

Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat: Meningkatkan Kreativitas, Literasi Digital, dan Karakter Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

Heny Aryani ¹, Irma Tri Diana Wilujeng ², Diyah Ayu Octa Nova ², Muzayanah ³, dan Utama Alan Deta ^{1,*}

¹ Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

² SMA Dharma Wanita Surabaya, Surabaya, Indonesia

³ Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

* Email: utamadeta@unesa.ac.id

Abstrak

Program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikulum Merdeka memberikan ruang penguatan karakter peserta didik, salah satunya melalui kearifan lokal. Cerita rakyat sebagai bagian dari budaya tradisional mengandung nilai moral dan identitas budaya, namun semakin terpinggirkan di tengah arus globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan proyek P5 berbasis cerita rakyat di salah satu SMA Surabaya dengan fokus pada adaptasi cerita menjadi komik digital dan poster. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 128 peserta didik kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proyek ini efektif meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai budaya lokal. Selain itu, kegiatan turut memperkuat karakter peserta didik seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kepercayaan diri. Meski terdapat kendala teknis dalam penggunaan aplikasi desain dan perencanaan narasi, pendampingan intensif dari guru dan mahasiswa PLP membantu peserta didik menyelesaikan proyek secara optimal. Guru dapat memanfaatkan komik digital berbasis cerita rakyat sebagai media pembelajaran sedangkan sekolah memfasilitasi pelatihan dan pameran karya sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Penelitian ini merekomendasikan integrasi media visual dan kearifan lokal melalui proyek P5 sebagai model pembelajaran kontekstual yang relevan, inspiratif, dan layak direplikasi di sekolah lain.

Kata kunci: Komik, Cerita Rakyat, Literasi Digital, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Digital Comics Based on Folklore: Enhancing Creativity, Digital Literacy, and Character of Students in the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5)

Abstract

The Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) program in the Merdeka Curriculum provides space for strengthening the character of students, one of which is through local wisdom. Folklore, as part of traditional culture, contains moral values and cultural identity, but is increasingly marginalized amid the tide of globalization. This study aims to describe the implementation of the P5 project based on folk tales at a senior high school in Surabaya, with a focus on adapting the tales into digital comics and posters. The method used is qualitative descriptive, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation of 128 tenth-grade students. The results of the study indicate that this project is effective in enhancing students' creativity, digital literacy, and understanding of local cultural values. Additionally, the activities strengthen students' character traits such as cooperation, responsibility, and self-confidence. Despite technical challenges in using design applications and narrative planning, intensive guidance from teachers and PLP students helped students complete the project optimally. Teachers can utilize digital comics based on folk tales as a learning medium, while schools can facilitate training and exhibitions of works as a means of preserving local culture. This study recommends integrating digital media and

local wisdom through the P5 project as a relevant, inspiring, and replicable contextual learning model in other schools.

Keywords: Comics, Folktales, Digital Literacy, Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5).

Histori Naskah

Diserahkan: 27 April 2025

Direvisi: 20 Juni 2025

Diterima: 20 Juni 2025

How to cite:

Aryani, H., dkk. (2025). Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat: Meningkatkan Kreativitas, Literasi Digital, dan Karakter Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 3(1), 17-24. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v3n1.p17-24>.

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan warisan budaya sarat nilai moral dan kearifan lokal yang perlu diwariskan kepada generasi muda. Kisah seperti Timun Mas, Keong Mas, hingga Jaka Tarub mengajarkan nilai kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab (Harahap *et al.*, 2025). Selain itu, cerita rakyat juga efektif digunakan dalam pembelajaran untuk mengenalkan bahasa dan budaya Indonesia (Melinda & Muzaki, 2023). Namun, di era globalisasi minat generasi muda terhadap cerita lokal kian menurun karena dominasi budaya populer asing (Hamdani *et al.*, 2024; Iskandar, 2022). Kondisi ini menjadi tantangan dalam pendidikan budaya (Albany, 2021). Pengemasan cerita rakyat melalui media bercerita yang kreatif dapat menjadi strategi efektif dalam menumbuhkan karakter positif identitas budaya peserta didik (Maharani & Rati, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan inovatif seperti Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang mengaitkan nilai budaya dengan minat serta gaya belajar generasi muda masa kini.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sebagai bentuk implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan karakter dan kompetensi melalui kegiatan berbasis proyek (Hidayah *et al.*, 2024; Agustinaningrum *et al.*, 2024; Arisanti *et al.*, 2024). Salah satu tema utama dalam P5 adalah kearifan lokal. Tema ini mendorong peserta didik untuk menggali budaya dari daerah sendiri dan menyampaikan kembali dalam bentuk yang kreatif. Implementasi proyek berpotensi meningkatkan kesadaran sosial dan rasa tanggung jawab terhadap pelestarian budaya (Prasetyo *et al.*, 2024; Ashar *et al.*, 2024). Penelitian oleh Saputri *et al.* (2023) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis cerita rakyat efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter, terutama jika dikemas melalui media yang disukai peserta didik. Kegiatan membuat komik digital menjadi salah satu bentuk inovasi yang memadukan budaya tradisional dengan teknologi modern. Menariknya, pelaksanaan tema ini perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks penerapan langsung di jenjang sekolah menengah atas (SMA).

