan menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam membuat komik, penentuan alur atau plot yang baik juga akan menghasilkan komik yang menarik.

Pendampingan dalam bentuk pelatihan dan workshop penulisan komik cerita rakyat sebagai upaya mewujudkan karakter pelajar Pancasila di MTsN Karo. Pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini dilakukan dengan tiga tahapan, meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode yang digunakan adalah dengan ceramah, diskusi dan tanya jawab, praktikum, dan presentasi kelompok. Kegiatan akan dilakukan secara luring dan daring melalui zoom meeting.

#### A. Tahap Awal.

Pada tahap ini kelompok pengabdian dan tim lapangan melakukan suvey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai sarana dan prasarana serta kondisi permasalahan siswa. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu: a) Observasi dan analisis kebutuhan dengan menjajagi mitra kegiatan guna memperoleh hal yang dibutuhkan. b) Proses Perencanaan dalam rangka mempersiapkan segala hal terkait dengan pelaksanaan kegiatan seperti pembuatan handout dan jadwal kegiatan. c)

Implementasi kegiatan yaitu pelaksanaan pelatihan itu sendiri dengan menggunakan handout, dengan materi diberikan menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab, praktikum, dan presentasi kelompok.

#### B. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini tim melakukan kegiatan pelatihan penulisan foklor. Tahapan dimulai dengan memberikan materi secara teoretik tentang penggalan ide dan tata kebahasaan. Pada bagian ini akan didatangkan informan tamu yang memiliki kompetensi untuk bercerita banyak hal terkait keberadaan folklore di Karo, yakni Dr. Pulumun Ginting, M.Pd.. Selanjutnya tim dan pembantu lapangan mendampingi siswa menggambar komik cerita rakyat. Kegiatan ini dipandu oleh narasumber yang ahli di bidang seni rupa, yakni Adek Cerah Kurnia Azis, S.Pd., M.Pd. menggunakan teknik kering berwarna. Kegiatan dilakukan secara blended (online dan tatap muka).

#### C. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan dan pendampingan. Hasil komik cerita rakyat yang dihasilkan siswa diberi komentar dan penghargaan. Pada tahapan ini juga tim pelaksana menyerahkan produk hasil kegiatan kepada pihak sekolah.

Adapun alur pelaksanaan PKM dapat dilihat melalui gambar berikut.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Alur di atas juga diperjelas melalui table berikut.

Tabel 1. Langkah Kegiatan PKM.

Tahapan	Kegiatan yang Dilakukan
Langkah 1	Peserta pelatihan diberikan materi pengenalan profil karakter pelajar pancasila
Langkah 2	Peserta diberikan kesempatan untuk men-diskusikan materi yang telah diberikan. Kesempatan tanya jawab diberikan untuk memperjelas

hal-hal yang masih menjadi keraguan.

- Langkah 3** Peserta dilatih menulis folklor, yang meliputi kegiatan: kegiatan penggalan informasi melalui kegiatan wawancara yang dilakukan peserta kepada informan. Menuangkan gagasan, dan evaluasi hasil tulisan.
- Langkah 4** Alih wahana tulisan dalam komik digital.
- Langkah 5** Hasil karya peserta dikumpulkan dan dianalisis untuk diberikan masukan dan per-baikkan lebih lanjut.
- Langkah 6** Evaluasi kegiatan dalam rangka menjamin keberlanjutan program

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir dari hasil kegiatan yang dicapai melalui kegiatan PKM “Perwujudan Pelajar Pancasila Melalui Penguatan Kompetensi Menulis Folklor Berbasis Digital bagi Siswa di Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo” ialah dihasilkannya beberapa komik cerita rakyat masyarakat Karo, seperti: 1) *Komik Cerita Rakyat Legenda Lau Kawar*, 2) *Komik Cerita Rakyat Bukit Gundaling*, dan 3) *Komik Cerita Rakyat Si Beru Dayang (Asal Mula Padi)*, Komik yang dihasilkan ini, nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung kompetensi membaca pemahaman bagi siswa.