Implementasi tema kearifan lokal dalam proyek P5, salah satu SMA di Surabaya melibatkan peserta didik kelas X dalam adaptasi cerita rakyat dari berbagai daerah. Strategi ini bertujuan memperkuat pembelajaran kontekstual, menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal, serta melatih kreativitas peserta didik. Penelitian Kabaran dan Duman (2021) serta Ramalia (2023) menunjukkan bahwa pendekatan digital storytelling dapat meningkatkan strategi belajar, sikap positif, dan literasi karakter peserta didik. Dalam konteks ini, komik digital dipilih sebagai media inovatif yang mampu menggabungkan unsur budaya tradisional dan teknologi. Komik juga terbukti efektif dalam memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan literasi digital peserta didik (Ahada *et al.*, 2024; Fakhruddin & Arif, 2023). Media ini kemudian diterapkan dalam proyek P5 melalui kegiatan pembuatan komik digital berbasis cerita rakyat oleh peserta didik. Keunikan penelitian ini terletak pada pemanfaatan komik digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan peserta didik aktif mengeksplorasi budaya lokal secara kreatif.

Komik digital menjadi media ekspresi budaya yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Nisa dan Wahyuni (2023) menunjukkan bahwa cerita rakyat yang dikemas secara digital mampu membangkitkan minat peserta didik untuk mengenal budaya lokal secara menyenangkan. Huda (2023) juga menekankan bahwa media visual berperan penting dalam pelestarian budaya karena dapat menjembatani dunia tradisional dan teknologi modern. Fakhruddin dan Arif (2023) menambahkan bahwa komik sebagai media edukatif mampu memperkuat identitas budaya peserta didik sekaligus meningkatkan keterampilan literasi digital. Selain itu, media visual seperti komik memungkinkan integrasi lintas disiplin, seperti bahasa,

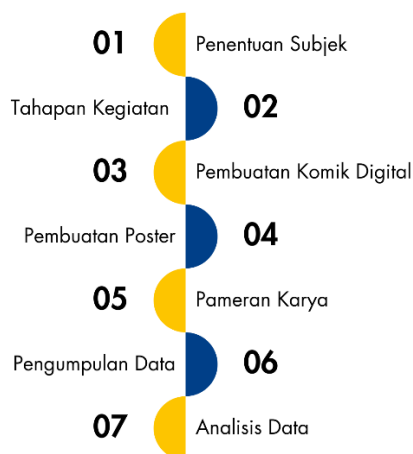
seni, dan teknologi. Oleh karena itu, penerapan media ini dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada kualitas karya, tetapi juga pada proses pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi abad ke-21.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis cerita rakyat melalui media komik digital di salah satu Surabaya. Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berperan dalam memperkuat apresiasi terhadap budaya lokal sekaligus mendorong kreativitas peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar kajian masih bersifat umum dan belum secara rinci membahas pemanfaatan komik digital sebagai media untuk menanamkan nilai budaya, membentuk karakter, serta mengasah kreativitas dalam satu kegiatan terpadu. Selain itu, penelitian yang mengkaji sejauh mana karya komik digital peserta didik mencerminkan nilai-nilai Pancasila dan relevansinya dengan perkembangan zaman masih terbatas, sehingga diperlukan kajian lebih fokus pada aspek ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SMA Dharma Wanita Surabaya. Subjek penelitian adalah 128 peserta didik kelas X yang mengikuti proyek P5 bertema kearifan lokal. Setiap kelas mengangkat cerita rakyat dari daerah berbeda, yaitu Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat, dan Bali. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, dokumentasi proses dan produk, serta wawancara semi-terstruktur dengan peserta didik (Putri *et al.*, 2025). Peneliti yang juga merupakan mahasiswa PLP terlibat secara langsung dalam proses pendampingan dan pengamatan lapangan. Keterlibatan aktif ini memperkuat validitas data dengan pendekatan partisipatif.

Tahapan kegiatan meliputi eksplorasi cerita dari daerah tertentu, penyusunan skenario, pembuatan komik digital menggunakan Canva dan teknologi AI, serta penyusunan poster sebagai media pelengkap komik. Semua karya dipamerkan di booth kelas masing-masing. Karya dinilai berdasarkan aspek kreativitas, nilai budaya, dan tampilan visual. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif tematik untuk melihat pola perkembangan kreativitas visual peserta didik, pemahaman nilai budaya, serta keterampilan kolaboratif yang berkembang selama pelaksanaan proyek. Alur metode penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Berdasarkan gambar 1, dapat dilihat bahwa alur metode penelitian yang dimulai dari tahap perencanaan kegiatan proyek P5 bertema kearifan lokal, eksplorasi cerita rakyat sebagai bahan utama, pembuatan produk komik dan poster digital, hingga pelaksanaan pameran kelas. Setiap tahapan pelaksanaan mendapatkan pendampingan intensif dari guru untuk memastikan kualitas hasil. Alur ini juga menggambarkan proses pendataan, dokumentasi, serta analisis data secara tematik untuk memperoleh temuan kualitatif yang relevan dengan tujuan penelitian. Dengan demikian alur penelitian terlihat jelas dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan proyek P5 berbasis kearifan lokal di salah satu SMA Surabaya menunjukkan hasil yang konstruktif dan inovatif. Seluruh peserta didik kelas X terlibat aktif dalam pembuatan komik digital dan poster berdasarkan cerita rakyat dari empat daerah di Indonesia. Proyek ini mendorong perkembangan kreativitas, literasi digital, serta penguatan karakter melalui pembelajaran kontekstual berbasis budaya. Temuan ini sejalan

dengan hasil penelitian (Gianistika, 2022; Sasmi *et al.*, 2024), yang menyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) mampu menumbuhkan keterampilan penting abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan literasi budaya dalam konteks pembelajaran berbasis proyek.

Peningkatan Kreativitas dan Literasi Digital

Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam setiap tahap proyek, mulai dari eksplorasi cerita, penyusunan skenario, hingga produksi komik dan poster. Hasil karya mereka tampil menarik dan komunikatif, mencerminkan pemahaman terhadap struktur naratif dan elemen visual. Penggunaan Canva dan teknologi AI seperti ChatGPT dimanfaatkan untuk membantu visualisasi cerita secara kreatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Tukiyyat *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis melalui Canva dapat meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta didik. Sehingga, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai produk kreatif, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang efektif.

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa peserta didik menggunakan ChatGPT sebagai referensi awal dalam membangun tokoh dan alur cerita, namun mereka tetap menyesuaikan konten agar relevan dengan nilai budaya lokal. Hal ini didukung oleh temuan Bahy dan Majid (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan AI secara bijak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penyusunan ide yang sistematis. Studi ini menegaskan bahwa integrasi antara teknologi dan kearifan lokal menghasilkan karya bernilai edukatif dan kontekstual (Hikamah *et al.*, 2025). Berikut merupakan hasil karya peserta didik melaksanakan proyek P5 yang ditunjukkan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Karya Peserta Didik

Pada gambar 2, dapat dilihat salah satu hasil komik digital yang berjudul “Topeng Kembar” karya peserta didik kelas X-2. Komik tersebut memperlihatkan kreativitas dalam menyusun alur, desain karakter, serta pesan moral yang kuat. Proses kreatif ini tidak hanya mengasah keterampilan desain grafis, tetapi juga memperkuat literasi digital dan kemampuan naratif peserta didik secara menyeluruh. Dengan demikian, komik ini dapat

menjadi contoh nyata bagaimana karya kreatif dapat mendukung penguatan karakter dan penanaman nilai budaya di kalangan peserta didik.