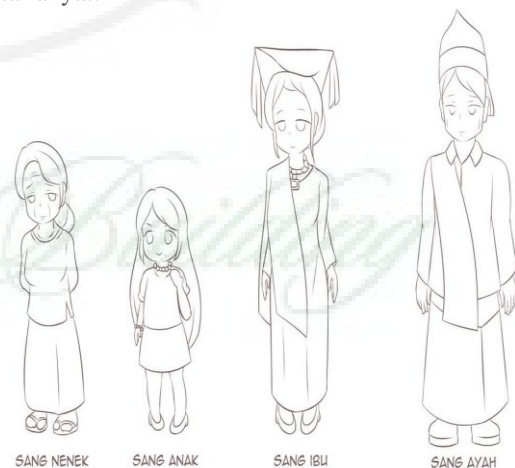
Pelaksanaan kegiatan pendampingan ini dilakukan dari tanggal 28 Juni sampai 29 Juli 2021 dengan dua tahapan yaitu sosialisasi dan pendampingan yang dilakukan secara tatap muka dan daring. Pada penutupan kegiatan, tim pelaksana memberikan produk hasil kegiatan kepada mitra kegiatan, yakni MTsN Karo.

Kegiatan perdana dilakukan pada tanggal 28 Juni 2021 secara tatap muka di MTsN Karo dengan diikuti oleh 15 orang peserta. Kegiatan pelatihan tahap 1 ini dilakukan mulai pukul 08.00 s.d. 16.00 Wib dengan memperhatikan dan menerapkan protokol kesehatan secara ketat. Pada tahap ini kegiatan dibagi dalam 2 sesi, yakni: 1) Sesi 1 dilaksanakan mulai pukul 08.00 s.d. 12.00 Wib. Pada sesi ini peserta dibekali dengan pengenalan cerita rakyat masyarakat Karo yang disampaikan oleh narasumber Budayawan Karo, Dr. Pulumun Ginting, M.Pd. Melalui sesi ini, diketahui bahwa 60 % peserta kegiatan tidak mengetahui beberapa cerita rakyat Karo. Narasumber, selanjutnya menceritakan beberapa cerita rakyat Karo dengan dipadu permainan musik *kulcapi* dan *sarune* yang merupakan alat music tradisional masyarakat suku Karo. Kegiatan sesi 1 ini diikuti oleh siswa dengan sangat antusias.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Kegiatan PKM.

Kegiatan selanjutnya pada tahapan pertama ini, dimulai pukul 13.00 s.d. 16.00 Wib. Sesi 2 ini dipandu oleh narasumber bidang seni rupa yakni Adek Cerah Kurnia Azis, S.Pd., M.Pd. Pada kegiatan ini peserta dilatih menggambar tokoh cerita rakyat melalui teknik kering berwarna sehingga mampu menghasilkan komik cerita rakyat Karo. Pada tahap ini, tim pelaksana kegiatan beserta mahasiswa yang membantu ikut serta mendampingi peserta menggambar komik cerita rakyat.



**Gambar 3.** Contoh Karakter Tokoh Komik Cerita Rakyat.

Pada bagian akhir kegiatan tahapan pertama ini, peserta diminta untuk melanjutkan kegiatan menggambar komik cerita rakyat Karo. Sebelumnya,

pada kegiatan ini, peserta sudah mampu membuat panel gambar yang variatif dan menarik.

Kegiatan tahap selanjutnya dilakukan secara daring melalui zoom meeting yang dilakukan pada tanggal 19 Juli 2021 melalui link <https://zoom.us/j/8755854418?pwd=ZmdOc3o3NOVMNfUwb0lVWnZYMGNPQT09>. Pada kegiatan ini masing-masing peserta kegiatan menyampaikan progress komik cerita rakyat yang telah dihasilkan. Selanjutnya, tim pelaksana bersama narasumber melakukan evaluasi dan pendampingan secara online untuk memperbaiki beberapa kesalahan dan menyempurnakan komik cerita rakyat yang telah dihasilkan sebelumnya.

Kegiatan penutup dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 27 Juli 2021. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan melalui beberapa pertanyaan tentang cerita rakyat Karo yang dihasilkan peserta. Dalam kegiatan ini, tim pelaksana memberikan produk hasil kegiatan berupa komik cerita rakyat Karo kepada kepala MTsN Karo. Produk komik cerita rakyat Karo tersebut, diharapkan dapat dimanfaatkan guru bahasa Indonesia di sekolah itu sebagai media pembelajaran.

Berbagai pendapat pakar pendidikan mengemukakan bahwa media pembelajaran berbentuk visual, seperti komik efektif digunakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Rinanto (2003) menjelaskan beberapa kekuatan komik jika digunakan sebagai media pembelajaran, yakni: 1) komik menggambarkan tokoh-tokoh yang hidup dalam suasana yang unik, 2) sifat yang dibawa oleh si tokoh sangat dirasakan sebagai kebutuhan dalam mengembangkan diri sendiri, 3) pembaca komik akan cepat merasa terlibat dalam tokoh ataupun situasi yang diungkapkan, 4) komik dapat memberikan porsi alternatif kreatif kepada anak didik secara menyeluruh, 5) komik dapat membentengi untuk menimbulkan kesan paling dalam bagi anak didik dalam menerima setiap materi dari tiap mata pelajaran.