Penguatan Karakter dan Nilai Budaya

Cerita rakyat yang dipilih, seperti Timun Mas, Lutung Kasarung, hingga Kebo Iwa, mengandung pesan moral yang kuat dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam proses adaptasi ke bentuk digital, tidak hanya mengubah format cerita, tetapi juga mendalami makna di balik setiap alur dan tokoh. Mereka belajar mengenali nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, kepemimpinan, dan kegigihan. Kondisi ini mencerminkan hasil studi dari Awang *et al.* (2025), bahwa pelaksanaan P5 berbasis budaya lokal dapat memuat nilai-nilai seperti kebijaksanaan, tanggung jawab, penghormatan, keadilan, kejujuran, dan kepercayaan yang bersumber dari peribahasa dan cerita rakyat setempat.

Poster yang dibuat sebagai pelengkap menunjukkan kemampuan mereka dalam menyederhanakan narasi dan menyampaikan pesan secara visual. Melalui proses, peserta didik juga terlatih dalam keterampilan berpikir kritis, mengasah estetika visual, serta mengintegrasikan pesan budaya dengan media modern. Kegiatan ini memperkuat dimensi Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam hal gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis. Nilai-nilai tersebut menjadi pondasi penting dalam pembentukan karakter generasi muda di tengah arus budaya global. Sekaligus membuka peluang untuk pembelajaran berbasis budaya lokal dalam kurikulum secara strategis pada masa mendatang.

Implikasi Terhadap Pembelajaran

Implementasi proyek P5 ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan holistik. Proyek berbasis cerita rakyat tidak hanya memperkuat karakter dan keterampilan abad ke-21, tetapi juga membuka ruang untuk pembelajaran lintas disiplin. Hal ini selaras dengan temuan Barus *et al.* (2024) bahwa implementasi proyek P5 efektif sebagai sarana penanaman nilai karakter melalui kegiatan pembelajaran kontekstual di SMA. Model serupa dapat direplikasi di sekolah lain dengan penyesuaian tema lokal sehingga memberikan peluang kolaborasi antara guru seni, bahasa, dan teknologi. Pembelajaran berbasis budaya dapat menjadi jembatan yang menghubungkan teknologi dengan nilai-nilai tradisional dalam menciptakan lingkungan belajar inklusif.

Penerapan proyek P5 berbasis cerita rakyat dapat memperkaya metode pembelajaran diferensiasi yang mengakomodasi berbagai gaya belajar baik visual, auditori, maupun kinestetik. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan cara belajar masing-masing. Meski memberikan dampak positif yang signifikan, implementasi proyek ini juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diidentifikasi dan diatasi agar keberlanjutannya terjamin serta manfaatnya dapat dirasakan secara merata oleh seluruh warga sekolah.

Tantangan dan Solusi Selama Kegiatan

Kesulitan utama peserta didik muncul pada penguasaan aplikasi desain digital dan keteraturan alur cerita. Seorang peserta didik menyampaikan, “fitur di canva membingungkan saat mengkolaborasikan AI dengan cerita rakyat agar alurnya tetap asli, sekaligus menyesuaikan animasi dan teks komik”. Kondisi ini sejalan dengan temuan Pratama & Febriani (2024) yang menyebut minimnya kesiapan sarana-prasarana sebagai hambatan utama dalam pelaksanaan proyek P5. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dan mahasiswa PLP memberikan pelatihan teknis singkat, pendampingan intensif, serta memfasilitasi diskusi kelompok. Upaya ini terbukti efektif mengembangkan kreativitas, literasi digital, dan karakter peserta didik.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian Septiany *et al.* (2023), keterlibatan aktif pendidik berperan penting dalam keberhasilan implementasi proyek P5 melalui pendampingan pembelajaran yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan penguatan karakter peserta didik. Hadisti *et al.* (2023), menegaskan bahwa tantangan dalam pelaksanaan P5 dapat diatasi dengan strategi pendampingan yang konsisten dan pendekatan pembelajaran kontekstual. Hal ini menunjukkan pentingnya peran pendidik tidak hanya sebagai pengajar melainkan fasilitator yang menginspirasi dan memotivasi sepanjang proses pembelajaran.

Kontribusi terhadap Masyarakat dan Pelestarian Budaya

Pameran karya di booth kelas yang dihadiri oleh guru dan peserta didik menjadi bentuk nyata pelestarian budaya lokal melalui media visual. Hal ini sejalan dengan temuan Marsela *et al.* (2024), yang menunjukkan implementasi P5 mengintegrasikan budaya lokal di sekolah efektif membentuk karakter peserta didik berbudaya dan berjiwa kebangsaan. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif menggali dan

melestarikan nilai-nilai budaya daerah melalui pendekatan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Dengan demikian, turut membekali peserta didik menghadapi tantangan zaman tanpa mengabaikan akar budaya.

Dampak dari pelaksanaan proyek P5 berbasis budaya lokal ini tidak hanya dirasakan di lingkungan sekolah, tetapi juga memberikan manfaat luas bagi masyarakat sekitar. Fenomena serupa juga ditemukan oleh Nur'azah *et al.* (2024), bahwa pelaksanaan proyek P5 berbasis budaya lokal mampu menjadi sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal kepada lingkungan sekitar. Kegiatan ini membangun hubungan positif antara sekolah dan lingkungan sekitar, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah.

Keterlibatan langsung dalam pameran komik digital berbasis cerita rakyat, masyarakat mendapatkan kesempatan untuk mengenal dan menghargai kekayaan budaya yang sebelumnya mungkin kurang dipahami. Selain meningkatkan kesadaran kolektif akan pentingnya pelestarian budaya sebagai warisan yang harus dijaga, proyek ini juga mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam menjaga kearifan lokal. Selain itu, penggunaan media visual seperti komik ini berpotensi memperkuat pelestarian budaya sekaligus mengembangkan kreativitas dan kemampuan literasi budaya dalam jangka panjang di masyarakat.

KESIMPULAN

Proyek P5 dengan media komik digital berbasis cerita rakyat efektif meningkatkan kreativitas, literasi budaya, dan karakter peserta didik. Media ini menggabungkan kearifan lokal dan teknologi digital, sehingga mampu menarik minat generasi muda terhadap budaya tradisional secara kontekstual. Selain mendukung pelestarian budaya lokal, proyek juga memperkuat keterlibatan peserta didik dan kesadaran kolektif di sekolah maupun masyarakat. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan nilai budaya, teknologi, dan pengembangan karakter sesuai kurikulum merdeka. Guru dapat memanfaatkan komik digital berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran sedangkan sekolah dapat memfasilitasi pelatihan teknis, ruang kolaborasi, serta pameran karya sebagai sarana pelestarian budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi budaya dan teknologi memberikan dampak positif menyeluruh bagi perkembangan peserta didik. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan dan mengembangkan metode pembelajaran digital berbasis budaya yang lebih inklusif dan adaptif terhadap berbagai karakter peserta didik.

KONTRIBUSI PENULIS

Heny Aryani: Conceptualization, Methodology, Investigation, Data Curation, Writing-Original Draft, Visualization, dan Project Administration; **Irma Tri Diana Wilujeng:** Resources, Supervision, Writing-Review & Editing, dan Validation; **Diyah Ayu Octa Nova:** Resources, Supervision, Writing-Review & Editing, & Validation, **Muzayanah:** Supervision dan Validation, dan **Utama Alan Deta:** Supervision dan Validation. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir dari naskah ini.

PERNYATAAN BEBAS KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan finansial maupun hubungan pribadi yang dapat mempengaruhi hasil yang dilaporkan dalam naskah ini.

PERNYATAAN ETIKA PENELITIAN DAN PUBLIKASI

Para penulis menyatakan bahwa penelitian dan penulisan naskah ini telah mematuhi standar etika penelitian dan publikasi, sesuai dengan prinsip ilmiah, serta bebas dari plagiasi.

PERNYATAAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI ASISTIF

Para penulis menyatakan bahwa Kecerdasan Buatan Generatif (*Generative Artificial Intelligence*) dan teknologi asistif lainnya tidak digunakan secara berlebihan dalam proses penelitian dan penulisan naskah ini. Secara khusus, ChatGPT digunakan untuk *Brainstroming* ide, Grammarly untuk koreksi tata dan gaya bahasa, serta Scite untuk menganalisis konteks sitasi. Para penulis telah meninjau dan menyunting semua konten yang dihasilkan AI guna memastikan ketepatan, kelengkapan, serta kepatuhan terhadap standar etika dan ilmiah, dan bertanggung jawab penuh atas naskah versi akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Agustinaningrum, N.A., Sabrina, N.M.N., Kuswanti, N., & Krisdiyanti, D. (2024). Inovasi pendidikan berbasis proyek: Implementasi diorama kota ramah lingkungan dalam proyek penguatan profil pelajar