Hal tersebut juga diperkuat dengan Bonneff (1998) yang menyatakan bahwa komik bersifat didaktis karena gambar memiliki cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf. Oleh karena itu dengan adanya buku komik menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu akan memotivasi siswa agar semangat belajar karena didalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa.

Selain pendapat ahli di atas, hasil penelitian terkait implementasi komik sebagai media pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif. Salah satunya Aini (2019) yang melakukan pengembangan buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat. Meskipun belum diujicobakan, penelitian ini telah menghasilkan prototipe buku komik dikembangkan

berdasarkan kebutuhan siswa dan guru. Siswa dan guru menginginkan media buku komik yang berisi cerita hikayat lengkap dengan materinya. Kebutuhan tersebut dirangkum dalam 3 bab, yaitu (1) bab I "Mengenal Teks Cerita Hikayat", (2) bab II "Langkah Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat", (3) bab III "Latihan Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat".

Transformasi teks cerita rakyat menjadi sebuah komik yang menarik dengan dipadukan oleh pemberian nilai-nilai kebudayaan dalam buku tersebut diharapkan dapat memotivasi dan mencegah kejenuhan siswa sehingga proses pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita rakyat dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu pemberian muatan nilai kebudayaan dapat menambah wawasan dan membuka cakrawala siswa mengenai kebudayaan yang berkembang saat itu khususnya di Karo.

#### 4. KESIMPULAN

Melalui kegiatan PKM ini dapat ditarik beberapa simpulan:

- a) Antusias peserta sangat positif dalam mengikuti kegiatan PKM dari awal kegiatan, pendampingan, hingga akhir/evaluasi.
- b) Kegiatan yang dilaksanakan: (1) pengenalan lebih dekat dengan cerita rakyat Karo, dan (2) pendampingan menggambar komik menggunakan teknik kering berwarna.
- c) Melalui kegiatan ini, peserta kembali mengenal lebih dekat beberapa cerita rakyat masyarakat Karo, yang pada awal kegiatan sudah mulai dilupakan oleh peserta. Selain itu, peserta mampu memaknai nilai moral dalam cerita rakyat.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana PKM mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, diantaranya: (1) mitra MTsN Karo, (2) rasambur, (3) tim pembantu lapangan/mahasiswa. Secara khusus ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM Unimed) yang mempercayakan tim dalam melaksanakan kegiatan melalui pendanaan BOPTN tahun 2021.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Aini, I.N dan Nuryatin, A. (2019). Pengembangan Buku Komik Kebudayaan sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia JPBSI* 8 (2) 109-114.
- Asmaroini, A. P. (2017). Menjaga Eksistensi Pancasila dan Penerapannya Bagi Masyarakat di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 50–64.
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

- Hastuti, E., Reza C., and Teddy O. (2017). Minang Language Learning Through Folklore. *Journal Man in India*. 97 (24), 469-476
- Kristanto, M. (2014). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Penanaman Etika untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 1 (1), 59-64.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Normawati. (2014). Penentuan Cerita Rakyat Sentani Jayapura Kasuari dan Burung Pipit sebagai Bahan Bacaan Siswa SD. *Jurnal Metasastra*. 7(2), 201-214.
- Qori, I. (2020). Analisis Dampak Pembelajaran Online terhadap Guru dan Peserta Didik Perspektif Teori Etika. *Jurnal IBRAH*. Vol. 5 No. 1, 101-120.
- Ratna, N.K. (2014). *Peranan Karya Sastra, Seni dan Budaya dalam Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rinanto. (2001). *Peranan Media Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kasinus.
- Setyawan, A., Sarwiji S., & Slamet. (2017). Character Education Values in Pacitan Folklore. *Komposisi: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Seni*. 18 (1), 91-106. DOI: <https://doi.org/10.24036/komposisi.v18i1.7925>
- Yektiningtyas, W. (2019). Igniting Folktales as Children's Learning Sources in Sentani Jayapura Papua. *Jurnal Litera*, 18 (1) 105-117. DOI: <https://doi.org/10.21831/ltr.v18i1.18841>