- Pancasila (P5). *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 2(2), 56–63. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v2n2.p56-63>.
- Ahada, I., Surya, S., Rusmawaty, D., Hermagustiana, I., & Wardani, I. (2024). Evaluating the educational impact of digital storytelling through student perceptions. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 6(2), 228–244. DOI: <https://doi.org/10.24903/bej.v6i2.1786>.
- Albany, D.A. (2021). Perwujudan pendidikan karakter pada era kontemporer berdasarkan perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan*, 7(2), 93–107. DOI: <https://doi.org/10.29408/jhm.v7i2.3393>.
- Arisanti, A., Septiningtyas, D.T., & Habibulloh, M. (2024). Generasi cerdas dan demokratis: Penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila di SMA melalui yel yel suara demokrasi. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 2(2), 72–79. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v2n2.p72-79>.
- Ashar, A., Sadaruddin, S., & Idamayanti, R. (2024). Project for strengthening the student profile of pancasila centered on students at semen tonasa II kindergarten. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(1), 77-84. DOI: <http://doi.org/10.35877/soshum2394>.
- Awang, I.S., Seran, E.Y., & Gandasari, A. (2025). Optimalisasi program penguatan profil pelajar Pancasila (P5) di sekolah dasar melalui pendekatan budaya lokal. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 228–234. Retrieved from: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/27901/7796>.
- Bahy, I.Z., & Majid, N.W.A. (2025). Evaluasi efektivitas ChatGPT dalam mendukung kreativitas dan literasi digital siswa di Purwakarta. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(2), 346-352. DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i2.12727>.
- Barus, D.B., Siahaan, P.R., Nasution, I.P., & Hutabarat, N.M. (2024). Implementasi penguatan profil pelajar Pancasila sebagai wujud pendidikan karakter di sekolah menengah atas (SMA). *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(2), 236–244. DOI: <https://doi.org/10.34012/bip.v6i2.5830>.
- Fakhrudin, A. & Arif, M. (2023). Penguatan identitas budaya siswa melalui komik cerita rakyat. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 11(1), 67–74. Retrieved from: <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10535>.
- Fitriana, A. & Soleha, A. (2023). Cerita rakyat digital sebagai strategi edukatif dalam pembentukan jati diri pelajar. *Jurnal Intelektual: Pendidikan dan Studi Keislaman*, 6(2), 121–130. Retrieved from: <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/intelektual/article/view/5367>.
- Gianistika, C. (2022). Project-based learning approach and its impact for the Pancasila student profile strengthening project. *TADBIR Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 6(2), 261-272. DOI: <http://doi.org/10.29240/jsmp.v6i2.5042>.
- Hadisti, A., Herianto, E., & Basariah. (2025). Penguatan profil pelajar Pancasila: Implementasi, tantangan, dan dampaknya bagi peserta didik. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(2), 230–239. DOI: <https://doi.org/10.32832/jpg.v6i2.19122>.
- Hamdani, A.D., Dewi, D.A., & Hayat, R.S. (2023). Minimnya literasi budaya dan kewargaan dapat mereduksi nilai karakter kebangsaan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(1), 140–147. DOI: <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i1.2348>.
- Harahap, A.Z., Sofia, A., Sitorus, D.B., Nazwa, K., Lubis, N.S.A., & Khoiriyah, N. (2025). Systematic literature review: Implementasi pendidikan karakter melalui cerita untuk meningkatkan kejujuran siswa. *Jurnal Ilmu Manajemen Retail (JIMAT)*, 6(2), 190–207. DOI: <https://doi.org/10.37150/jimat.v6i2.3804>.
- Hidayah, A.E.N., Laila, L., Ma'arij, I., Rifai, A., & Deta, U.A. (2024). Mengenal warisan budaya Surabaya melalui diorama edukasi pada program P5. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 2(2), 64–71. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v2n2.p64-71>.
- Hikamah, S.R., Hariyadi, S., & Siskawati, F.S. (2025). Optimization of the Pancasila student profile character through the local wisdom project of *Hylocereus* sp. Plants. *EDUBIOTIK: Jurnal Pendidikan, Biologi, dan Terapan*, 10(1), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.33503/ebio.v10i01.5>.
- Huda, M. (2023). Digitalisasi budaya lokal: Media cerita rakyat sebagai pembelajaran karakter di era milenial. *Ummatan Wasathan: Jurnal Pengabdian Masyarakat Islam*, 3(2), 45–51. Retrieved from: <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/4914>.

- Iskandar, S. (2022). Pentingnya penguatan pendidikan karakter Pancasila bagi generasi muda dalam mengatasi degradasi moral. *Jurnal Pembumian Pancasila*, 2(2), 104–112. DOI: <https://doi.org/10.63758/jpp.v2i2.21>.
- Kabaran, G.G. & Duman, B. (2021). The effect of digital storytelling method on learning and study strategies. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(4), 681–694. DOI: <https://doi.org/10.46328/ijte.83>.
- Maharani, L.P.S. & Rati, N.W. (2022). Dكتور caksanta: Membentuk karakter siswa dengan dongeng digital berbasis cerita rakyat Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 300–310. DOI: <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48735>.
- Marsela, F., Misdalina, M., & Abdullah, S. (2024). Implementasi P5 dalam membentuk karakter budaya peserta didik di SD Negeri 227 Palembang. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 236–249. DOI: <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3552>.
- Melinda, S. & Muzaki, H. (2023). Cerita rakyat sebagai upaya pengenalan bahasa dan budaya Indonesia dalam pembelajaran BIPA. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 5(1), 1–8. DOI: <https://doi.org/10.46772/semantika.v5i01.1242>.
- Nisa, U. & Wahyuni, A. E. (2023). Cerita rakyat sebagai media pembelajaran kontekstual dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Multidisiplin Indonesia*, 3(2), 502–509. Retrieved from: <https://riset.unisma.ac.id/index.php/JP2M/article/view/22853>.
- Nur'azah, Aziz, A.A., Fatih, M.A., Pratiwi, E.Y.R., Masruroh, L., & Sholeh, M.I. (2024). Melestarikan budaya dan kearifan lokal melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) Kurikulum Merdeka di MTsN 17 Jombang. *Prosiding Seminar Nasional Sainsteknopak*, 8, 69–77. Retrieved from: <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/SAINSTEKNOPAK/article/view/8376>
- Prasetyo, N.T., Sariyani, S., & Haq, M.D. (2024). Implementation of the Pancasila student profile strengthening project (P5) in enhancing student character. *JIPP: Jrnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 13170-13177. DOI: <http://doi.org/10.54371/jiip.v7i11.6278>.
- Pratama, R. & Febriani, E.A. (2024). Kendala-kendala dalam pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) tema kearifan lokal di SMAN 2 Kinali. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 366–376. DOI: <https://doi.org/10.24036/nara.v3i4.239>.
- Putri, A.F., Syamdianita, S., & Rukayah, R. (2025). Peran adaptasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap peningkatan partisipasi peserta didik hiperaktif dalam topik gotong royong. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 6, 58–67. Retrieved from: <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/5565>.
- Ramalia, T. (2023). Digital storytelling in higher education: Highlighting the making process. *Journal on Education*, 6(1), 7307–7319. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3993>.
- Saputri, Y.D., Lestari, A., & Indriani, T. (2023). Pemanfaatan cerita rakyat sebagai upaya penanaman nilai profil pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Naradidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 215–222. Retrieved from <https://naradidik.pjj.unp.ac.id/index.php/nara/article/view/239>.
- Sasmi, R.R., Krisnawati, K., Khotimah, K., Setiawan, T.S., & Shiha, S.N. (2024). Analisis pelaksanaan kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) sebagai upaya penguatan keterampilan kewirausahaan siswa SMA pada fase E. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 2(2), 48–55. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v2n2.p48-55>.
- Septiany, S., Darmayanti, M., & Hendriani, A. (2024). Pengembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) sebagai upaya penguatan karakter siswa sekolah dasar: Implementasi dan tantangan. *JP2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 170–189. DOI: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.31740>.
- Tukiyat, T., Anggai, S., Waskita, A.A., & Zain, R.M. (2024). Pelatihan desain grafis aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital bagi siswa-siswi SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 535–548. Retrieved from: <https://mail.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/8486>.